

**UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS “JOSÉ MARTÍ PÉREZ”
FACULTAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
DEPARTAMENTO EDUCACIÓN INFANTIL**

**ENFOQUE LÚDICO: UNA VÍA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
ARTÍSTICA**

Tesis en opción al grado científico de Doctor en
Ciencias Pedagógicas

RISELDA MARÍA CORUJO QUESADA.

**Sancti Spíritus
2018**

**UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS “JOSÉ MARTÍ PÉREZ”
FACULTAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
DEPARTAMENTO EDUCACIÓN INFANTIL**

**ENFOQUE LÚDICO: UNA VÍA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
ARTÍSTICA**

Tesis en opción al grado científico de Doctor en
Ciencias Pedagógicas

Autora: Prof. Aux., Lic. RISELDA MARÍA CORUJO QUESADA.
Tutor: Prof. Tit., Lic. Noris Josefa Rodríguez Izquierdo, Dr. C.
Cotutor: Prof. Tit., Lic. Rolando Enebral Rodríguez, Dr. C.

**Sancti Spíritus
2018**

AGRADECIMIENTOS

Creo sinceramente que sin la ayuda de muchas personas no hubiera sido capaz de concluir una obra como la que hoy presento, ni superar los disímiles obstáculos y temores que me surgieron en el transcurso de esta.

Quiero agradecer especialmente a:

Mis tutores Dr. C. Noris Josefa Rodríguez Izquierdo y al Dr. C. Rolando Enebral Rodríguez, por sus acertados consejos y por ser mis padres en el plano profesional.

Los profesores del doctorado que supieron guiarme en este largo camino de la superación.

Mis padres, hermana, sobrinos, esposo, suegros por ayudarme cuando más lo necesitaba.

Todos mis compañeros del Departamento Educación Artística por el apoyo incondicional y la solidaridad brindada en momentos cruciales de mi vida personal y profesional, gracias a Maricela, Tania, Yasmine, Gladita, Darlim, Mariela, Orlandito, Julio, Héctor, Yasmany y Guillermo.

Los profesores del Departamento de Educación Infantil por haber guiado mi formación doctoral con mucha ética, cariño y profesionalidad, en especial a las profesoras y estudiantes de la carrera de Preescolar, por la ternura que las caracterizan.

Mi amiga Ilianet, que siempre me inculcó ese afán por superarme y ser mejor profesional.

Los especialistas del Departamento de Tecnología Educativa por su colaboración en la realización de la Multimedia interactiva "MUSYCREA", en especial a Yorjan y Ale.

Al profesor de Español Ángel Ramón, por su valiosa ayuda en las correcciones del informe.

Todos los profesores de la Facultad de Humanidades por sus palabras de aliento y confianza, especialmente a la decana, vicedecanas, secretaria, profesores, estudiantes, administradora, auxiliares de limpieza, agentes de seguridad.

Todos los que estaban al tanto de cada paso en este largo proceso, con sus preguntas, consejos, experiencias, apoyo material y espiritual.

¡Gracias mil!

DEDICATORIA

A MI FAMILIA TODA, por haberme hecho la hija, madre y profesional que soy.

En especial, a mi pequeña MARÍA FERNANDA por ser la mejor de mis creaciones,
fuente de inspiración y mi vida.

SÍNTESIS

La 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, empíricos y técnicas 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, pues la estrategia didáctica se distingue por las exigencias que establecen la dinámica entre las acciones de cada etapa, además se ofrecen actividades lúdicas que permiten utilizar este tipo de enfoque para desarrollar las categorías y subcategorías de análisis en relación con la creatividad artística. Se presentan además resultados de su aplicación que constatan la pertinencia de dicho enfoque.

ÍNDICE

Pág.

Presentación

Dedicatoria

Agradecimientos

SÍNTESIS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA APRECIACIÓN Y PRODUCCIÓN MUSICAL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL ESTUDIANTE DE LA CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN, PREESCOLAR 12

1.1. El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura apreciación y producción musical en la formación inicial del estudiante de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar 12

1.2. Consideraciones teóricas en torno a la creatividad y la creatividad artística 23

1.3. El enfoque lúdico como vía para el desarrollo de la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje 34

CAPÍTULO 2. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN PARTICIPATIVA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS 47

2.1.	Antecedentes de la investigación y acceso al campo	47
2.2.	La investigación acción participativa seguida para el diseño de la estrategia didáctica	50
2.2.1.	Descripción de los ciclos de intervención	53
	PRIMER CICLO: Diagnóstico del estado en que se encuentra el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la Licenciatura en Educación, Preescolar	53
	SEGUNDO CICLO: Planificación de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar	60
CAPÍTULO 3. ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON ENFOQUE LÚDICO DIRIGIDA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA EN LAS ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN, PREESCOLAR		67
3.1.	Fundamentación de la estrategia como resultado científico. Concepción asumida y justificación	67
3.2.	Organización de la estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico	78
3.3.	Exigencias de la estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico	79
3.4.	Etapas y acciones de la estrategia didáctica	83
	TERCER CICLO: Implementación de la estrategia didáctica con enfoque lúdico en las clases de la asignatura Apreciación y producción musical	84
	CUARTO CICLO: Valoración por los informantes clave, de	114

la estrategia didáctica diseñada

Conclusiones	118
Recomendaciones	120
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

“Que el alumno observe, interrogue y juzgue, porque la experiencia me ha enseñado en largos años que mientras más hablen los maestros menos enseñan.” (Varela, 1987). La educación se encuentra hoy ante un gran reto, desde los primeros pensamientos de Varela se vislumbra la gran necesidad de abrir nuevos caminos que fomenten en los estudiantes el pensamiento divergente, el razonamiento múltiple y conclusiones abiertas e inesperadas, de manera que desarrollen la capacidad creativa desde los primeros niveles hasta los estudios universitarios.

El desarrollo de la creatividad ha constituido unos de los problemas que más ha atraído la atención no solo de psicólogos, sino de muchos especialistas que se ocupan de su dinámica interna y la manera de estimularla desde la escuela.

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 el documento “Metas Educativas 2021: La educación que queremos para la generación de los Bicentenarios”, de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), en el Capítulo 2: Situación y desafíos en la educación, refiriéndose a la Formación Docente se establece que: *“Un profesor que cuente con una formación inicial de calidad y con las oportunidades de acceder a programas de capacitación continua, puede contribuir al mejoramiento de los resultados de los niños en su rendimiento.”* (2010, p. 74). Por ello, garantizar la calidad de sus procesos formativos constituye una estrategia con indudables repercusiones positivas.

Como respuesta a la política trazada por la dirección de la Revolución en el VI Congreso del Partido Comunista de Cuba (2011) y analizados en el 2016, en los lineamientos 117,118 respectivamente, se encarga al Ministerio de Educación de posibilitar la formación de un docente que pueda fortalecer su papel en el aula para

e elevar la calidad y el rigor del proceso docente educativo en los diferentes niveles de enseñanza.

A partir del curso escolar 1998-1999 el Ministerio de Educación de Cuba emitió el Perfeccionamiento del Programa Nacional de Educación Estética, este plantea que: La educación y la cultura están en su conjunto, orientados a fomentar en todos los momentos de la vida escolar y extraescolar los procesos de apreciación, valoración y creatividad a través de múltiples formas pedagógicas y vías culturales que conducen a la formación de personalidades ricas en valores éticos y estéticos, [...], con el propósito de influir en la población. (1999, p.37)

Uno de sus objetivos va encaminado al estímulo mediante la educación artística, la apreciación y valoración del arte, así como las capacidades expresiva y creadora.

También se han realizado profundos estudios e investigaciones relacionados con la creatividad en la educación, en los ámbitos internacional y nacional, por lo que la producción científica en esa dirección apunta a su carácter complejo y plurideterminado. En el plano internacional se puede citar a: Guilford (1976, 1991); Torrance (1977); Rogers (1978); Logan, (1980); Rodríguez Estrada (1985, 2007); Gervilla (1987, 2003, 2006); Sternberg (1988, 2001, 2002); De Bono (1991, 1992, 1996); Amabile (1996, 2008); Csikszentmihalyi (1998); De la Torre (1991, 1997, 1998, 2006, 2008); Romo (1997, 2017); Esquivias Serrano (2001, 2004, 2010); Ballester (2002); Esteve (2008); Cruces Martín (2009); Cabrera (2012); Delgado (2014), González Quintián (2015). Sus aportaciones están dadas desde el punto de vista psicológico, por considerar a la creatividad como un proceso, ya sea intelectual, de descubrimiento o de producción, que implica el desarrollo de capacidades cuyo resultado son trabajos originales y valiosos.

En Cuba se destacan los trabajos de los proyectos Tedi y Prycrea liderados por Silvestre Oramas, M. (1995) y por González Valdés, A. (1995) respectivamente, estos abrieron 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 tal es el caso de: González Valdés (1990, 1994, 2003, 2008); Chibás

(1992); Mitjás (1995, 2013); Martínez Llantada (1997, 1999, 2003, 2009); Silvestre Oramas (1999, 2002); Martínez Verde (2001); Remedios (2002, 2005, 2009, 2012); Bermúdez (2004); Calero (2005); Vera Salazar (2009); Caballero (2012); Lorenzo (2013, 2015). 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.

Interesante resultan los aportes que sobre materia educativa incluye la creatividad, sin embargo, son incipientes los referentes que abordan el desarrollo de la creatividad desde la Educación Artística. La mayoría de los autores consultados la trabajan desde el arte y sus manifestaciones en la formación del artista profesional, tal es el caso de Acha (1992); Sánchez (2003), Romero Rodríguez (2008); Hernández Reséndiz (2017). Sus aportes resultan de gran importancia en la formación del artista profesional, proponen no solamente promover la habilidad manual; sino también es necesario educar la sensibilidad, la creatividad y la reflexión en la producción artística.

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 y sus potencialidades de forma creativa y que a su vez permita una influencia similar en los niños, desde su práctica laboral.

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; se concreta en una sólida formación científico-técnica, humanística y de altos valores ideológicos, políticos, éticos y estéticos, con el fin de lograr un profesional culto, competente, independiente y creador para que pueda desempeñarse exitosamente una vez graduado.

Se deben aprovechar las potencialidades que el proceso de enseñanza-aprendizaje brinda, para implicarlo en el desarrollo de la creatividad artística en busca de una transformación cualitativamente superior.

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; de promover la independencia, la responsabilidad, la flexibilidad, la autocrítica, el aprendizaje autodirigido y autorregulado y el compromiso social.

En la bibliografía consultada no se precisan 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. Además, no se han encontrado categorías y subcategorías que posibiliten evaluar su desarrollo como un elemento esencial para lograr el fortalecimiento de esa formación que se aspira en el modelo del profesional.

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.

De este modo, queda expresada la necesidad de encontrar alternativas de solución al siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar?

Como objeto de estudio se declara el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical y como Campo de acción el desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico.

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.

El proceso investigativo estuvo guiado por la siguiente Idea a defender: en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical se podrá contribuir al desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar si se utiliza el enfoque lúdico.

Tareas de investigación:

- 1 Determinación de los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical en la formación inicial del estudiante de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar.
- 2 Diagnóstico del estado en que se encuentra el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar.
- 3 Diseño de la estrategia didáctica que emerge de los ciclos de la investigación-acción participativa.
- 4 Puesta en práctica de la estrategia didáctica diseñada por el colectivo de participantes.
- 5 Valoración de la estrategia didáctica por los informantes clave teniendo en cuenta los hallazgos derivados de la puesta en práctica.

La metodología utilizada en esta investigación partió del enfoque dialéctico-materialista como método general que a partir de sus principios, leyes y categorías, orienta el proceso investigativo en todas sus etapas.

Estuvo guiada por un proceso de investigación-acción que toma como referente el modelo de espiral de ciclos elaborado por Kemmis y Mc Taggart (1997); estos plantean que es: “una investigación realizada por determinadas personas acerca de su propio trabajo, con el fin de mejorar aquello que hacen [...]. La investigación-acción considera a las personas agentes autónomos y responsables, participantes activos en la elaboración de sus propias historias y condiciones de vida [...]. No considera a las personas como objetos de investigación, sino que las alienta a trabajar juntas como sujetos conscientes y como agentes de cambio y la mejora”, dicha investigación transitó por cuatro ciclos de intervención.

La investigación-acción en su variante participativa definida por Arango (1995) como “[...] *un proceso sistemático, insertado en una estrategia de acción definida, que involucra a los beneficiarios de la misma en la producción colectiva de los conocimientos necesarios para transformar una determinada realidad social.*” (p. 12).

En consonancia con lo anterior, el proceso investigativo se planeó como un proceso cíclico y dinámico de reflexión teórica, exploración, intervención, diseño y valoración. Cada ciclo recorrió una espiral de fases (planificar, aplicar, observar y reflexionar), implementadas e interrelacionadas sistemática y autocríticamente. Dichas fases se presentaron en forma de espirales autorreflexivas, porque cada una de las regularidades e inferencias extraídas permitieron plantear nuevas cuestiones sobre las que intervenir y susceptibles de ser mejoradas.

En la planeación del proceso investigativo también fue necesario determinar los métodos y técnicas de los niveles teórico, empírico y matemático-estadístico.

Del nivel teórico:

Histórico- lógico: se utilizó en el análisis de la evolución de las concepciones sobre el desarrollo de la creatividad y creatividad artística junto al enfoque lúdico y del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción

musical en la formación inicial del estudiante de la Licenciatura en Educación, Preescolar.

Analítico-sintético: permitió descomponer el objeto de estudio en sus partes, estudiar sus relaciones, especialmente para la determinación de los principales elementos teóricos para la precisión de los criterios (desde la lúdica) acerca del desarrollo de la creatividad artística y para la fundamentación teórica del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical.

Inductivo-deductivo: se utilizó para el establecimiento de inferencias lógicas de lo particular a lo general y viceversa; constituye la vía general para determinar las regularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la creatividad artística.

Enfoque sistémico-estructural: se empleó en la determinación de los elementos a tener en cuenta para el desarrollo de la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje, entender la naturaleza del fenómeno estudiado y en la articulación de los componentes de la estrategia didáctica.

Del nivel empírico:

Observación pedagógica: aplicada durante la etapa de vagabundeo para constatar el comportamiento las estudiantes en torno al desarrollo creativo en clases y para registrar el tratamiento que le dan a esta temática los profesores.

Observación participante: aplicada desde la doble condición de miembro e investigador, en los diferentes ciclos de la investigación para obtener información acerca del comportamiento artístico creativo manifestado por las estudiantes.

Análisis de documentos: se puso en práctica en el estudio de los documentos: estrategia educativa de la carrera, programas de disciplina y asignaturas, con el objetivo de constatar la información existente sobre la importancia del desarrollo de la creatividad y la influencia de la actividad lúdica en este sentido.

Entrevista en profundidad: aplicada para obtener información directamente del accionar de las estudiantes y para obtener de las opiniones individuales aquellas

opiniones colectivas que permitieron operar en conjunto para el desarrollo de la creatividad artística.

Sesiones en profundidad: con los miembros del colectivo de disciplina de Educación Artística e investigadores de la temática para enriquecer las categorías y subcategorías de análisis; valorar los resultados del diagnóstico inicial y valorar la versión de la estrategia didáctica diseñada como resultado de los aportes de los diferentes ciclos de investigación-acción participativa.

Grupo de discusión: para valorar los conocimientos que poseen las estudiantes para el logro de la originalidad, flexibilidad y fluidez de modo que se reflexione sobre el impacto que van teniendo durante la implementación de las actividades lúdicas en clases.

Triangulación metodológica: para contrastar los resultados alcanzados con la aplicación de diferentes métodos y fuentes, permitió establecer las coincidencias y divergencias a partir de las regularidades respecto a la creatividad artística y el enfoque lúdico desde la clase de Apreciación y producción musical.

Se utilizaron las siguientes técnicas:

Positivo-Negativo-Interesante (PNI): aplicada a las estudiantes en la etapa de vagabundeo para obtener información de manera que permita perfeccionar el trabajo que se realiza en las asignaturas que conforman la disciplina Educación Artística.

Evaluación multifactorial de la creatividad. (EMUC): para diagnosticar los niveles de creatividad presentes en las estudiantes atendiendo a la imaginación, fluidez, flexibilidad, originalidad en las ideas y voluntad para la búsqueda de soluciones creadoras.

Test de creatividad sonoro-musical: permitió diagnosticar la creatividad que presentan las estudiantes en cuanto a la fluidez, flexibilidad y originalidad en el ritmo y en la secuencia musical.

Test de completamiento de frases: permitió constatar el comportamiento sobre los intereses, actitudes y satisfacciones que presentan las estudiantes de la Licenciatura en Educación, Preescolar.

La composición: para valorar los aspectos esenciales sobre el comportamiento creativo, el vínculo emocional manifestado hacia el mismo y el grado de elaboración personal de las estudiantes en el desarrollo de las actividades lúdicas.

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 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.

La novedad científica radica en el empleo del enfoque lúdico para el desarrollo de la creatividad artística, donde prime la esencia del juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical, que permita flexibilizar procesos psicológicos que repercutan en la solución creativa a problemáticas profesionales y personales, utilizando el enorme potencial que tiene el contacto con la música como manifestación artística.

La contribución a la teoría se concreta en los fundamentos didácticos que a partir de la estructura de la estrategia didáctica orientan el cómo proceder con el enfoque lúdico para el desarrollo de la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Licenciatura en Educación, Preescolar. Constituyen además, otros aportes a la teoría, la elaboración de las categorías y subcategorías para evaluarla.

Los aportes prácticos de esta investigación radican en la organización de la estrategia didáctica que se implementa, orienta cómo se debe desarrollar la

creatividad artística en la formación del estudiante de la Licenciatura en Educación, Preescolar, al considerar el enfoque lúdico como elemento esencial. Además la propuesta de la aplicación multimedia interactiva “MUSYCREA”, con guías de estudio para la autopreparación; adivinanzas, actividades lúdicas, galería de imágenes, letras, melodías y vídeos musicales infantiles, que servirá como material de apoyo a la docencia y para su futura labor.

La actualidad radica en que responde a una exigencia social del Ministerio de Educación Superior en Cuba, relacionada con la formación de un profesional de calidad a partir de la satisfacción de necesidades, garantizando la cultura y ampliando la participación social, elementos que articula en los objetivos generales del Modelo del Profesional de la Licenciatura en Educación, Preescolar, especialmente lo referido al desarrollo de la creatividad y del enfoque lúdico.

La tesis responde al proyecto de investigación institucional: El fortalecimiento de las ciencias de la educación en el contexto de la integración universitaria, de la Universidad José Martí Pérez de Sancti Spíritus; específicamente a la tarea: El impacto de la extensión universitaria de la facultad de Humanidades en las comunidades espirituanas. Sus resultados han sido socializados en eventos internacionales, nacionales y provinciales.

El informe escrito se estructuró en introducción, tres capítulos, conclusiones recomendaciones, bibliografía y anexos. En el primer capítulo se presentan los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical para el desarrollo de la creatividad, así como los referentes que giran en torno al desarrollo de la creatividad artística y la influencia del enfoque lúdico para el logro de esta. En el segundo capítulo se describe el proceso de investigación-acción participativa; se precisan logros, insatisfacciones y aportes de los dos primeros ciclos de intervención al diseño de la estrategia didáctica. En el tercer capítulo se describe el tercer ciclo de intervención donde se fundamenta y presenta la estrategia didáctica que emerge del proceso investigativo, para en un cuarto ciclo implementarla y a partir de los hallazgos de la práctica realizar una valoración por los participantes de su factibilidad y aplicabilidad.

CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA APRECIACIÓN Y PRODUCCIÓN MUSICAL
EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL ESTUDIANTE DE LA CARRERA LICENCIATURA
EN EDUCACIÓN, PREESCOLAR

CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA APRECIACIÓN Y PRODUCCIÓN MUSICAL EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL ESTUDIANTE DE LA CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN, PREESCOLAR

En el capítulo se analizan, desde diferentes posiciones teóricas, los enfoques que abordan la relación del proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical en la formación inicial del estudiante de la carrera y la creatividad, en función de sustentar el enfoque lúdico como vía para el desarrollo de la creatividad artística.

1.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical en la formación inicial del estudiante de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar

La profundización en las teorías relacionadas con la formación inicial de los estudiantes universitarios ha resultado ser un aspecto de suma importancia, al encontrar que en estos tiempos, los estudiantes deben ser dotados de nuevos conocimientos que les permitan enfrentar su trabajo con mayor creatividad.

Para ello se debe considerar que la formación en la educación superior cubana se desarrolla con el objetivo de preparar integralmente al estudiante, no solo se tiene en cuenta el brindar conocimientos necesarios para el desempeño profesional, sino también otros aspectos de igual relevancia como la sensibilidad hacia su profesión y el comportamiento social.

Al referirse a la categoría formación, Chávez (2005) reseña que esta *“expresa la dirección del desarrollo, es decir, hacia dónde debe dirigirse. Cuando se habla de formación no se hace referencia a aprendizajes particulares, destrezas o habilidades.*

Estos constituyen más bien medios de lograr la formación del hombre como ser espiritual. (p. 11).

En sus concepciones se puede precisar que la formación se considera más ligada a las propias regularidades del proceso educativo que se encuentra en su base, entendiéndose por formación el nivel que alcance un sujeto en cuanto a la explicación y comprensión que tenga de sí mismo y del mundo material y social.

Es un elemento esencial en el proceso de formación inicial del profesional de la educación para de esta forma poder lograr una educación que garantice, no solo la adquisición de conocimientos; sino también el desarrollo de habilidades, capacidades y valores que se manifiesten en actitudes positivas hacia la profesión.

Al respecto Addine (2004. b), entiende la formación inicial como:

...un proceso organizado y planificado de formación de la personalidad del estudiante en los componentes cognitivo, procedimental, valorativo, actitudinal, autovalorativo y comportamental durante el pregrado para su labor educativa, donde se relacionan y conocen gradualmente los diferentes componentes que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje para su posterior dirección [...]. (p. 23)

Por su parte Castilla (2013) distingue la importancia de la formación inicial en la asunción de modos de actuación, se enfatiza en el carácter integral de este proceso y su significación en la preparación de los estudiantes para que afronten nuevos desafíos, y ofrezcan soluciones a problemas profesionales con elevados niveles de comunicación, flexibilidad y creatividad.

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido caracterizado de diversas formas, identificándolo como un proceso de enseñanza, con una marcada presencia del docente como transmisor de conocimientos; es importante señalar que se concibe este proceso como un todo integrado, en el que prevalece el papel protagónico de ellos, de esta forma se revela como característica determinante la integración de lo cognitivo y lo afectivo, de lo instructivo y lo educativo, como requisitos psicológicos y pedagógicos esenciales.

Este concepto ha sido definido por diferentes autores, entre los que se encuentran: Rico (1996), Álvarez de Zayas (1999); Silvestre (1999); Castellanos (1999, 2000); Addine (2002, 2004, 2013); Chávez (2005) entre otros.

En los investigadores previamente consultados se pudo inferir que pusieron de manifiesto la necesidad de una nueva modelación de la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de diferentes aspectos: diagnóstico, protagonismo del alumno, organización de la dirección del proceso, así como concepción y formulación de la tarea, pues se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre el profesor que enseña y el estudiante que aprende, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, teniendo en cuenta como premisa esencial la relación de lo afectivo y lo cognitivo, así como lo instructivo y educativo.

Como se puede apreciar, este proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un par dialéctico, cuya relación exige pensar con enfoque sistémico y, por ende, asumirlo bajo una concepción desarrolladora. La autora de esta investigación se adscribe al concepto de López Hurtado (2002), ambas categorías conforman un proceso de intercomunicación entre sujetos, materializado en el grupo, donde el profesor ocupa un lugar importante para su organización y conducción, pero no puede lograr resultados positivos sin la participación activa y la motivación del estudiante.

Se selecciona este concepto por ser el que más se aviene a esta investigación, porque propone características que no deben faltar en un proceso de enseñanza-aprendizaje desde una concepción didáctica, donde la participación activa y la motivación del estudiante formen un proceso bilateral e interactivo y que por su esencia, no pueden ser separados para lograr un correcto desarrollo de la creatividad artística.

Para lograrlo es necesario el conocimiento del profesor acerca del nivel de preparación del estudiante para plantearle nuevas exigencias, de manera que

contribuya a la formación de un sentimiento o de una cualidad, para cualquier propósito que implique un avance en su formación y desarrollo.

Esta definición facilita una mejor interpretación del proceso para el profesor y del papel que juega al formar la personalidad en el individuo, pues incluye aspectos importantes como contenidos y formas de conocer, hacer, convivir y ser los que no pueden faltar para lograr el encargo de la educación en la sociedad.

Para ello la disciplina Educación Artística comenzó a instituirse oficialmente en los Institutos Superiores Pedagógicos en todas las especialidades a partir de lo dictaminado en la Resolución Ministerial 504/77 que estableció se introdujeran asignaturas referidas a las manifestaciones artísticas en la Licenciatura en Educación. De esta manera se presentó la Educación Artística en el plan de estudios A de los ISP.

En los planes de estudios B se continuó el trabajo con las asignaturas facultativas de Educación Artística, ponderando la preparación en los componentes apreciativos de las diversas artes con un marcado carácter historicista. La disciplina Apreciación Artística de carácter obligatoria estaba compuesta por dos asignaturas: Artes Visuales y Música.

Los planes de estudios C abordaron la disciplina a partir de un nuevo carácter expresado en las siguientes relaciones básicas: arte-comunicación, arte-vivencia, arte-valoración, arte-análisis crítico, arte-promoción cultural.

Los planes de estudios D enfocan la disciplina al crecimiento personal del profesional de la educación, mediante la creación, conservación, difusión y disfrute de los diversos medios expresivos artísticos con un sentido crítico y una actitud responsable ante los aspectos audiovisuales del entorno más cercano y el patrimonio cultural.

Esta disciplina comprende dos asignaturas (Educación Artística I y II) y Apreciación y producción musical, Apreciación y producción plástica y Apreciación y producción literaria. En su conjunto se disponen al desarrollo de las habilidades que aseguren el ciclo vital de la cultura artística, lo cual facilita el conocimiento y la comprensión de los fenómenos y problemas relacionados con el arte; las obras y los artistas, la

capacidad de dar forma visual, sonora y audiovisual a las ideas y una actitud responsable ante ellas, en todos los contextos de su actuación profesional.

Posibilitan además contextualizar los contenidos a las particularidades de su profesión y dotar a los estudiantes de procedimientos que les permitan lograr los primeros acercamientos de los niños preescolares a las diferentes manifestaciones del arte.

La Apreciación y producción musical es de gran importancia en la formación de los estudiantes; en su conjunto aporta los conocimientos, hábitos, capacidades y habilidades profesionales fundamentales para que dirijan adecuadamente la Educación Musical en la enseñanza Preescolar.

Dentro del currículo de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar, la asignatura forma parte de la disciplina Educación Artística y esta a su vez forma parte de la estrategia de Educación Estética, donde se profundiza en los elementos conceptuales y formales de las manifestaciones artísticas (Artes Visuales, Teatro, Danza y Música), su dirección está enfocada al crecimiento personal del profesional de la educación por tanto, permite el fortalecimiento de la preparación artística del estudiante además de contextualizar los contenidos a las particularidades de esta profesión.

Se sustenta en el sistema conceptual y metodológico elaborado por Paula Sánchez Ortega que define el objeto de estudio, principios, tareas, vías y fin de la Educación Musical y el tratamiento metodológico de los componentes que la integran, con las pertinentes adecuaciones para su aplicación en el proceso educativo de la enseñanza preescolar.

Al ingresar a la universidad los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar, no tienen amplia preparación musical, por lo que se impone el desarrollo de habilidades profesionales para que puedan asumir los contenidos y objetivos que norman los documentos rectores, unido a la preparación didáctica para la dirección del proceso educativo de la Educación Musical en la enseñanza preescolar con un carácter activo y desarrollador.

Otro enfoque novedoso para asumir la asignatura es la introducción de nuevas tecnologías educativas; además se deben analizar los programas televisivos dirigidos a los niños, comprensibles para ellos, como: películas, animados, programas musicales, entre otros, que posibiliten las valoraciones críticas y su utilización en el proceso educativo; pueden emplearse bandas sonoras de animados infantiles como ejemplo de obras clásicas interpretadas por artistas reconocidos universalmente y el desarrollo de la educación preescolar en la dirección del proceso educativo de la educación musical.

Entre los objetivos generales de la asignatura podemos encontrar que las estudiantes deben:

- Apreciar la música local, nacional y universal, con una visión totalizadora del hecho sonoro en su devenir histórico-social, manifestando emoción, orgullo ante los elementos de la cultura que caracterizan la identidad nacional.
- Producir de forma creativa a partir del hecho sonoro para elevar su desarrollo estético, cultural, artístico y profesional.
- Demostrar el desarrollo de las habilidades específicas de música: apreciativas, interpretativas, musicales, vocales, rítmicas y corporales.
- Demostrar las habilidades profesionales desarrolladas en la carrera en la planificación y dirección de actividades de Educación Musical con un carácter activo, reflexivo y desarrollador, expresando la integración de los componentes de la educación y de las áreas de desarrollo y conocimiento y el empleo de las tecnologías educativas, por vía institucional y no institucional.

Los contenidos que se trabajan son generalmente los relacionados con la definición de Apreciación y producción musical su relación e importancia. Es preciso entonces tener en cuenta al enfoque lúdico, pues este será el que establecerá el tratamiento de los diferentes contenidos de una forma más amena.

En cuanto a la apreciación y características de diferentes tipos de coros, el enfoque lúdico va a permitir, por las características y la dinámica que tiene, el trabajo de

contenidos que suelen complejizarse a la hora de llevarlo a la práctica, tal es el caso del montaje de canciones infantiles y la práctica instrumental como base para el montaje de bandas rítmicas, los pasos metodológicos para su montaje, así como la apreciación de instrumentos musicales.

Para la apreciación y creación de coreografías con canciones, se puede afirmar que con la realización de juegos se recrean imágenes mediante los diversos lenguajes; además de apreciar y crear cuentos musicalizados teniendo en cuenta los pasos metodológicos para su creación.

Los métodos deben propiciar el intercambio con las obras de arte y los valores patrimoniales del entorno nacional y local, sobre todo, en el aprendizaje de los contenidos relativos al arte universal, nacional y local como referentes para sus modos de actuación pedagógicos; será necesaria una labor permanente de ejemplificación con medios de enseñanza-aprendizaje adecuados y la ejercitación de las invariantes funcionales de las habilidades fundamentales de la asignatura.

Los medios de enseñanza en esta propuesta garantizarán un resultado a partir del éxito de la actividad creadora, para ello se hará uso de la aplicación Multimedia interactiva "MUSYCREA" y del sistema de actividades para el desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico. Deben tener plena correspondencia con los objetivos y contenidos de las actividades lúdicas, permitiéndoles a los estudiantes un desarrollo creativo con fluidez, originalidad, flexibilidad, voluntad e imaginación.

La evaluación deberá constituir expresión auténtica de procesos de autoevaluación, co evaluación y heteroevaluación, todo lo cual será facilitado por el profesor con la utilización del enfoque lúdico por su marcado carácter didáctico al cumplir con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El hecho de que los estudiantes se preparen para ser futuros educadores, justifica la necesidad de impartir la asignatura funcionalmente, porque es a partir del progresivo dominio del lenguaje de la manifestación de música y demás manifestaciones del arte en su conjunto, que los estudiantes favorecerán y potenciarán el ciclo vital de la cultura artística y en su relación con la extensión universitaria y el desarrollo del

movimiento de aficionados al arte; esto ayudará en los aprendizajes de las manifestaciones artísticas, el crecimiento personal, la comunicación entre los seres humanos y sus funciones de regulación y autorregulación, cada vez más conscientes del acercamiento individual y colectivo a los complejos procesos de la creación artística.

El dominio de los diferentes lenguajes artísticos contribuye al perfeccionamiento de la formación inicial del profesional de la Educación Preescolar al ofrecer recursos histriónicos, de expresión corporal, del uso y cuidado de su principal instrumento de trabajo que es la voz, al tiempo que permite la elaboración de medios de enseñanzas más eficaces para la labor en la cual se van a emplear.

La música puede contribuir a que los niños y los jóvenes sean capaces de ver su propia perspectiva desde el punto de vista de los demás. En la práctica musical se puede aprender a relativizar su postura introduciéndola en el contexto musical.

Según Vázquez Morell (2014), en esta manifestación del arte, la pedagogía musical reviste tres grandes áreas de desarrollo:

La percepción o apreciación musical que aborda el acceso al conocimiento mediante un proceso de aprendizaje de afuera hacia adentro con los objetos sonoros que el humano puede oír, escuchar, memorizar, verbalizar, analizar, desde un rol de receptor de secuencias sonoras (ruidos, paisajes sonoros, informaciones) o de secuencias musicales (combinaciones sonoras vocales o instrumentales).

La interpretación o ejecución musical que permite el acceso al conocimiento musical a través de la memoria, la imitación, la mimesis, la música instrumentada o cantada de oído, o repetida a través de la lectura ensayada (después de varios ensayos) desde un rol de receptor y emisor al mismo tiempo.

La creatividad musical que desarrolla el acceso al conocimiento musical mediante un proceso de aprendizaje de adentro hacia afuera con improvisaciones vocales o instrumentales (creación en tiempo real) o con composiciones (creación en tiempo virtual) desde un rol de emisor.

Esta autora se refiere a la importancia que reviste la música para las actividades que se desarrollan en los círculos infantiles, las cuales dirigidas por las educadoras contienen un alto grado de improvisación e imaginación. Para ello se debe tener una comprensión totalizadora de la música; es importante conocer los diferentes aspectos que la componen, desde su parte teórica hasta su misma historia, de cómo el compositor hace uso de todos y cada uno de los elementos que esta le brinda, de cómo él escucha, accede e interactúa con ella.

La enseñanza es considerada como:

[...] un proceso de interacción e intercomunicación entre varios sujetos y, fundamentalmente tiene lugar en forma grupal, en el que el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo, que lo organiza y lo conduce, pero tiene que ser de tal manera, que los miembros de ese grupo (alumnos) tengan un significativo protagonismo y le hagan sentir una gran motivación por lo que hacen (Chávez et al. 2005, p.28).

En tal sentido no debe verse únicamente como la vía que contribuye a brindar información actualizada a los estudiantes, sino también como aquella que permite introducir lo lúdico como vía para desarrollar la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar, pues es aquel que penetra en la subjetividad de los sujetos, donde prime la afectividad y el desarrollo de la sensibilidad de manera que se conviertan en agentes activos en la búsqueda de la información.

Si se entiende que todos los humanos tienen un potencial creador, las artes proporcionan un entorno y una práctica en los que la persona que aprende participa en experiencias, procesos y desarrollos creativos. La educación en y a través de las artes, estimula no solo el desarrollo cognitivo; sino también la capacidad de conmoverse, sentir, expresar, valorar y transformar las propias percepciones con respecto a sí mismo y al entorno de manera integral, donde los saberes acumulados tienen una gran significación en el desarrollo creativo de los seres humanos.

De toda esta reflexión se puede plantear que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical en la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar, debe distinguirse por lograr en los estudiantes la preparación científico–pedagógica, unido al fortalecimiento de la preparación artística y su esfuerzo personal, que permitan el despliegue del proceso de redescubrimiento y reconstrucción del conocimiento por parte del estudiante; así como la relación de comunicación (informativa, afectiva, reguladora y vivencial), lo que se debe poner de manifiesto desde su modo de actuación con un marcado carácter creativo.

La forma de revelar esa actitud creativa desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical constituye un aspecto esencial para el desarrollo de la creatividad de forma general.

Según Addine et al. (2002), precisa que:

[...] a través de la enseñanza se potencia no solo el aprendizaje, sino el desarrollo humano siempre y cuando se creen situaciones en las que el sujeto se apropie de las herramientas que le permitan operar con la realidad y enfrentar al mundo con una actitud científica, personalizada y creadora. (p. 10)

Se puede inferir la importancia que se le atribuye a la enseñanza para el desarrollo de potencialidades y capacidades personales que les permitan al estudiante un mayor desarrollo creativo a partir de considerar las dimensiones de la creatividad como la fluidez, originalidad, flexibilidad, voluntad e imaginación de manera tal que le permitan actuar en la realidad y afrontar la realidad.

En la enseñanza de la asignatura Apreciación y producción musical el docente es el responsable de dirigir este proceso de forma novedosa y diferente para lograr el desarrollo de las dos habilidades rectoras del programa: apreciar y producir, para ello debe buscar nuevas vías hacia el logro de los objetivos propuestos, debe mover el pensamiento de los estudiantes de manera que este sea el protagonista de su propio aprendizaje.

En este caso se aborda al enfoque lúdico, que por sus características ayuda a formar y desarrollar habilidades profesionales propias de la disciplina en las estudiantes,

contribuye al desarrollo de una correcta motivación a partir de sus intereses, que los conduce a sentir el deseo de emprender su labor de aprendizaje con nuevas aspiraciones para lograr una transformación más efectiva en relación a la creatividad.

Por lo que hay que tener en cuenta no solamente qué se enseña, sino al mismo tiempo, cómo se enseña, para ello el docente debe incorporar al quehacer pedagógico, métodos activos que faciliten el proceso de asimilación de conocimientos y que propicien el desarrollo de hábitos y habilidades para un proceso de aprendizaje continuo, que le permita además, transformarlo a partir del despliegue de las vivencias, los sentimientos, las sensaciones, las emociones por la cual atraviesan los estudiantes en dicho proceso.

El docente debe tener en cuenta en la dirección del aprendizaje, sus potencialidades para la formación integral de la personalidad del estudiante, garantizando un papel activo y reflexivo al resolver problemas. De la estructuración, organización y dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje y de las tareas que se le asignen al estudiante, depende que se formen cualidades de la personalidad tales como: la responsabilidad, la constancia, el colectivismo y la independencia, y otras del plano interno como las sensaciones, la sensibilidad, las emociones y el disfrute del entorno a partir de lo vivencial.

Debe concebirse a partir de la aplicación de métodos como lo lúdico donde se vinculen canciones, juegos rítmico-corporales, rimas, trabalenguas, cuentos, etc. y poseer materiales didácticos que estimulen a los estudiantes, de este modo la motivación se garantiza.

Con el uso de la actividad lúdica se pueden alcanzar con mayor efectividad los objetivos propuestos, permitiéndoles así el desarrollo en un proceso divertido, agradable, que utilizándolo en función de la docencia y partiendo de la originalidad que el maestro presente en sus clases, se sienta con deseo de incorporar a su actuación diaria los elementos que este enfoque lúdico le proporciona a su formación.

Los referentes expresados demuestran la particularidad de la formación inicial del estudiante de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar y la relevancia que

tiene el ejercicio de la profesión, para que desarrollen a plenitud sus capacidades creativas en unidad con las pedagógicas. Ello presupone fortalecer el trabajo de la creación artística para lograr mejores resultados en su actuación profesional.

1.2 Consideraciones teóricas en torno a la creatividad y la creatividad artística

A lo largo de la historia el hombre ha dado pruebas fehacientes de su capacidad para transformar el entorno más inmediato, así como su manera de pensar y de actuar para expandir sus posibilidades más allá de lo existente. A través de la creatividad se producirían entonces los nuevos aprendizajes, los descubrimientos originales, y se abrirían nuevas direcciones para la humanidad.

Las teorías psicológicas contemporáneas han enfatizado en el estudio de los procesos creativos de manera unilateral: los aspectos afectivos o los cognitivos; así como la relación entre estas dos categorías.

La teoría gestáltica, Wertheimer (1992) percibe la creatividad como reflejo de una cultura de posibilidades, y de la capacidad de hacer, iniciar y reiniciar; propone como prototípica la diferenciación entre dos clases de pensamiento: el reproductivo y el productivo.

Sternberg (1988, 2001, 2002) lo enfoca desde lo cognitivo y como parte de la creatividad destaca los mismos procesos intelectuales; pero con un determinado nivel de calidad y originalidad. Incluye tres componentes: estilos cognitivos, personalidad (los aspectos de la motivación intrínseca y extrínseca) e inteligencia constituida por tres elementos: metacognición, habilidades intelectuales, contexto.

Estos enfoques o teorías tienen puntos comunes entre sí para el análisis de la creatividad, hacen énfasis en el proceso; sus trabajos están dirigidos a descubrir e intentar explicar cómo transcurre el proceso creativo.

Entre las principales limitaciones de estos enfoques o teorías radica en que no tienen en cuenta el carácter complejo de la creatividad, es decir, no la asocian al desarrollo de la personalidad en toda su integridad, lo que limita explicar el enfoque plurideterminado de tan compleja categoría.

En la década del cincuenta se le da un espacio a la creatividad dentro de un modelo intelectual, el cual es un resultado de la colaboración de las operaciones, los contenidos y los productos del pensamiento, asociándola a la fluidez, la flexibilidad y la sensibilidad ante los problemas, Taylor (1959) y Guilford (1976, 1991), van solamente a tener en cuenta el producto creativo, no explicando el proceso por el cual discurre para llegar a él. Tienen presente además, las características de la persona creativa y las circunstancias que permiten el acto creador, ponderando el aspecto cognitivo de la creatividad.

A partir de la literatura analizada hasta el momento que los principales criterios para la medición de la creatividad son la fluidez, flexibilidad y originalidad, los cuales, de acuerdo con Duarte (2003), se pueden definir de la siguiente manera:

- a) la fluidez, entendida como la cantidad de total o productiva de ideas productos o figuras; b) la flexibilidad, entendida como las diferentes categorías en las que es posible clasificar las respuestas; y c) la originalidad, entendida como la frecuencia con que aparecen las respuestas de los sujetos, mientras menos frecuencia de respuestas mayor originalidad. (p.6).

La autora considera que en esta investigación no debe faltar la imaginación que permite la abstracción del mundo, limitada por el conocimiento e ilimitada en el número y transformaciones que se pueda hacer de él y la motivación por la importancia que tiene en la persona para satisfacer sus deseos de autorrealización y crecimiento personal; esta se percibe en el individuo externamente, a través de la satisfacción, la disposición e implicación personal del sujeto para que forme parte del proceso y como resultado de la creatividad tenga un producto.

En cuanto a las teorías sociológicas Osborn (1953), resaltan la influencia del medio para el desarrollo de la creatividad; se destaca la creación como un resultado de la acomodación del individuo al medio, sobre el cual actúan las instituciones sociales, sobre todo, la familia y la escuela en el desarrollo e inhibición de capacidades creativas. La esencia está en destacar la influencia del medio para el desarrollo de la creatividad.

Desde el punto de vista de la psicología humanista Rogers (1978), plantea que el clima creativo es condición sine qua non para el logro de la motivación, Maslow (1954) por su parte desarrolla la teoría de la persona autorrealizada sobre la base de la jerarquía motivacional que determina la realización exitosa de su conducta para la satisfacción de sus necesidades, la creatividad se va a concebir como una expresión de la autorrealización de la personalidad.

Destacar que del análisis integral y pleno que hacen los humanistas se pueden tener en cuenta elementos como la independencia, la confianza en sí mismo y la apertura a la experiencia; se valora altamente el papel del hombre en el acto creador; pues al sustentar conceptos como autorrealización e integración de la naturaleza humana, ha constituido un significativo antecedente para comprender el importante rol de la personalidad en la creatividad.

Parnes (1962) refiere la creatividad como: “...*la capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos.*” (p.186). Este se refiere a la faceta de la creatividad no de generar elementos desde cero, sino a encontrar nuevos usos a productos o conceptos ya existentes.

En la teoría histórico cultural los postulados de Vigostki (1981) le conceden especial atención a la génesis de la actividad psíquica, cuya premisa plantea que el hombre cuando nace, trae un conjunto de potencialidades genéticamente establecidas, que solo a través de la actividad y la comunicación, se pueden desarrollar con un enfoque desarrollador, “*el desarrollo del pensamiento está determinado por el lenguaje, es decir, por las herramientas lingüísticas del pensamiento y la experiencia sociocultural del niño*” (p.337), destacando las potencialidades creadoras de los sujetos.

Este consideraba que la creatividad existe potencialmente en todas las personas, y es susceptible de desarrollarse, no es privativa de los genios, sino que está presente en cualquier ser humano que imagine, transforme o cree algo por insignificante que sea, en ella se destaca la voluntad al cambio.

Los psicólogos Chibás (1992) y Mitjans Martínez (1995.a), definen a la creatividad como proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas y que abarca no solo la posibilidad de descubrir un problema ya conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allá donde el resto de las personas no lo ven. Se destaca el papel de lo cognitivo, tanto en la formulación como en la solución de problemas.

En las consideraciones anteriores, se aborda al desarrollo como meta y logro de este proceso, siendo la creatividad la encargada de ese fin, de este modo se destaca la importancia de desarrollar la creatividad del estudiante, entendiéndola como algo que se produce y que desde su punto de vista, llega a ser algo distinto para él y por tanto, creativo; así como la necesidad de potenciarse desde la propia escuela.

Los autores advierten múltiples facetas al término creatividad que pasan por las cualidades personales (inteligencia, talento, audacia, flexibilidad y apertura, entre otras), pero agregan un aspecto más que se vincula al hecho de que todas esas cualidades se pueden aprender, no son innatas.

Por otra parte, Esquivias (2001) plantea que: *“la creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”* (p. 5). Es oportuno aclarar que esta autora admite al juego como parte indispensable para que la creatividad pueda surgir como elaboración nueva, o práctica, pero la importancia del conocimiento que se genera siempre recae sobre el producto, sobre lo que se consigue, lo cual es calificado como creativo.

Amabile (2008) al referirse a la creatividad dice:

La creatividad tiene la reputación de ser mágica (...) Uno de los mitos es que está asociada con personas con una personalidad o un genio especial, de hecho, en cierta manera, depende de la inteligencia, del talento y de la experiencia de un individuo. Pero también depende de nuestra inclinación a asumir riesgos o a la capacidad de ver los problemas desde otras perspectivas. Y esto se puede aprender. (s/p)

Este es un aspecto muy importante para la educación; ya que es la punta desde la cual se deben utilizar las diversas estrategias que conduzcan a favorecer desde el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la creación, en particular el referido a la capacidad de plantear problemas y a visualizarlos desde diversos enfoques.

González Quintian (2012) asume la creatividad como la dimensión humana transformadora del ser y del medio, en un proceso cognitivo, afectivo y energético para la generación y desarrollo de ideas originales, pertinentes y relevantes. Por su parte Menchén (2012) plantea que: *“La creatividad hay que concebirla de manera amplia y profundizar en sus raíces. [...] Todos necesitan que brote la creatividad para progresar y dar respuestas a las nuevas necesidades del siglo XXI”* (p. 2).

Ya en estos conceptos se parte de la posibilidad que tenemos los humanos de producir novedades con diferentes niveles de significación, en cuanto no se nace con ella, se aprende. Estos procesos que definen al individuo, se van constituyendo en la historia de vida a partir de los contextos sociales y culturales.

Para Delgado (2014):

Hablar de creatividad supone hacer referencia a una persona o grupo, que tiene un conjunto de cualidades y capacidades a partir de las cuales en determinadas condiciones, ejecuta un proceso crítico, el cual lleva a la elaboración de un producto que resulta nuevo y valioso, en alguna medida, para su contexto micro o macrosocial. (p.23)

Se trata de un proceso complejo en el que están implicados: el sujeto creador y sus características singulares, adquiridas y aprendidas a lo largo de su historia de vida; la puesta en práctica de dichas capacidades y habilidades en un proceso práctico concreto que siempre lleva a la elaboración de un producto. Todo enmarcado en un contexto particular que dota de sentido y singularidad al proceso.

La presente investigación asume la concepción materialista-dialéctica, donde se toma como referencia lo defendido por Mitjás Martínez (1995) en torno al concepto de creatividad en sus estudios sobre la temática. La considera como un proceso de la actividad humana de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple

exigencias de una determinada situación social donde se expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad y en el curso del cual se producen valores materiales y espirituales cualitativamente nuevos.

Se fundamenta en el enfoque histórico-cultural, haciendo énfasis en el papel activo del sujeto en su formación, en el papel del docente como mediador en el proceso de apropiación de la experiencia histórico-social y el papel de las vivencias en el aprendizaje artístico.

Al apropiarse de esta posición se enfatizó en que la creatividad vista en sí como un conjunto de procesos inherentes al desarrollo humano que surge de una emergencia, no puede desarrollarse de forma espontánea, esta debe ser guiada, orientada, en interacción dialéctica con los requerimientos sociales, lo que quiere decir, que se desarrolla bajo las condiciones de un proceso formativo, el cual es comunicativo por excelencia, considerando que todas las influencias educativas, que en él se generan, a partir de las relaciones humanas que se establecen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se producen en situaciones de comunicación. Se define a la creatividad como una capacidad humana, donde para lograr desarrollarla debe transcurrir por un proceso eminentemente comunicativo y social hasta llegar al producto creativo deseado.

Con respecto al análisis realizado a diferentes investigaciones en el campo de la creatividad en la educación, se ha podido determinar que estas han revelado importantes estudios, los cuales se reflejan en artículos científicos, tesis de maestrías y doctorados en el ámbito internacional. En ese sentido se destacan los trabajos de Cruces Martín (2009); Esquivias Serrano (2010); Lanza Escobedo (2012) y en el ámbito nacional a Perdomo González (2007); Vera Salazar (2011); Caballero (2012), entre otros.

Estas investigaciones hacen referencia al tratamiento de la creatividad donde refieren como resultados científicos estrategias, propuestas metodológicas, programas, modelos, etc; siempre con el fin de transformar la capacidad creadora de los estudiantes en los diferentes niveles educativos; el desarrollo de la creatividad

pedagógica en la formación inicial del maestro primario; la necesidad de buscar vías que estimulen las potencialidades creadoras de los profesores entre otros, desde diferentes perspectivas.

La generalidad de estas investigaciones enmarcan su aplicación en el nivel primario, debido a las características que deben poseer los estudiantes y profesores en este tipo de enseñanza. Además no se trabaja la creatividad artística ni se pondera su desarrollo en la formación del estudiante de la carrera de preescolar.

Aunque en la actualidad existe un consenso extendido respecto a la necesidad de la preparación de los docentes desde su formación inicial para un desempeño creativo y en estudios recientes acerca de la creatividad en la actividad docente Martínez Verde (2001); Remedios (2005, 2009, 2014) Calero (2005); Esquivias Serrano y De la Torre (2010) se corrobora la posibilidad de favorecer desde la formación inicial, una actitud creativa en la solución de los problemas, mediante el diseño de acciones que desde el currículo contribuyan a tales fines.

Es importante considerar la naturaleza de la enseñanza creativa la cual debe de ser flexible y adaptativa, debe predominar la metodología indirecta; orientarse al desarrollo de capacidades y habilidades cognoscitivas, imaginativa y motivante; fomento de la combinación de materiales e ideas; favorecer la relación entre el docente y el estudiante y atender los procesos sin descuidar los resultados (De la Torre, 1999).

Cabezas (1993) afirma que: “[...] *la creatividad se encuentra en todas las esferas de la vida, habla de tantos tipos de esta como formas de actividad existen: científica, literaria, artística, técnica, ético-religiosa, política, artesanal, económica, pedagógica-educativa...*” (p. 61). Entonces es necesario precisar en esta investigación a qué tipo de creatividad se hace referencia y, por tanto, tener en cuenta sus categorías y subcategorías que serán las encargadas de evaluar la investigación empíricamente.

Un acercamiento al tipo de creatividad que se trabaja en esta investigación se debe tener en cuenta el arte; pues ambos se complementan y se interrelacionan. Por ello,

para entender con más claridad la manera con la cual se relaciona la creatividad con el ámbito artístico, es primordial que se defina el concepto de arte.

En la actualidad se puede considerar al arte como un lenguaje y como un medio específico de conocimiento. Según Labarrere (1988) el arte constituye el más importante medio de educación, pues ejerce influencia directa en el ser humano. En relación con esta idea refiere:

El arte posee gran valor cognoscitivo, educativo e ideológico; permite enriquecer el conocimiento humano de la vida, penetrar profundamente en la realidad y el conocimiento de las sociedades: actúa como portador de una ideología, pues refleja la realidad a través del prisma de los intereses de una clase. Por eso, el arte no solo analiza hechos y fenómenos de la naturaleza, sino el complejo de las relaciones humanas y hechos sociales. (p. 286)

Esta investigadora defiende las posibilidades formativas del arte, las cuales son un valioso medio de educación; a través de él se propicia el desarrollo de conocimientos acerca de la sociedad, lo que puede contribuir a la formación de valores éticos y estéticos y en igual medida, a desarrollar la creatividad artística desde la propia clase.

A través del arte se logran las transformaciones en las esferas cognitiva, afectiva y volitiva de la personalidad; puede ser utilizado para estimular las capacidades creativas, apreciativas y contribuir al crecimiento personal, esto hace que en cualquier ámbito, especialmente en el educativo, el arte aparezca necesitado de justificación; pues se refiere a la virtud, disposición y habilidad para hacer algo.

Al explorar la obra de Juan Acha, importante teórico del arte y la estética de América Latina, admite la importancia del despertar, encauzamiento y educación de los esfuerzos que, para mejorar su creatividad, debe hacer el individuo. Considera además el deber de las instituciones al preocuparse por estimular el desarrollo de la creatividad hacia su eficacia práctica, pues ella es parte decisiva de las actitudes u orientaciones axiológicas relativas al cambio o a la permanencia.

Más adelante, plantea que *“la creatividad se halla muy ligada a la inconformidad y a la voluntad de cambio que conminan al individuo a renovar los efectos estéticos, artísticos y/o temáticos por él elegidos como territorialidad de su creatividad o capacidad de creación”*. (Ibídem. 1992, p.95). En consecuencia con lo planteado anteriormente la investigadora concuerda en que el individuo debe poseer esta voluntad de cambio y educarla para devenir un ser creativo, para ello desde el comienzo se le debe despertar actitudes favorables al cambio o a la creación artística a través del medio utilizando autocrítica, autotransformación y autogestión del propio individuo.

Se trata de comprender y manejar los recursos preliminares de la creación, o sea, conocerla como capacidad humana propias de la personalidad del individuo o artista.

Sánchez Vázquez citado por Acha (1992) expresa que:

La creación artística es, asimismo, un proceso incierto e imprevisible. Cuando el individuo o artista empieza su actividad práctica, parte de un proyecto inicial que él aspira a realizar; pero este modelo interior sólo se determinará y precisará en el caso mismo de su realización. De la misma manera, el resultado se le presenta incierto, imprevisible. Solo al final del proceso desaparece esta imprevisión e incertidumbre, pero, cuán lejos se halla entonces el producto del proyecto final. (p.318).

Se le asigna mayor importancia a ese proceso de creación, pues lo que se crea en el subconsciente del artista va mucho más allá de la concreción de la obra. Son aspectos que de una forma u otra influyen en el logro de esa creación, tal es el caso del pensamiento divergente y creativo, la imaginación creadora y la inventiva.

A partir de los postulados de Romero (2008) la producción de obras de arte no depende sólo de esa capacidad creativa individual, no tiene que ver solo con las características y la labor de un genio creador y culturalmente independiente; sino que se extiende a facetas supraindividuales y más allá de lo reconocido como ámbito del arte.

Este autor indica un modo de pensar la creatividad artística muy alejada de aquella tarea individual, aislada e inspirada del genio creador, lo aborda desde un punto de vista social y relacional, para él, la creatividad artística tiene más que ver con participación en otros contextos de relación.

Según este mismo autor, resulta interesante ver como en los últimos años se ha podido encontrar que una gran parte del arte se atiende a la creatividad social en lugar de a esa autoexpresión del artista. Por lo que frente a la capacidad creativa individual del artista, que se pone en práctica de manera inspirada en su proceso creador particular, ahora podemos hablar también de una creatividad extendida y distribuida.

Según la idea anterior, se puede encontrar una ampliación en el campo de la creatividad hacia otros territorios, los de la participación en contextos creativos, en propuestas artísticas relacionales, en procesos creativos dialógicos e interactivos, aspectos de significativo interés para esta investigación, la cual se enrumba hacia el desarrollo creativo desde lo artístico, haciendo uso del método lúdico en muchos de los casos como una forma novedosa de aprender nuevos contenidos logrando motivaciones a partir del trabajo en grupos.

Hasta el momento se ha abordado el concepto de creatividad artística desde una perspectiva más allá de la educación tomando al arte como medio fundamental, que tiene como característica típica la impulsividad y tiende a responder o actuar sobre los incentivos actuales. Reúne información a través de las percepciones y expresa esas percepciones a través de una forma de arte o medio en particular.

Teniendo en cuenta lo planteado con anterioridad se toman elementos que a juicio de la autora no deben faltar para llegar a entender la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje *como aquel proceso complejo que presupone la interrelación de motivaciones, actitudes, capacidades y valores que le permiten al docente utilizar los diferentes componentes no personales del proceso de forma que el estudiante logre combinarlos con las diferentes expresiones artísticas de manera original, flexible y fluida para obtener un resultado novedoso e interesante.*

La autora de esta investigación considera importante el papel que juega la creatividad artística en la labor que realizan los futuros educadores de preescolar en cada institución infantil, pues los estudiantes deben tener presente cómo dirigir un proceso educativo que sea eminentemente creador, teniendo en cuenta las vivencias, las emociones, las sensaciones y donde se tome al enfoque lúdico como dimensión esencial para el desarrollo de componentes claves de la creatividad como la fluidez de ideas, la originalidad, la flexibilidad y la imaginación de manera que se consideren sujetos creativos y que sean capaces de ver posibles soluciones ante los problemas que se les presenten tanto en el ámbito educativo como en la propia sociedad.

En el análisis histórico lógico realizado hasta el momento sobre la creatividad se ha podido percibir la evolución que ha ido tomado el concepto, asumiéndola como capacidad humana que se desarrolla en un proceso y como resultado de la creatividad tiene un producto.

También se ha analizado a la creatividad artística y se ha dejado entrever la carencia que existe sobre la teoría en su tratamiento desde el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que evidencia que la misma ha sido trabajada desde las diferentes aristas del arte, en la formación de artistas profesionales y productos creativos; además, no se ha podido constatar en la teoría existente, el tratamiento de la creatividad artística y las posibilidades de desarrollarla junto al enfoque lúdico en la enseñanza universitaria, ni los indicadores a tener en cuenta para que exista transformación verdadera.

Se hace necesario entonces investigar la importancia que se le atribuye al enfoque lúdico en el desarrollo de la creatividad artística y la influencia que esta actividad tiene para el logro de procesos que son inherentes en la asignatura Apreciación y producción musical.

1.3 El enfoque lúdico como vía para el desarrollo de la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje

A partir de las posiciones teóricas que se han abordados en los epígrafes anteriores, se debe caracterizar el papel que recibe el enfoque lúdico como vía para el desarrollo de la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical. Para ello se realiza un análisis de los términos enfoque, lúdica y enfoque lúdico; así como la definición de actividad lúdica.

Una de las acepciones que la Real Academia Española (2006) ofrece sobre el término enfoque es aquel relacionado con la idea de conducir la atención hacia un tema, cuestión o problema desde unos supuestos desarrollados con anticipación a fin de resolverlo de modo acertado. Al respecto, la introducción de actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical permite aprovechar las potencialidades que la lúdica ofrece para lograr el desarrollo creativo de las estudiantes a partir de este enfoque, como alternativa a la solución del problema científico que se investiga.

Por lúdica se entiende como aquella dimensión del desarrollo del individuo, se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en sí mismo una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que llevan al goce, a la risa e inclusive al llanto en una verdadera fuente generadora de emociones.

El concepto de lúdica es poco tratado en sentido general. Habitualmente se le limita a la interpretación de los juegos, ignorándose que esta categoría define uno de los procesos más abarcadores y omnipresentes de la cultura desde los albores de la Humanidad.

Según Jiménez (2016) describe lo lúdico como una dimensión que atraviesa la vida, que es inherente al desarrollo humano y que facilita la educación de los escolares. Desde su perspectiva, la lúdica se vincula a la cotidianidad, en especial a la búsqueda de conocimientos desde formas que permiten dar sentido a las situaciones prácticas del entorno y desarrollar la creatividad.

Por tanto se toma a la lúdica como un proyecto de vida, como una necesidad vital de ser humano, que abarca todas las dimensiones humanas, es una sensación, una

actitud hacia la vida que atrae y convence, mucho de lo que se ha estudiado y escrito sobre este tema está la de ponderar el juego como actividad lúdica por excelencia.

En tal sentido Alcedo y Chacón al plantear que: *“Por enfoque lúdico entendemos todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego.”* (2011, p.72), de ahí que, una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos, usar títeres para dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas, para guiar a los estudiantes en la exploración, investigación, organización y el conocimiento de su entorno haciendo uso de la música.

Si se toma al enfoque como una manera de valorar o considerar determinado asunto entonces se coincide con la opinión de Alba Martínez e Izaguirre Remón (2015) definen el enfoque lúdico como:

[...] determinada organización didáctica metodológica de cualquier actividad sustentada en el juego como base inductora de la acción del sujeto que aprende, mediante la ejecución de una secuencia organizada de eventos (actividades variadas, grupales o individuales) que tienen un componente de diversión como sustento de su motivación y realización práctica. (p.4).

Sin embargo, se debe precisar el papel del docente para conducir la actividad de una manera diferente, y llevarla hacia el logro de los objetivos educativos.

Con las definiciones anteriores se puede precisar que el enfoque lúdico, generalmente se refiere a aquellas actividades divertidas y agradables que permiten la relajación; que despiertan interés y motivación y por tal razón se ven limitadas a ciertas circunstancias, y por ello es necesario tener en cuenta que se deben incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor del mismo; ya que permiten comprender reglas, diseñar, imitar y formular suposiciones sobre cosas o situaciones presentadas, con una determinada intención y finalidad.

La selección y la aplicación del enfoque lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje implica, por parte del profesor, de un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer.

El enfoque lúdico tiene en su eje al juego. En algunos casos se piensa sobre el juego como algo que carece de importancia, algo carente de valor. Sin embargo, si se desea que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo, se debe incluir en las clases la actividad lúdica, por ser ella un canal de transmisión de conocimientos y cultura.

Si bien la escuela tiene como intención última la formación de personas, futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante las cotidianidades que enfrenten, es necesario entonces, entender esta escuela como un espacio activo, lúdico, que promueva las situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, tanto del profesor como del alumno, ante esto Ballester (2002) señala:

[...] las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos claves y decisivos para una enseñanza activa y creativa. (p.72)

Por esta razón los profesionales deben de ser formados con nuevas capacidades profesionales, acordes con la realidad y demanda actual. Al respecto De la Torre señala: *"Nadie duda hoy que la enseñanza universitaria se encuentra en un momento de transformación y búsqueda de nuevo sentido del conocimiento urgido por la realidad social y la demanda de calidad"*.(2008, p.89)

En Cuba, constituyen referentes los criterios que se encuentran en el pensamiento pedagógico cubano. Varona (1880) sin referirse explícitamente a los juegos decía: *"Enseñar a trabajar es la tarea del maestro. A trabajar con las manos, con los ojos y después, y sobre todo con la inteligencia"* (p. 107).

La idea repetida por filósofos, psicólogos y pedagogos sobre la necesidad que tiene el hombre del juego, la necesidad de utilización de recursos lúdicos que lleven a los estudiantes a resultados más creativos, etc queda un poco disminuida cuando se utilizan los juegos como aportaciones esporádicas en las aulas, planteando los juegos como divertimento que pueden relajar el ambiente serio y habitual de la clase.

Huizinga (1972) asume al juego como:

[...] una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, de una conciencia de ser de otra manera que en la vida cotidiana. (p. 11).

Es una definición que abarca los elementos esenciales del juego, la asume como una actividad y por tanto, implícitamente la considera como un conjunto de acciones que tiene su propia estructura, parte de la motivación intrínseca del sujeto que desea jugar, reconoce su fin en sí, y precisa que los que juegan además de sentir placer por hacer una actividad, vivencian momentos de tensión y alta complejidad, dado a que tienen que vencer obstáculos, superar barreras, cumplir reglas y mandatos, oponerse a rivales y todo esto les proporciona oportunidades para su desarrollo.

Barbato citado en Gaete-Quezada (2011), señala que *“la actividad lúdica permite al jugador (estudiante) una organización de ideas de tal suerte que pueda extraer aquellas consideradas como fundamentales para relacionarlas con otras situaciones, haciendo que el aprendizaje sea significativo”*. (p.293). Esta situación ofrece una coyuntura vital al docente para ampliar las estrategias y didácticas de enseñanza-aprendizaje que contribuyan a una formación profesional más integral, en donde el principal beneficiado será el propio estudiante.

Para Franco (2013) y Martínez (2013) el juego se analiza como una actividad lúdica por excelencia que proporciona aprendizajes dinámicos y duraderos. Alegan además que durante el juego, en el individuo se desarrollan modos de actuación, la creatividad además de apropiarse de valiosas experiencias.

Según Moreno Manrique (2014) asegura que:

No se debe confundir lúdica con juego, pues el juego es lúdico; pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y estrategia didáctica. Los ambientes lúdicos de aprendizaje tienen incidencia en los procesos de enseñanza que se conciben como espacios de interacción lúdicos y de aprendizaje. (p. 23).

Muy a tono con lo planteado anteriormente, Pedro Fullea Bandera coordinador del proyecto Fleda, plantea la ponderación del juego como actividad lúdica por excelencia, además aclara que también son elementos de la lúdica las diversas manifestaciones del arte y hace un esbozo sobre las tres categorías básicas para su tratamiento, estas son: la necesidad, la actividad y el placer.

El juego es un tipo de actividad que facilita los encuentros creativos por muchos motivos, uno es la ausencia de miedo que en ocasiones se dan en la clase, pues los participantes se encuentran libres para realizar más espontáneamente las combinaciones arriesgadas de ideas sin el temor al fracaso; carece de las presiones que nublan, dificultan o retrasan los encuentros creativos, la necesidad de éxito o hallazgos.

A partir de las posiciones anteriores, la autora de esta investigación identifica como puntos coincidentes que lo lúdico es sinónimo de agrado, placer y diversión; que es aplicable al proceso de enseñanza-aprendizaje desde una dinámica que estimule las relaciones interpersonales y la creatividad, sin embargo, la mayoría de los investigadores solo centran la atención en los juegos como herramienta didáctica para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea lúdico; en este sentido, no mencionan otros tipos de tareas que también lo facilitarían.

Para lograr una educación con carácter científico no es posible limitarse a trabajar el juego solamente como actividad espontánea, sin analizar su dirección y orientación pedagógica. Se debe lograr que la actividad del juego ocupe su lugar en la enseñanza de carácter sistemático, que contribuya a la activación del pensamiento

rápido y fuerte, unido a la actividad práctica con vistas a desarrollar aún más las capacidades intelectuales de nuestros estudiantes.

Giovanny Villalón (2006) precisa que metodológicamente el juego es, a partir de su naturaleza y dinámica, un recurso didáctico y educativo que puede elevar la calidad del proceso pedagógico y por tanto, de la formación de la personalidad. El juego puede ser considerado como un método, un procedimiento y como una forma de organización de dicho proceso.

Como se puede apreciar, todos estos elementos le confieren un carácter didáctico al empleo del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues en ellos se precisan las formas de ir ascendiendo al estudiante desde la dirección del juego hasta su formación y desarrollo; ya que a través de él, se logra transitar por el contenido con una dinámica interesante, emotiva, vivencial y creadora, impregnada de un movimiento interno que lo hace mucho más interesante para los participantes.

Según Domínguez (2015) la pedagogía lúdica estimula las interrelaciones entre los sujetos, los objetos y el contenido e insiste en ver el juego como un instrumento de enseñanza-aprendizaje, tanto individual como colectiva. En este estudio se insiste solo en el juego; aun cuando se refiere a la interrelación con los objetos, actividad propia también de la experimentación. Autores como Gómez, Molano y Rodríguez (2015) defienden que la actividad lúdica favorece la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales; de ahí su utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La autora de esta investigación asume al juego como actividad lúdica fundamental para la organización de los procesos de actividad y comunicación que se desarrolla en el proceso de enseñanza y aprendizaje de modo que se logre el objetivo en sus tres dimensiones; instructiva, educativa y desarrolladora, aspecto esencial para lograr la actividad creadora desde un enfoque lúdico.

Se puede sintetizar que el enfoque lúdico desarrollado a través del juego permite como actitud favorable, el gozo, la diversión, el pasatiempo o el ingenio; como

espacio de expresión y socialización; como experiencia de acuerdos y aprendizaje de reglas construidas y aceptadas por los participantes; como símbolo y representación de realidades individuales y sociales; como tiempo de acción en otras realidades; como terreno de la imaginación y la fantasía; como desafío a la racionalidad; como posibilidad para la crítica, la ironía fina; como lugar de experiencia y creatividad.

Son muchas las ventajas que el juego proporciona a la enseñanza, Garvey (1985) pondera importancia del juego debido a la participación activa por parte del jugador, además permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Teniendo en cuenta lo planteado en el párrafo anterior, se puede afirmar que la escuela constituye un medio idóneo para el uso de la actividad lúdica desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Apreciación y producción musical, pues lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante la lúdica, comienza a pensar y a actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

A decir de Martínez Verde (2001):

El juego desinhibe los obstáculos de la realidad porque provee de nuevas formas para explorarla. En un mundo reglamentado favorece un espacio espontáneo, donde puede aflorar lo nuevo, como en los primeros años de vida: la curiosidad, la fascinación, el asombro, se puede vencer la timidez y la vacilación. (p.195).

Ana María Silverio considera la importancia de la presencia del enfoque lúdico en todo proceso educativo que se realice en la primera infancia, al ser el juego la actividad fundamental en la edad preescolar, y mediante sus distintas variantes

contribuye a la formación de sus actitudes y cualidades. Este proceso debe ser contextualizado, protagónico, participativo, colectivo y cooperativo.

Tomando estos criterios como referente se pueden establecer una serie de ventajas que las actividades lúdicas van a proporcionar al desarrollo de las tareas diarias como docentes, para formar "*profesionales de la enseñanza innovadores y creativos*" (De la Torre, 2002, p. 23).

Hernán Echeverri y Gabriel Gómez (2009) consideran la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza; pues esta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano. Si se parte del valor que tiene para el desarrollo de este proceso al combinarse el entretenimiento, la competición y la obtención de resultados concretos en situaciones problemáticas reales.

Desde la parte metodológica, llevar juegos al aula permite presentar contenidos nuevos, a la vez que afianzar y repasar los contenidos aprendidos, permite descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Su uso aporta tanto al profesor como al estudiante, porque se busca que el docente guíe a sus estudiantes a la participación autónoma, creativa y al sentido crítico, conduciéndolos a ser parte de los cambios que demanda la educación y la sociedad actual.

Esto representa una opción para enseñar y aprender y por tanto desarrollar la creatividad artística, pues constituye un elemento esencial para promover la interacción, la comunicación y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Trabajar la apreciación y la producción de la música desde este enfoque es, en principio, intentar comprender cómo ocurren los *procesos apreciativos y creativos*, es jugar con ellos, intentar producirlos y reproducirlos.

A través del juego como actividad espontánea, libre, desinhibida y desinteresada, el estudiante exterioriza sus inquietudes y aprendizajes, sin barreras, ni inhibiciones. Mediante la actividad lúdica se utiliza el lenguaje de forma significativa usando su potencial creativo para cantar, jugar, interpretar, dibujar, dramatizar e improvisar canciones.

Dentro de esta perspectiva, sugerimos que el docente considere los contenidos de manera interdisciplinaria relacionando la música con el entorno mediante acciones breves que promuevan, estimulen, motiven y despierten el interés para explorar, manipular, experimentar, preguntar, arriesgarse y desarrollar los procesos antes mencionados.

Las actividades lúdicas tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y actitudes de los individuos involucrados además de lograr una atmósfera creativa en la relación con los objetivos para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes.

Fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera, específicamente, entre docentes y estudiantes, de esta manera que en estos espacios se presentan diversas situaciones espontáneas.

Constan de un tiempo limitado para su inserción dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; poseen un objetivo, reglas y procedimientos que en su conjunto favorecen su ejecución. Las reglas constituyen competitividad; le impregnan a la actividad dinamismo, alegría, la posibilidad de asumir y enfrentar los errores y conflictos de modo normal.

El juego debe entenderse en términos propedéuticos; pues sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia; sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo próximo; su función está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural; ya que el juego conduce en forma natural a esta.

A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por estos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

Las actividades lúdicas están destinadas a reducir y a eliminar los bloqueos que frenan la expresión creadora, a estimular la búsqueda creativa, a favorecer el desarrollo y la comprensión del proceso y del logro de los resultados creativos. Es necesario que las actividades que se empleen proyecten el desarrollo del pensamiento creador y divergente cuyos procedimientos estarán dirigidos hacia ese fin.

En el contexto pedagógico, la evaluación ideal de la creatividad artística debe tener en cuenta todos los elementos que intervienen en el proceso creativo para facilitar la toma de decisiones adecuándolos cada vez más a las potencialidades reales de los estudiantes, individualizándolos.

Las actividades que incluyen juegos pueden abordarse en cualquier momento de la clase, para comprobar la realización del trabajo independiente, motivar otras clases, consolidar y ampliar conocimientos, comprobar si los procesos científicos son asimilados por los educandos o para evaluar si se cumplieron o no los objetivos trazados (Concepción, 2004).

A pesar de que muchos consideren los juegos como actividad solamente asociada a la infancia, lo lúdico acompaña el ser humano a lo largo de toda su vida adulta. No hay límite de edad para que se utilice el juego como recurso pedagógico. Ellos son una forma de dinamizar la clase y atraer la atención del alumno para el aprendizaje. (Baretta, 2006).

Constituyen excelentes opciones porque permiten trabajar diferentes habilidades de los estudiantes, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, la sensibilidad, entre otros.

Son importantes recursos para convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la

práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera que proporcione una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. (Baretta, 2006).

La actividad lúdica genera placer, moviliza al sujeto, desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación, activa el pensamiento divergente, favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal, facilita la convivencia, etc.

En la actualidad cada vez más cantidad de docentes universitarios incorporan a sus clases estrategias didácticas innovadoras. Se trata de concebir la educación no como una serie de acciones donde el docente es el único protagonista que trasmite y el único responsable del aprendizaje, por el contrario, es el estudiante el que debe ser co-responsable y protagonista activo de su aprendizaje.

A pesar, de que el juego no es una estrategia nueva, las aulas de la universidad no lo utilizan con frecuencia. Sin embargo, se considera que el juego puede ayudar a la motivación y desarrollar capacidades en los estudiantes, ya que al iniciar su formación tienen una historia personal de juego y una valoración del mismo en las enseñanzas precedentes con las experiencias que han vivido.

La formación tiene que representar las vivencias personales y favorecer el desarrollo de la capacidad lúdica, para lograrlo es de vital importancia reflexionar acerca de qué lugar ocupa el juego en la formación de los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar y mediante qué estrategias se están formando los que en un futuro serán los docentes en este tipo de enseñanza.

Los elementos analizados evidencian que al referirse al proceso de enseñanza-aprendizaje con enfoque lúdico se está centrando de manera prioritaria la atención en lograr una organización didáctica que jerarquice la utilización de actividades lúdicas en función de promover un clima agradable y divertido, que tribute a un mayor desarrollo de la creatividad como cualidad además de facilitar los procesos creativos por los cuales transiten hasta lograr el producto creativo.

El estudio de los fundamentos teóricos y metodológicos del objeto de investigación y del campo de acción permitió a la autora arribar a las siguientes consideraciones generales:

El proceso de enseñanza-aprendizaje se distingue por un carácter desarrollador que se enfoca hacia la formación integral del individuo. Se han tenido en cuenta los núcleos teóricos de la formación inicial, del proceso de enseñanza-aprendizaje de forma general, hasta al proceso de enseñanza-aprendizaje, en particular de la Apreciación y producción musical, este es caracterizado a través de la descripción de sus componentes personales (profesor y estudiantes) y no personales (objetivos, contenidos, métodos, medios, forma de organización y evaluación); así como las relaciones dialécticas que se dan entre ellos.

De igual forma, se analizan las particularidades de la creatividad en la educación y se toman posiciones al respecto, se aborda a la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para luego culminar con el vínculo del enfoque lúdico con el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera tal que contribuya al desarrollo de la creatividad artística en estos estudiantes.

Se valora altamente el rol del enfoque lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el papel que desempeñan los juegos como actividades lúdicas que propician de una forma amena, flexible, original y fluida el desarrollo de la creatividad haciendo uso de las manifestaciones del arte.

Estos referentes son útiles para abordar el problema científico planteado, pero resulta también necesario diagnosticar la situación real existente en los estudiantes de la carrera en cuanto al desarrollo de la creatividad artística, proponer acciones didácticas, implementarlas y valorar los resultados para su ulterior perfeccionamiento. Estas fases, que constituyen los ciclos de un proceso de investigación-acción participativa, se describen en el capítulo siguiente.

**CAPÍTULO 2. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN PARTICIPATIVA
PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

CAPÍTULO 2. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN PARTICIPATIVA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

En el capítulo se describe el proceso de investigación-acción participativa que permitió diseñar una estrategia didáctica con enfoque lúdico como resultado científico. En este capítulo se precisan los logros, insatisfacciones y aportes de cada ciclo de intervención.

2.1 Antecedentes de la investigación y acceso al campo

La experiencia laboral adquirida en la educación superior, así como la función desempeñada como profesora del Departamento de Educación Artística en las carreras pedagógicas, en específico la Licenciatura en Educación, Preescolar, brindaron la posibilidad a esta autora de identificar que una de las problemáticas existentes es la insuficiente preparación artística que presentan las estudiantes.

Se interesan por participar en clases, pero existen ciertas dificultades en torno al desarrollo artístico y creativo que incide sobremanera a la hora de elaborar productos de su propia creación; no existe una comprensión de la importancia de los elementos teóricos de la música para la calidad de los trabajos, tampoco se aprecia una libre expresión porque siempre tiene que estar guiada por el profesor.

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.

Para transformar la realidad educativa en relación con el desarrollo de la creatividad artística, resulta apropiado emplear la lógica de la investigación-acción participativa, se determinan los informantes claves y su contribución en este tipo de investigación, ellos son: el profesor principal de la disciplina Educación Artística y profesores del colectivo de disciplina, la coordinadora del colectivo de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar, la coordinadora del año y especialistas en la temática investigada.

Se tuvieron en cuenta los siguientes requisitos: estar vinculados con el proceso investigativo; poseer información y ciertos conocimientos del trabajo con la carrera; tener experiencia de trabajo en el nivel superior y dominio de los documentos normativos.

Se realizó de conjunto una búsqueda amplia de información relacionada con el tema lo que permitió determinar el estado actual del problema y el estudio de los referentes teóricos utilizados en la investigación.

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 permitió 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 permite “[...] un acercamiento de carácter informal, al escenario que se realiza la investigación, a través de la recogida de información previa[...]”, se establecieron conversaciones informales y con una entrevista en profundidad (Anexo 2) se pudo obtener información sobre las potencialidades de la creatividad, así como su desarrollo en las clases como parte del acercamiento de los informantes al proceso investigativo en la universidad.

En un intercambio con el coordinador de carrera y profesor principal de año se obtuvo información acerca del diagnóstico de las estudiantes; sus carencias y potencialidades en torno al desempeño artístico, refieren que las principales dificultades en estos aspectos y sus causas se originan por la negatividad presentada por las estudiantes hacia la realización de actividades relacionadas con las diferentes manifestaciones artísticas de manera espontánea, fluida y original, dentro de las habilidades profesionales que deben desarrollar las que más dificultades demuestran son las referidas con la preparación artística.

En un intercambio con el profesor principal de la disciplina Educación Artística y con los docentes del Departamento de Educación Artística que han trabajado con la disciplina y la carrera, afirman que al trabajar las cuatro manifestaciones del arte, las estudiantes tienen cierto temor enfrentarse a las actividades relacionadas con la música, con énfasis en el montaje e interpretación de canciones, creaciones de cuentos musicalizados, la realización de una obras de teatro donde se deba cantar y manipular títeres a la misma vez; lo que sí les resulta mucho más fácil son las actividades manuales o plásticas.

Todo esto se corrobora con los resultados de la aplicación de forma colectiva de la técnica Positivo-Negativo-Interesante (PNI) a estudiantes (Anexo 3) 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, que 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 no tienen 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.

Todo esto incide positivamente en cuanto a la disposición que presentan para formar parte de la investigación, pues permite otorgarle un adecuado tratamiento al desarrollo de la creatividad artística dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical haciendo uso del enfoque lúdico a través del cual adquieran modos de actuación que los prepara para su futuro desempeño profesional.

Concluida la etapa de vagabundeo la investigadora presentó en el Departamento de Educación Infantil los resultados obtenidos. Derivado de su análisis, se obtuvo la autorización para iniciar el proceso de diseño de la estrategia didáctica y el apoyo necesario para ello.

2.2 La investigación-acción participativa seguida para el diseño de la estrategia didáctica

Se propone utilizar la lógica de la investigación-acción participativa, según 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.

En la bibliografía consultada se constata que autores como Lewin (1947); Elliot (1993); Kemmis y Mc Taggart (1997); Suárez y Gómez (1999); Rodríguez et al. (2008) y Álvarez Álvarez (2010). Estos autores convergen en que en la investigación participativa se desarrolla siguiendo un modelo en espiral de ciclos y describen múltiples pasos en número, complejidad y términos.

En América Latina se le denomina investigación-acción participativa, y son clásicos los trabajos de Paulo Freire, abogado y educador brasileño (1921-1997). El énfasis en este ámbito ha sido la educación popular, sobre todo, en sectores marginados. En el campo específico de la educación artística, la investigación-acción llegó a adquirir una especial relevancia cuando la evolución histórica de dicha educación exigió, en la segunda mitad del siglo XX, un cambio de perspectiva en la investigación educacional en la esfera artística.

Al referirse a la pertinencia de la investigación-acción participativa, Rodríguez, Gil y García (2008) plantean que propicia la unidad entre la teoría y la práctica; acentúa el compromiso desde una posición crítica emancipadora; potencia el carácter educativo de la investigación y la necesidad de devolver el resultado obtenido a la población, como medio de empoderamiento.

Álvarez Álvarez y Barreto (2010) exponen que: *"[...] a partir del conocimiento alcanzado, se procede a diseñar estrategias de transformación, es decir, conjunto de acciones destinadas a transformar el proceso investigativo.* (p. 422)

En un sentido más amplio Hall y Kassam (1988, p.150-155) describen esta investigación participativa como una actividad integral que combina la investigación social, el trabajo educativo y la acción.

Este tipo de investigación es idónea para transformar el proceso y contribuir al desarrollo de la creatividad artística a partir de las posibilidades que brinda el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical por las siguientes razones:

- La necesidad de transformar la realidad educativa de las estudiantes como condición para la elevación de la calidad en su formación.

- La necesidad de romper con esquemas de pensamiento pasivos, actividades reproductivas, hábitos de trabajo rutinarios que obstaculizan el desarrollo de la creatividad artística desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura así como la utilización de un enfoque de uso permanente en el contexto laboral que la investigación-acción participativa, por sus propias particularidades, ofrece amplias opciones para lograrlo.

A partir de criterios planteados por Kemmis y Mc Taggart (1997) se asumió en cada ciclo los pasos siguientes:

Reflexión inicial sobre la preocupación temática: se identifica de forma colectiva la preocupación temática, se reflexiona sobre los resultados del diagnóstico, y se describe sobre qué se quiere trabajar, se establecen las relaciones de trabajo con el contexto social y cultural, quiénes se verán implicados en el mismo, entre otras cuestiones.

Planificación: se retoma el análisis preliminar y se examinan las condiciones objetivas y subjetivas existentes en colectivo, para luego proyectar acciones referentes a los cambios esperados.

Puesta en práctica de las acciones y valoración de sus resultados: se ejecutan las acciones planificadas, se realizan las modificaciones en casos necesarios y se valoran los resultados que se alcanzan de forma colectiva.

Reflexión final: se identifican los logros e insatisfacciones del ciclo, así como los aportes de cada uno al diseño de la estrategia didáctica.

Estos pasos, aunque constituyen 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. Por su carácter vivencial no resultan pautas rígidas, ya que pueden adecuarse a las características y necesidades del contexto para alcanzar las metas propuestas e incluso rediseñarse.

2.2.1 Descripción de los ciclos de intervención.

PRIMER CICLO: Diagnóstico del estado en que se encuentra el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la Licenciatura en Educación, Preescolar. (Marzo-Mayo, 2015).

Reflexión inicial. Para precisar los elementos a tener en cuenta en el diagnóstico se desarrolló en el mes de marzo de 2015 la primera sesión en profundidad con el colectivo de disciplina (Anexo 4) esto permitió enriquecer las categorías y subcategorías de análisis que posibilitan evaluar el desarrollo de la creatividad artística. Participaron, por su experiencia y resultados, los miembros del colectivo de disciplina Educación Artística y profesores del departamento que han impartido la asignatura.

Se presentó en esta sesión una versión preliminar de las categorías y subcategorías de análisis (Anexo 5). Posteriormente se solicitaron criterios acerca de su aceptación, rechazo, modificación o inclusión de una nueva.

Se reflexionó acerca de lo que se consideraba creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al respecto se expresaron los diferentes criterios *“...sobre todo es un proceso en el cual se integra muy bien la disciplina Educación Artística, y se tiene en cuenta no solo el conocimiento sino también las actitudes y el desarrollo de las habilidades para trabajarla desde nuestras propias clases...”*, *“...implica conocer más a nuestros estudiantes, lo que se puede lograr con ellos y lo que ellos tienen para hacer de forma espontánea...”*, *“...es un proceso donde intervienen muchos factores, tanto artísticos, pedagógicos, psicológicos...”*, *“... se considera una capacidad humana donde en debe transcurrir por diferentes procesos hasta llegar a un producto...”*

El debate sobre la categoría 1 “La preparación para el desarrollo de la creatividad artística” aportó ideas interesantes relacionadas con la concepción de la categoría creatividad y creatividad artística, así como la interrelación necesaria entre sus componentes para poder desarrollarla. Se sugirió incorporar los términos relacionados con la teoría musical para desarrollar un producto creativo, además valorar su relación con las actividades lúdicas, así como su renombramiento en torno

a uno de los aspectos de la estructura interna de la creatividad que es el “Desarrollo cognitivo”. Jerarquizaron lo relacionado con los intereses de los estudiantes. Los participantes demostraron poca preparación sobre cómo tratar de vincular los contenidos desde sus clases con los juegos para hacerlas más dinámicas y eficientes.

La categoría 2 “Motivación por la realización de actividades” se asumió con algunas recomendaciones. Se incorporaron nuevos términos como interés e implicación personal para insertarse en la realización de acciones, se evalúa de esta manera la motivación, tanto intrínseca como extrínseca.

En la categoría 3 “Habilidad para el desarrollo de actividades”, se aceptaron las subcategorías propuestas y emergió una nueva la que denominaron fluidez, originalidad y flexibilidad en las iniciativas propias y colectivas. Esta propuesta fue fundamentada en la importancia que tienen estos indicadores de la creatividad para la toma de decisiones, tanto individual como colectiva; se le asignó un papel esencial a estos aspectos para la ejecución de las actividades que el docente les presente a sus estudiantes. El resultado del proceso reflexivo permitió enriquecer las categorías y subcategorías de análisis (Ver anexo 5).

Planificación. A partir de las categorías y subcategorías de análisis asumidas, el colectivo de disciplina de forma conjunta propuso la idea de planificar un grupo de acciones para diagnosticar la situación problemática identificada en la investigación; además se planificó un cronograma que incluyó las acciones siguientes:

- Estudio de los documentos normativos de la carrera para determinar las exigencias y prioridades otorgadas a esta temática.
- Diagnóstico del estado en que se encuentra el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes.
- Análisis cualitativo de los resultados del diagnóstico y proyección de las acciones.

Se precisaron los métodos y técnicas a utilizar, ellos son: análisis de documentos (Anexo 1), sesión en profundidad (Anexo 4), entrevista en profundidad 2 (Anexo 6), la

guía de observación a clases (anexo 7), evaluación multifactorial de la creatividad (anexo 8), test de creatividad sonoro-musical (anexo 9) y la triangulación metodológica.

Puesta en práctica de las acciones y valoración de sus resultados: Se realizó el análisis de documentos (Anexo 1) al modelo del profesional, programa de disciplina: Educación Artística, programa de asignatura: Apreciación y producción musical, estrategia educativa del grupo, con el objetivo de analizar cuál es el tratamiento que se le otorga a la creatividad y a la formación artística, así como la importancia y tratamiento que recibe el enfoque lúdico en la carrera. Los resultados se describen a continuación:

Fueron muestreados el *modelo del profesional* del plan de estudios D. Dentro del propio modelo se accedió a los principales problemas profesionales del educador de la primera infancia, percibiendo la importancia que le atribuyen al enfoque lúdico como vía para lograr un proceso educativo y creativo desde la formación inicial de los estudiantes, aunque no dejan entrever en qué aspectos de la creatividad se deben incidir para que sea creador.

Se plantea en los objetivos generales se apreció la derivación de estos en cada año académico, de modo que la problemática abordada en esta investigación constituye una vía esencial para darle solución a los problemas profesionales reflejados en el modelo.

Una de las necesidades en la formación de estos profesionales es la integración de la preparación pedagógica general y el fortalecimiento de la preparación artística por constituir carencias en esta formación. Sin embargo, se deben preparar para la decodificación de las manifestaciones artísticas, no para el desarrollo de las habilidades específicas de las manifestaciones artísticas, pues va más allá de preparar a un especialista del arte, sino preparar a un profesional integral.

Dentro del *programa de disciplina* se constató que hacía alusión al desarrollo de la habilidad apreciar, teniendo en cuenta su complejidad, además de la habilidad de producir, esta última se abordaba a partir de las principales manifestaciones

artísticas para elevar su desarrollo estético, cultural, artístico y profesional; no se vislumbra la importancia que encierra la creatividad en la disciplina, así como sus propios elementos a desarrollar en las estudiantes.

Dentro de las principales habilidades de la disciplina está la de dirigir actividades artístico-culturales, aunque no se precisan cómo se deben dirigir tomando en cuenta elementos como la fluidez, la originalidad, la flexibilidad, la imaginación y la sensibilidad como elementos que no deben faltar para el logro dichas habilidades.

En el *programa de asignatura* se contextualizan los contenidos a las particularidades de esta profesión y dota a las estudiantes de procedimientos que les permitan lograr los primeros acercamientos de los niños preescolares a la manifestación de música. Aunque cumple con las exigencias estructurales para su implementación, en las orientaciones metodológicas no se ofrecen procederes para el desarrollo de las dos habilidades esenciales de la asignatura: apreciar y producir de forma original, flexible y fluida, a partir del empleo del método lúdico, de manera que lo contextualice más al tipo de enseñanza que se desempeñarán una vez egresados.

En la *estrategia educativa* del grupo se conciben acciones para desarrollar lo académico; sin embargo, se observa que existe poca representación de acciones intencionadas a potenciar el desarrollo de habilidades relacionadas con el arte y sus manifestaciones, ya que la mayoría están encaminadas al trabajo educativo y de aprendizaje, se le da un marcado carácter al componente estensionista como responsable del desarrollo artístico de las estudiantes.

Posteriormente se aplica la guía de entrevista en profundidad 2 (Anexo 6) para conocer el estado en que se encuentra el conocimiento y la disposición de las estudiantes en torno al desarrollo de la creatividad artística y la importancia que le conceden a esta en la clase de la asignatura *Apreciación y producción musical*. Se socializan ideas esporádicas sobre qué es creatividad y creatividad artística; se pudo apreciar que un grupo de estudiantes entendían creatividad artística como *elaboración de material, adornar el salón, dibujar, cantar, utilizar colores, trabajar con plastilina*, la asociaban a habilidades manuales y de expresión artística. Al

preguntarles qué entendían por creatividad el mayor número de respuestas tenían que ver con *imaginación, hacer cosas originales y nuevas*. Consideraban que un educador creativo debe ser una persona dispuesta y capaz de realizar actividades cualesquiera que sean, siempre relacionadas con lo práctico, con el modo de actuación.

A continuación se aplica la guía de observación a clases (anexo 7), se pudo constatar el grado de implicación y participación que tienen las estudiantes en las actividades, se corrobora que estas actividades caían 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 del evaluación multifactorial de la creatividad (anexo 8) 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 que la generalidad 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.

En el cuento todas 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 entre tres y cinco objetos y en cuanto a los usos solamente mencionaron de uno a dos empleos de los más frecuentes.

Con el empleo del test de creatividad sonora-musical (anexo 9) 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.

No obstante a lo planteado se registraron las siguientes limitaciones que permitieron abordar el desarrollo de la creatividad artística desde un enfoque lúdico.

- Se pudo apreciar dentro del modelo del profesional de la carrera que no se percibe en qué aspectos de la creatividad se deben incidir para que desarrollen un proceso educativo creador.
- En las orientaciones metodológicas del programa de disciplina no se ofrecen procedimientos metodológicos para el desarrollo de los contenidos a partir del empleo del enfoque lúdico.

- No siempre se aprovechan los contenidos y objetivos de la disciplina y asignatura con potencialidades creativas para el desarrollo de la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical.
- En la estrategia educativa del grupo las acciones de los tres componentes académico, laboral e investigativo y extensionista, solamente en este último, se tienen en cuenta acciones relacionadas con la formación artística de las estudiantes.
- Las estudiantes demuestran poco desarrollo en cuanto a la fluidez, flexibilidad y originalidad de las ideas, limitando el desarrollo rítmico y la originalidad en las secuencias musicales.
- En las clases que fueron observadas, no se utilizaron métodos y procedimientos novedosos para trabajar los contenidos, lo que establece barreras comunicativas y limitan la participación activa de las estudiantes.

Reflexión Final: Se concretó en una segunda sesión en profundidad (Anexo 4), la cual se realizó en la reunión del colectivo de disciplina en el mes de Marzo-2015. 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.

Se registraron expresiones como *“...la creatividad artística no ha formado parte del diagnóstico pedagógico que desarrolla el coordinador ni tampoco se tienen en cuenta los indicadores de la creatividad para realizar el diagnóstico inicial en cada asignatura que comienza...”*, *“...solamente se diagnostica sobre lo relacionado al arte y sus manifestaciones en las asignaturas que pertenecen a esta disciplina...”*, *“...es necesario su incorporación en las clases de todas las asignaturas de la disciplina...”*.

Expresaron que se requiere de acciones que transformen la situación existente, una de ellas es la de buscar vías para desarrollar la creatividad artística en las

estudiantes de la carrera desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical como modelo, para luego insertarlas en las demás asignaturas de la disciplina.

Logros del ciclo:

- Se determinan colectivamente las limitaciones presentes en los documentos normativos relacionados con la creatividad y la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se diagnostica el desarrollo de la creatividad artística que presentan las estudiantes.

Insatisfacciones del ciclo:

- No se concibe a la creatividad artística como uno de los elementos fundamentales en la formación de los estudiantes de carrera Licenciatura en Educación, Preescolar.

Aportes del ciclo al diseño de la estrategia didáctica:

- El enriquecimiento de las categorías y subcategorías de análisis que permiten evaluar el desarrollo de la creatividad artística.
- Elaboración de técnicas e instrumentos para diagnosticar su desarrollo en los estudiantes de la carrera.

SEGUNDO CICLO: Planificación de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar. (Junio de 2015).

Reflexión inicial: El encuentro inicial con las estudiantes que conformaban la unidad de análisis constituyó el punto de partida para la reflexión colectiva, 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.

Del intercambio de ideas se determinaron aspectos sobre los cuales se deben incidir y se logra la aceptación y disposición de las estudiantes para participar en la planificación y adecuación de las actividades, se evidencia en ellas motivación por insertarse en las mismas.

Planificación: Se realizó un intercambio con las estudiantes a partir de las interrogantes siguientes: ¿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?

Manifestaron que *“...nos gustaría que se insertaran actividades amenas, que nos vinculen con el mundo infantil de una forma más divertida...”*, *“...debemos ser protagonistas y participativos, que estén organizadas de forma tal que aprendamos y a la vez nos divirtamos...”*, *“...nos gustaría que nos den voto en las clases, que no todo sea el profesor impartiendo docencia, sino también nosotros traer nuestras propias actividades...”*, *“...conocemos sobre el tema de la actividad lúdica y por tanto, sabemos la importancia que reviste asumir este enfoque como una manera de hacer diferente y única...”*.

Se analizaron las respuestas y se le dio valor a las propuestas de actividades surgidas en este espacio, tal es el caso de la sugerencia de utilizar novedosas vías que se puedan insertar en las clases como el juego. Se proyectaron para desarrollar en las clases, actividades novedosas que liberaran tensiones, y que condujeran al logro de los objetivos. Surgieron propuestas dirigidas al diseño de un recurso informático, como la aplicación Multimedia interactiva “MUSYCREA” de manera que favorezca el acceso de las estudiantes a la información.

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 “MUSYCREA” (Anexo 10).

En la conformación de las actividades lúdicas, los contenidos fueron seleccionados a partir de los resultados del diagnóstico; así como su introducción en los diferentes tipos de clases, los objetivos que persiguen, qué desarrolla, cómo se procede con el contenido de acuerdo con la dosificación de la asignatura. Además se toma como referente la propuesta algorítmica ofrecida por (Rodríguez. R., 2002, p. 41), la que se señala a continuación:

Tipo y nombre del juego, objetivos que persigue alcanzar, metodología. (es la descripción de la dinámica del juego), los materiales a utilizar, la forma de organización del juego, tiempo de duración, momento de aplicación, condiciones del lugar para el desarrollo del mismo y por último las reglas generales.

Para la elaboración de las actividades lúdicas la investigadora propone trabajar de conjunto con las siguientes temáticas: la apreciación obras musicales cubanas y latinoamericanas; interpretación de obras del repertorio infantil de los diferentes ciclos; el componente vocal y su medio de expresión; características y montaje de coros infantiles; el papel de la actividad lúdica en la formación del niño de la primera infancia; la práctica instrumental como base para el montaje de bandas rítmicas; tipos de bandas, pasos para el montaje de bandas rítmicas y apreciación de estas; pasos metodológicos y creación de cuentos musicalizados.

A partir de estos 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.

Elaboran un primer juego llamado Ruleta musical, donde se puede trabajar el conocimiento del repertorio infantil; ya que el canto es una de las actividades de más importancia en el proceso educativo que se lleva a cabo en la institución infantil y fuera de ella. *Aquí las estudiantes expresan que para el desarrollo del juego se debe tener en cuenta los grupos relacionados con autores, instrumentos, letras y títulos de canciones, sugieren además algunas actividades que se pueden introducir en los grupos antes mencionados.*

Un segundo juego lo propone la autora de la investigación, llamado Donde Digo...Digo Shhh, con él se pretende crear coros con sencillas canciones infantiles de manera que se desarrolle la originalidad, fluidez y flexibilidad de ideas alcanzadas por las estudiantes desde la actividad lúdica. Se explica el juego y las estudiantes plantean que en el lugar de la palabra referida en el juego pueden hacer piruetas, silencio, ubicar otra palabra, un corto baile, un sencillo ritmo, ejecutar un instrumento, lo que la estudiante cree en ese momento. Y así la otra estudiante que le sucede debe cantar la canción con la palabra eliminada por la compañera anterior, y sucesivamente hasta llegar al final donde se cantará en forma de coro.

Las estudiantes proponen el uso del juego Canta conmigo, explican que el mismo consiste en sentar al grupo en forma de herradura, se cantará por parte de la profesora y estudiantes sencillos estribillos de canciones infantiles; pero en cadena, y en el momento final las estudiantes se pronuncian por cantar en forma de coro las características del canto con la melodía de diferentes canciones infantiles escogidas por ellos.

Cuando se aborde el tema de la actividad lúdica y su papel en el desarrollo del niño en la edad preescolar se propone la inserción del juego “El Brincaíto”, las estudiantes conciben las preguntas y los castigos de manera tal que constituyan una forma de aprendizaje y de obtención de un desarrollo estético, cultural, artístico y profesional a partir de la actividad lúdica.

Otro juego propuesto por la autora de la investigación y llevado a discusión en el grupo es el juego Contando un cuento, se explica el juego y las estudiantes proponen utilizarlo como conclusión de alguna clase o como estudio independiente. La idea es la representación del cuento creado de forma original por ellos.

Adivinando con mímica es otro de los juegos concebidos por las estudiantes, la mayoría propusieron que debía existir un juez imparcial que le diera calificación a la ejecución de los movimientos. Declaran que el juego debe realizarse de forma colectiva para el desarrollo del colectivismo, la co evaluación y de forma individual para lograr originalidad e independencia en las acciones que realicen, la autora de la

investigación propone ingresar un nuevo grupo que contenga títulos de canciones infantiles a los dos primeros grupos propuesto por ellos.

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, a partir del cual se delimitaron los logros e insatisfacciones.

Logros del ciclo:

- Se determinaron las exigencias de las actividades lúdicas que conforman la estrategia didáctica.
- Se profundizó en el papel de la actividad lúdica para a partir de ella confeccionar y perfeccionar las actividades que contendrá la estrategia.
- Aumenta la motivación, el compromiso y la implicación de las estudiantes en el proceso investigativo con su participación en la implementación de la estrategia didáctica.

Insatisfacciones del ciclo:

- Insuficiente disponibilidad y diversidad de medios de enseñanza y otros recursos didácticos para abordar los temas relacionados con la asignatura Apreciación y producción musical en las clases.

Aportes del ciclo al diseño de la estrategia:

- Elaboración, a partir de los criterios emitidos por las estudiantes, de una aplicación Multimedia interactiva "MUSYCREA" con la información especializada y recopilada para el desarrollo del proceso investigativo.
- Utilización de las exigencias para la elaboración de las acciones didácticas.

- Planificación de las actividades lúdicas en conjunto con las estudiantes de la carrera y la manera de evaluar los resultados.
- Los logros del ciclo permiten ratificar la validez de las categorías y subcategorías de análisis establecidas y enriquecidas en el primer ciclo.

Conclusiones del capítulo

A modo de conclusión en la etapa de vagabundeo y los resultados del primer ciclo revelan la existencia de limitaciones en las estudiantes, tanto del orden cognitivo, motivacional y procedimental; de manera que se hace necesario elaborar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de la creatividad artística y que se tome al enfoque lúdico como una nueva manera de hacer en clases. Los espacios de interacción y reflexión colectiva que se producen al terminar cada ciclo permiten identificar los logros alcanzados que emergen del proceso investigativo, así como los aportes de estos ciclos para el diseño de la estrategia didáctica que luego se fundamenta, implementa y valida colectivamente como parte de la espiral de ciclos que conforman la investigación-acción participativa.

CAPÍTULO 3. ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON ENFOQUE LÚDICO DIRIGIDA AL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE LA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN, PREESCOLAR

CAPÍTULO 3. ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON ENFOQUE LÚDICO DIRIGIDA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA EN LAS ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN, PREESCOLAR

El capítulo presenta la propuesta de estrategia didáctica con enfoque lúdico diseñada a través de un proceso de investigación-acción participativa para desarrollar la creatividad artística en las estudiantes de la Licenciatura en Educación, Preescolar, también se realiza la descripción del tercer y cuarto ciclos de intervención, se precisan los logros, insatisfacciones y aportes que contribuyen al perfeccionamiento de dicha estrategia didáctica.

3.1. Fundamentación de la estrategia como resultado científico. Concepción asumida y justificación

El término estrategia surge en el campo militar y se ha utilizado indistintamente en diferentes contextos de la vida humana, particularmente en la educativa. Diversos autores como Añorga Morales (1995); Pérez Rodríguez (1996); Valle Lima (2007, 2008); Sierra Salcedo (2008) y De Armas (2011), que han estudiado el tema, refuerzan su carácter procesal, dinámico, flexible, orientado a un fin previamente establecido, con objetivos trazados a largo plazo y que contribuyen a la transformación del objeto de incidencia.

Las estrategias exigen delimitar problemas, proponer objetivos a alcanzar, programar recursos y planificar acciones que den respuesta al problema que se necesita solucionar. Se caracterizan por su flexibilidad y por la posibilidad de ser modificadas en correspondencia con los cambios que se operen en los que en ellas participan. Deben potenciar el carácter problematizador de la enseñanza, y evidencian las contradicciones del proceso de enseñanza-aprendizaje y la necesidad de un constante perfeccionamiento.

El estudio realizado posibilitó corroborar la extensa presencia de las estrategias como resultado científico de la investigación educativa. La especialista en el tema Regla A. Sierra Salcedo plantea que las estrategias: *“Constituyen la dirección pedagógica que provoca la transformación del estado real del objeto al estado deseado, a partir del sistema de acciones entre maestros y alumnos para alcanzar los objetivos planteados”*. (2008, p.7). Como aspectos positivos de esta definición consideramos que están: el carácter dirigido del proceso, el sistema de acciones entre profesores y alumnos y la existencia de objetivos.

Es más amplio que el concepto de estrategia didáctica, definida por Rodríguez del Castillo, M. A. (2011) en el compendio *Resultados Científicos en la Investigación Educativa*, como:

[...] la proyección de un sistema de acciones a corto, mediano o largo plazo que permite la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje en una asignatura, nivel o institución tomando como base los componentes del mismo y que permite el logro de los objetivos propuestos en un tiempo concreto. (p.39).

La estrategia didáctica que se propone favorece el uso de la actividad lúdica en acciones que se insertan a corto, mediano y largo plazo permitiendo un aprendizaje que logre la formación y desarrollo de habilidades creativas desde una cultura lúdica; apunta hacia un enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical que se desarrolla en la carrera, lo que garantiza la calidad del proceso y su perfeccionamiento constante.

Debe partir del dominio, por parte de los profesores, de cómo lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje que contribuya al desarrollo de la creatividad artística, esto permitirá darle solución a las insuficiencias que se presentan en la formación de las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar desde el punto de vista artístico; posibilita el desarrollo de capacidades; forma individuos capaces de integrarse a su comunidad y su entorno laboral de forma independiente; así como brindarle solución a los múltiples problemas que se les presenten en determinado

contexto; posibilita el crecimiento de su capacidad de abstracción, de análisis, reflexión crítica, el desarrollo de su imaginación y expresión creadora.

La valoración de los juicios apuntados permite entrar a considerar los rasgos que distinguen a la estrategia como resultado científico y que a continuación se señalan:

Concepción con enfoque sistémico, una estructuración a partir de fases o etapas, el hecho de responder a una contradicción entre el estado en el cual se manifiestan los rasgos que deben tener las personas creativas y la necesidad de contribuir a un desarrollo de la creatividad artística, el carácter dialéctico y la adopción de una tipología específica.

En el caso de esta investigación se optó por la estrategia didáctica, concebida en el colectivo de disciplina, basado mayormente en el aprovechamiento de las potencialidades que ofrece el enfoque lúdico para su formación como educadora de preescolar y por constituir la actividad lúdica un eje por el cual deben transcurrir todas las actividades que se realizan en los diferentes contextos de actuación donde se desenvolverá una vez graduada, de manera que esta contribuya al desarrollo de la creatividad artística.

Desde las posiciones teóricas tenidas en cuenta en el colectivo de disciplina se llega a analizar que la estrategia didáctica se caracteriza por ser:

Objetiva: porque se concibe de manera consciente y está dirigida a la solución de un problema profesional que se constata en la formación inicial de las estudiantes de la Licenciatura en Educación, Preescolar. Para su diseño se realizó un estudio de los documentos rectores de la carrera y de los resultados del diagnóstico aplicado a las estudiantes; lo que permitió establecer las fortalezas y las debilidades que distinguen el tratamiento de la creatividad artística y el uso del enfoque lúdico, así como diseñar las acciones que propician su desarrollo desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical.

Flexible: ya que se tiene la posibilidad de rediseñar las acciones de la estrategia didáctica según los resultados que se obtienen en tanto se logra desarrollar la creatividad artística, de igual modo las orientaciones que se ofrecen para

implementarlas se pueden perfeccionar y enriquecer según las necesidades cognitivas y formativas que evidencian las estudiantes.

Participativa: porque partió de reconocer la responsabilidad de los participantes en el proceso de desarrollo de la creatividad artística, permitió el intercambio sistemático y cooperado al realizar las actividades lúdicas que se diseñaron con este fin. Resalta el papel activo que juegan las estudiantes y los profesores en la transformación del estado real al deseado.

Integradora: porque jerarquiza, durante el tratamiento de los contenidos de la asignatura, las relaciones entre los indicadores de la creatividad artística que se pretende desarrollar, para ello se contextualizó y sistematizó el contenido de la asignatura y se promovió la interacción entre las estudiantes con otros participantes.

La estrategia didáctica se sustenta en fundamentos que parten de valoraciones filosóficas, sociológicas, psicológicas, pedagógicas y didácticas, las cuales se explican a continuación.

Desde el punto de vista filosófico se utiliza como método principal y general: la dialéctica-materialista, como la evolución más alta del pensamiento. Al respecto en la propuesta se evidencia el papel que juega lo social, ya que sus acciones contribuyen al desarrollo integral de estudiantes y profesores, a partir del uso que se da al enfoque lúdico, que permiten por su parte la interpretación de los agentes y del medio para lograr el desarrollo de la creatividad artística.

En tal sentido, el trabajo con el enfoque lúdico presupone hacer más objetivo el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de Apreciación y producción musical como vía de concreción en la práctica, pues tiene en cuenta, no sólo las dificultades, sino también, los motivos e intereses de los demás del grupo, de ahí que uno de sus fundamentos esté en la teoría marxista-leninista del conocimiento, al expresar el tránsito de la contemplación viva al pensamiento abstracto y de ahí a la práctica.

El fundamento sociológico se apoya en los principios de la sociedad socialista en cuya esencia radica su profundo carácter humanista, sin exclusiones y con igualdad

desde todos los puntos de vista, donde el bienestar del hombre es la piedra central del proceso, en consecuencia con tal proyecto social, es obvio que los objetivos y fines de la educación se subordinen a las necesidades de la sociedad en cada momento, por eso, el sistema educacional es dinámico y se rediseñan acciones constantemente, según las demandas de la sociedad socialista se expresan en la relación universidad-sociedad, subordinándose a las exigencias del momento histórico.

Desde lo social se realiza el papel de la universidad y del docente en la formación integral de los estudiantes se aprovechan los contenidos con potencialidades para hacer uso del enfoque lúdico y desarrollar de esta manera su creatividad artística, mientras que en lo individual destaca la interacción entre: estudiante-profesor, estudiante-estudiante y estos con el grupo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de las actividades lúdicas que se presentan, de igual forma se potencia el papel del docente al planificar, ejecutar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se puede afirmar que el proceso de enseñanza-aprendizaje con enfoque lúdico se desarrolla en un contexto social y en él surgen y se manifiestan necesidades, vivencias, actitudes y opiniones que tendrán repercusión para ambos. En él se utilizan formas de trabajo colectivo que estimulan la comunicación y el intercambio entre el docente, los estudiantes y el grupo; lo cual favorece las relaciones interpersonales.

En el orden psicológico, la estrategia didáctica se sustenta en el enfoque de la escuela histórico-cultural (1896-1934), porque a partir de las particularidades personológicas de cada estudiante, la determinación de las potencialidades y necesidades de cada uno de ellos en el grupo, así como las posibilidades del contexto educativo, es que se diseñaron cada una de las actividades.

Asimismo destaca el principio del determinismo social de la psiquis. Este principio permite diluir la dicotomía existente entre lo biológico y lo social en el desarrollo de la personalidad, esto justifica la importancia del uso del enfoque lúdico para el proceso

de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical desde una perspectiva que considera a docentes y estudiantes como entes activos, constructores y transformadores de la realidad y de sí mismos.

También se basa en el principio de la unidad entre la actividad y la comunicación, ya que el enfoque lúdico permite la comunicación verbal y no verbal, a partir de las particularidades de las edades, sus posibilidades cognoscitivas y las características individuales de cada estudiante, acompañado de las vivencias, sobre la base de los sentimientos, por lo que es muy importante la esfera emocional.

Se tiene en cuenta además, la ley psicogenética del desarrollo a través de las actividades lúdicas, de lo externo, social e intersubjetivo, hacia lo interno, individual e intrasubjetivo. Lo externo, visto como las actividades que el docente les presenta a sus estudiantes con un enfoque lúdico utilizadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, llega a ser interno mediante un proceso de construcción y apropiación de los contenidos y su transformación. La utilización posterior de lo internalizado, se manifiesta en un proceso de externalización que conduce a la transformación de los procesos de aprendizaje de manera creativa y su ulterior aplicación a la solución de nuevas situaciones de la vida o de la profesión que se les presente.

Un reflejo de ello lo constituye la teoría de la formación por etapas de la acción mental elaborada por Galperin (1982), sobre todo al trabajar las habilidades profesionales propias del contenido de Apreciación y producción musical. Para ello se utilizan las cuatro fases de la actividad: la preparatoria, la material o materializada, la verbal y la mental. De ahí que se construya un recurso informático para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical, pues permite una práctica pedagógica cuidadosamente estructurada.

Desde la ciencia psicológica se tienen en cuenta además los aportes de Leontiev (1982) al analizar que todo proceso psicológico tiene su origen en la actividad, aspecto que se expresa al diseñar las actividades lúdicas que se asumen en la estrategia didáctica a partir de considerar un modelo ideal y la subjetivación de las

acciones que deben realizar docentes y estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical.

Lo anterior justifica el hecho de que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe potenciar el papel activo de docentes y estudiantes; a partir de la utilización de actividades lúdicas que posibilitan la interrelación entre lo externo (la observación, la audición, la percepción y exploración del mundo) y lo interno (los conceptos, procedimientos, imaginación, percepción donde se fundamenta y representa el espíritu creativo y se estructura la creatividad como capacidad) lo que facilita la comprensión del significado de los contenidos correspondientes.

Desde el punto de vista pedagógico se asume en su marco conceptual las leyes y categorías de la pedagogía cubana como ciencia integradora. Las leyes planteadas por Carlos Álvarez de Zayas, sintetizan la relación escuela sociedad. Estas constituyen el punto de partida en la relación que se da entre los diversos componentes del proceso de enseñanza- aprendizaje en esta estrategia didáctica.

La primera ley (la relación de la escuela con la vida, con el medio social) resulta de significación en la estrategia didáctica, ya que promueve desde su concepción el aprovechamiento de las potencialidades de la lúdica en todo contexto, tanto el educativo como en lo social, para la formación de la personalidad; esto representa un elemento característico de la labor pedagógica por lo que deviene referencia imprescindible para un adecuado desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico, objetivo esencial de la estrategia que se presenta. Esta ley hace evidente el necesario vínculo de la profesión con la labor educativa, que una vez graduadas realizarán en sus respectivas instituciones educativas enclavadas en diferentes comunidades.

La segunda ley (relaciones internas entre los componentes del proceso docente-educativo: la educación a través de la instrucción), garantiza que se aproveche las potencialidades educativas del proceso para la formación integral y el desarrollo de la creatividad en el individuo. Desde la aplicación de esta ley se asume la solución a la problemática planteada desde una perspectiva pedagógica, a partir del análisis de

las relaciones internas que se dan entre los componentes del proceso se asume un tratamiento didáctico integral que garantiza las interrelaciones necesarias para el desarrollo de la creatividad artística haciendo uso del enfoque lúdico.

Se sustenta además en el *sistema categorial* asumido por la profesora e investigadora Josefina López Hurtado (2002), quien considera que las categorías: *“No son conceptos estáticos, sino que constituyen un sistema dinámico”*. (p.53)

En la estrategia didáctica que se diseña se asumen como categorías de la Pedagogía: la educación-instrucción, enseñanza-aprendizaje, formación y desarrollo.

Las categorías *educación-instrucción* se expresan en su indispensable unidad e interacción, teniendo en cuenta que la educación para la enseñanza preescolar es instructiva, desarrolladora y formativa; pues tiene como centro del proceso educativo, al niño. Estas categorías justifican la intensión de la estrategia didáctica de lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical con enfoque lúdico que asegure la apropiación de los conocimientos generales sino también de las habilidades profesionales necesarias para aplicarlas a situaciones que se les presenten en la vida profesional y cotidiana.

Las categorías *formación-desarrollo* surgen de forma proporcional pues se expresa en dos direcciones: desde la mirada de la orientación del docente al planificar, ejecutar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje y en función del aprendizaje y desarrollo creativo de las estudiantes, sobre todo en lo relacionado con las habilidades cantar, entonar, interpretar, apreciar y producir donde desde una posición activa y participativa, son capaces de reconocer las posibilidades artístico creativas, transformar el hecho en cuestión y transformarse a sí mismo, a partir de sus propias experiencias en el vínculo con la práctica.

En tal sentido, la formación se interpreta como base del desarrollo y también como consecuencia de este; de manera que toda formación implica un desarrollo y todo desarrollo conduce, en última instancia, a una formación psíquica superior.

La estrategia didáctica prioriza la interacción e intercomunicación de los sujetos, en el cual los docentes desempeñan un lugar importante al planificar, ejecutar y evaluar

el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero considera que los resultados serán positivos solo si se logra el protagonismo de las estudiantes al ejecutar las diferentes actividades lúdicas que se elaboran y presentan en clases, de esta forma se manifiestan las relaciones dialécticas entre las categorías enseñanza-aprendizaje.

La enseñanza y el aprendizaje están presentes en la estrategia didáctica; ya que la enseñanza debe considerar las condiciones y situaciones necesarias para lograr un adecuado desarrollo de la creatividad artística de las estudiantes, haciendo uso del enfoque lúdico, que promueva su tránsito gradual hacia niveles superiores de desarrollo a partir de considerar sus propias características, experiencias y potencialidades, y en particular, su necesidad y disposición a aprender, pues cada uno como individuo se distingue de los demás por los elementos creativos que sea capaz de incorporar a sus aprendizajes. *“El sujeto no solo se apropia de la cultura, sino que en ese proceso también, la construye, la crítica, la enriquece y la transforma”*. (López Hurtado, 2002, p.53).

Desde el punto de vista didáctico se tiene en cuenta el sistema de relaciones que se dan entre los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, se presta especial atención a las relaciones entre la actividad y la comunicación del docente al trabajar la Apreciación y producción musical de forma novedosa haciendo uso del enfoque lúdico y de las estudiantes al aprenderlos.

En la estrategia didáctica se asumen los componentes del proceso, personales: maestro-alumno y personalizados: objetivos, contenidos, métodos, medios, formas de organización, evaluación, todos en estrecha interrelación dialéctica, donde el objetivo tiene el carácter rector y función orientadora. Addine, et al. (2004)

De igual forma se tienen en cuenta el sistema de principios de la enseñanza que planteó Labarrere et al. (2000), estos tienen un carácter de sistema, ya que se determinan y se complementan mutuamente, todos están en una relación inseparable y la omisión de uno afecta el cumplimiento de los demás; se reflejan en el proceso y sus resultados.

Principio del carácter educativo: este se concreta en la estrategia didáctica al aprovechar las potencialidades lúdicas de los contenidos a trabajar para lograr la adquisición de conocimientos más amena, lúdica y creativa, en la cual se puedan desarrollar habilidades profesionales y a su vez constituya un proceso educativo de por sí, en el que se desarrollen actitudes; así como rasgos conductuales en la formación de su personalidad. Para el logro de este principio, desde la estrategia didáctica se debe realizar una correcta selección de los métodos de la enseñanza, que tienda a que las estudiantes se apropien de los conocimientos de forma activa.

Principio del carácter científico: exige la búsqueda y selección cuidadosa de los contenidos y objetivos a trabajar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical, en correspondencia con lo más avanzado de la ciencia, esto se logra a partir de lo más actualizado de la didáctica de la Educación Musical tomando a la apreciación y la producción como habilidades esenciales de la asignatura, debe conducir a la apropiación por parte de las estudiantes de un pensamiento teórico a través de la práctica, que es lo que este tipo de enfoque lúdico permite, demostrar en su actuación diaria modos de actuación artísticos, creativos y lúdicos como parte de su formación cultural general y valores acordes con la sociedad en que viven.

Principio de la sistematización: permite considerar el carácter sistémico de los contenidos a trabajar. Por otra parte, el docente debe realizar un análisis estructural de los contenidos que inciden en mayor o menor medida al desarrollo de la creatividad desde la lúdica como actividad fundamental. La estrategia didáctica centra su atención en lograr que las estudiantes aprecien, produzcan, canten, interpreten, expresen y que relacionen lo conocido con lo nuevo por conocer para llegar a generalizaciones teóricas y prácticas de manera que logren desarrollar su creatividad artística.

Principio de la relación entre la teoría y la práctica: en la estrategia didáctica diseñada existe estrecha relación con la unidad de lo cognitivo y lo afectivo, esto impulsa el vínculo teoría-práctica a la búsqueda de soluciones novedosas a los problemas y necesidades, con el propósito de transformar la realidad. Se presentan

actividades lúdicas donde el estudiante vive su creación, es decir, crea y recrea a partir de la práctica, toda la actividad intelectual por la que ha transitado para poder llegar a un producto novedoso y de calidad, como son los cuentos musicalizados y expresados corporalmente, la creación de sencillos esquemas rítmicos, la musicalización de frases determinadas, así como la elaboración de frases para su posterior musicalización.

Principio de la solidez en la asimilación de los conocimientos, habilidades y hábitos: exige del docente desarrollar en sus estudiantes, tanto conocimientos como habilidades, hábitos y sentimientos. Cuando el juego se convierte en una vía esencial, los procesos cognitivos y afectivos de la personalidad actúan como un puente en el proceso de creación.

El juego es esencial en el desarrollo hacia niveles superiores de aprendizaje y hacia el logro de resultados creativos del ser humano, las actividades lúdicas propuestas en la estrategia didáctica permiten lograr una atmósfera de seguridad, confianza y empatía en el aula, repercute en todas las esferas de la personalidad de sus estudiantes (intelectual, motivacional, emocional, moral), propicia la participación de todos los miembros del grupo, permite una estructura cooperativa que facilita la expresión y la comunicación de ideas en sus más diversas formas y modos; estimula las buenas ideas y a partir de ellas se reflexiona sobre el proceso seguido para alcanzarlas y mejorarlas, todo esto bajo la dirección acertada del docente dándoles la posibilidad de expresar sus ideas sin enjuiciamiento por parte de sus compañeros.

Principio de la atención a las diferencias individuales dentro del carácter colectivo del proceso de enseñanza-aprendizaje: con la estrategia didáctica se crea un ambiente propicio a través de las relaciones interpersonales que se establecen en el proceso de enseñanza-aprendizaje respetando el trabajo individual de los estudiantes cuando se les enseña a aprender, abriendo el camino, retomando ideas y exhortando a los estudiantes a buscar soluciones reflexivas que planteen problemas para investigar. El docente desarrolla conocimientos, técnicas y capacidades necesarias para guiar al estudiante a la autorrealización, pues todos son potencialmente creativos, permiten

además crear en el aula un ambiente de ayuda para que el estudiante construya su propia imagen sin poner trabas al comportamiento imaginativo.

Principio del carácter audiovisual: permite la percepción directa del medio audiovisual. Con el apoyo de la aplicación Multimedia interactiva "MUSYCREA" los estudiantes pueden concretar en su radio de acción todo lo que se trabaje en clases, sus experiencias de manera que contribuya a una mejor contextualización de los contenidos una vez graduados. Por esta razón la estrategia didáctica permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical sea creativo, imaginativo, que se combinen los diferentes métodos, ideas, que deje protagonismo en las estudiantes, de lo contrario no se desarrolla la creatividad.

De manera general la estrategia didáctica se subordina a los siguientes presupuestos: una visión integradora del trinomio instrucción- educación- desarrollo; una relación de mayor proximidad e intensidad entre estudiante, docente, grupo; la creación de un clima educativo propicio para el desarrollo de la personalidad y la dinamización y orientación del proceso de enseñanza- aprendizaje por el docente.

3.2. Organización de la estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico

La estrategia didáctica se organiza teniendo en cuenta el constante movimiento, desarrollo y dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene como particularidad el uso continuo de un enfoque que contribuya, por las características propias de la actividad lúdica, a un mejor desarrollo de la creatividad artística así como la importancia que reviste esta actividad en su futuro desempeño profesional.

Se asumieron los criterios expresados por Nerelys de Armas Ramírez (2003) al proponer que en la investigación científica educativa una estrategia debe estar estructurada por los siguientes elementos:

- Introducción. Se establece el contexto y ubicación de la problemática a resolver, ideas y puntos de partida que fundamentan la estrategia.
- Planteamiento del objetivo general.

- Diagnóstico. Indica el estado real del objeto y evidencia el problema en torno al cual gira y se desarrolla la estrategia.
- Planeación estratégica. Se definen metas u objetivos a corto, mediano y largo plazos que permiten la transformación del objeto desde su estado real hasta el estado deseado y se planifican las acciones, recursos, medios y métodos que corresponden a estos objetivos.
- Instrumentación. Se explica cómo se aplicará, bajo qué condiciones, durante qué tiempo, responsables, participantes, etc.
- Evaluación. Definición de los logros y obstáculos que se han ido venciendo, valoración de la aproximación lograda al estado deseado. (p.21)

La estrategia didáctica ha sido diseñada para que las estudiantes alcancen un desarrollo de la creatividad artística que les permita exteriorizarlo una vez graduadas, de manera que incidan en un proceso educativo de forma novedosa, creativa y puedan buscar soluciones rápidas a las problemáticas presentadas.

Objetivo General: Contribuir al desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar.

En un análisis realizado como parte de la dinámica de la investigación-acción participativa, se toma como punto de partida la experiencia vivida por las estudiantes hasta el momento; la importancia que estas les conceden al enfoque lúdico en su formación como educadoras de preescolar, así como el conocimiento que poseen para poder integrar por parte del docente este enfoque en las clases de la asignatura Apreciación y producción musical cuyas habilidades esenciales son apreciar y a la vez producir.

3.3. Exigencias de la estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico

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.

Otro de los aspectos indispensables es el desarrollo cognitivo alcanzado en el dominio de la teoría musical, pues la base de toda creación es el conocimiento que se tenga de los contenidos de la asignatura para lograr el producto creativo.

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.

De esta manera constituye una exigencia del colectivo de disciplina una constante actualización en el transcurso de dicho proceso, pues los objetivos deben irse adecuando en función de los ritmos de desarrollo de cada estudiante, por tanto esa intencionalidad lúdica debe verse desde el objetivo de cada una de las actividades lúdicas. Desde las particularidades de la didáctica de la Educación Musical se tienen en cuenta las habilidades rectoras, apreciar y producir presentes en la asignatura demostrando su utilidad para el desarrollo de la creatividad artística.

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.

Se concibe a partir de la determinación del objetivo, buscando las relaciones del contenido a tratar con el desarrollo de la creatividad artística desde el enfoque lúdico. Debe partirse de la apreciación hasta transitar por todas las habilidades hasta llegar a la producción; los contenidos estarán contextualizados a las particularidades de esta profesión y deben dotar a las estudiantes de procedimientos que les permitan lograr los primeros acercamientos de los niños preescolares a las diferentes manifestaciones del arte. Se toma al enfoque lúdico como vía para desarrollarlos.

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.

La asignatura Apreciación y producción musical tiene un carácter formativo, contribuye a la formación de valores éticos y estéticos. El proceso debe organizarse de forma tal que se ejerciten las invariantes funcionales de las habilidades fundamentales de la asignatura, apreciar y producir. Tiene que ver con los modos o formas de acceder a los contenidos, con la comunicación que se logra, con la sensibilidad y las distintas formas de agruparse en la realización de las actividades.

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

“MUSYCREA” y de las actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje más dinámico y creativo.

El dominio del lenguaje musical contribuye al perfeccionamiento de la formación inicial del profesional de la educación al ofrecer recursos histriónicos, de expresión corporal, del uso y cuidado de su principal instrumento de trabajo que es la voz, al tiempo que permite la elaboración de medios de enseñanza más eficaces para la labor en la cual se van a desarrollar.

La evaluación desde su carácter regulador penetra todos los componentes restantes y estos a su vez la determinan a ella, permite valorar en qué medida han sido cumplidos los objetivos, es decir cuáles han sido los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical y hasta qué punto se ha logrado desarrollar la creatividad artística. Debe distinguirse por el carácter flexible y la participación protagónica del estudiante.

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.

3.4. Etapas y acciones de la estrategia didáctica

La estructuración de la estrategia didáctica tiene en cuenta los presupuestos teóricos desarrollados por Sierra Salcedo, R. A. (2003, 2008); Ballesteros, O. P. (2011) y Lanza Escobedo, D. (2012) los que coinciden en cuatro etapas fundamentales:

Etapa de diagnóstico: permite conocer científicamente el estado real para determinar sus contradicciones, insuficiencias y logros, y en consecuencia trazar los objetivos que conducirán a la realidad deseada.

Etapa de planificación: comprende las acciones que con carácter de sistema facilitan el logro de los objetivos trazados para transformar el estado real en el estado deseado, las que deben ser flexibles y contextualizadas.

Etapa de ejecución: se desarrolla de acuerdo con la planificación realizada para permitir el logro de los objetivos de manera gradual, y en consecuencia asegura que se transite del estado real, al estado deseado.

Etapa de evaluación: se realiza antes, durante y al final de la implementación de la estrategia didáctica con el fin de perfeccionarla.

Aunque estas etapas se analizan por separado, en la práctica se interrelacionan, pues durante todo el proceso de implementación se enriquecen y actualizan los fundamentos y el diagnóstico.

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, Preescolar.

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

Esta acción se lleva a cabo por el colectivo de disciplina y se orienta hacia tres direcciones: la primera, analizar las exigencias sobre el tratamiento que se le da a la creatividad y a la formación artística, así como la importancia y el tratamiento que recibe el enfoque lúdico en la carrera; la segunda, diagnosticar el desarrollo de la creatividad artística que presentan las estudiantes de la carrera y por

último, enriquecer las categorías y subcategorías de análisis, las cuales posibilitan evaluar el desarrollo de la creatividad artística.

Para el cumplimiento de esta acción es necesario:

- a) Analizar las categorías y subcategorías que permiten evaluar el desarrollo de la creatividad artística.
- b) Elaborar las técnicas e instrumentos para la recolección de información, en correspondencia con las categorías y subcategorías.
- c) Aplicar las técnicas e instrumentos, lo que implica su planificación y la aplicación propiamente dicha.
- c) Valorar colectivamente los resultados, lo que requiere de todo un proceso de análisis y síntesis de los datos recogidos para llegar a conclusiones y generalizaciones.

El análisis del tratamiento que se le da a la creatividad y a la formación artística, así como la importancia y el tratamiento que recibe el enfoque lúdico en la carrera, se realiza mediante el estudio de documentos como: el modelo del profesional de la carrera, programa de disciplina Educación Artística, programa de asignatura Apreciación y producción musical, estrategia educativa del grupo.

En el caso de las estudiantes se aplicará entrevista en profundidad 2 (Anexo 6), test de evaluación multifactorial de la creatividad (Anexo 8) y el test de creatividad sonora musical (Anexo 9) para diagnosticar el desarrollo de la creatividad artística atendiendo a la originalidad, fluidez y flexibilidad que presentan las estudiantes de la carrera.

Se utilizan las sesiones en profundidad con el colectivo de disciplina, el cual a su vez constituyen los informantes clave en esta investigación (Anexo 4) para analizar las categorías y subcategorías así como la importancia de su uso en la investigación.

En lo adelante se concibe el diagnóstico como un proceso que permite la toma de decisiones oportuna y posibilita introducir, modificar o enriquecer las acciones a partir de las valoraciones que se obtengan en las diferentes etapas de la estrategia.

Mediante la triangulación metodológica se constatan los resultados divergentes y coincidentes de las técnicas aplicadas, en correspondencia con las categorías y subcategorías asumidas.

El análisis de los resultados del diagnóstico se desarrolla en el colectivo de disciplina para reflexionar acerca de las necesidades y fortalezas sobre el tratamiento que le otorgan a la creatividad y a la formación artística, así como la importancia y el tratamiento que recibe el enfoque lúdico en la carrera además de precisar las acciones que permitan tenerlas en cuenta.

En esta acción es importante tener en cuenta los objetivos y contenidos que contribuyen en su conjunto al tratamiento de la creatividad artística, así como las potencialidades y las carencias cognitivas, afectivas, procedimentales de cada estudiante, y las del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura para incorporar las actividades lúdicas dirigidas a este fin. Además se precisan los aspectos a tener en cuenta en los componentes investigativos y extensionistas desde la propia clase.

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.

Para la planificación de las actividades lúdicas se tendrán en cuenta los siguientes aspectos: las exigencias didácticas propuestas en la estrategia; los contenidos que tributen en mayor medida al desarrollo de la creatividad artística y la metodología a seguir para la elaboración de cada una.

Esta acción se concreta con el colectivo de estudiantes, pues forman parte de la investigación-acción participativa ya que son sujetos y objetos de transformación, característica de esta investigación donde se orienta a la planificación de las actividades dirigidas al desarrollo de la creatividad haciendo uso del enfoque lúdico.

Se planificaron las actividades lúdicas a partir de todas las sugerencias recopiladas en la etapa anterior para su perfeccionamiento, enriquecimiento y puesta en práctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical, esta asignatura aborda los contenidos relacionados con la preparación que deben poseer las estudiantes de la carrera y la importancia que encierra la presencia de la música en las actividades musicales, rítmico-corporales y del canto en todas y cada una de las actividades que se desarrollan en la enseñanza Preescolar.

Las actividades lúdicas están estructuradas con representación uniforme de los aspectos a tratar, por la extensión de estas solo se mostrará la organización que poseen, para mayor información remitirse al (Anexo 19).

Se toma como referente la propuesta algorítmica ofrecida por Ramón 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).

En esta acción, además se precisan algunos de los aspectos a tener en cuenta en los componentes investigativos y extensionistas, para que desde la propia clase se tomen los productos creativos realizados por las estudiantes como resultado del propio proceso de creatividad artística para que puedan socializarse en otros contextos de actuación.

Etapa 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.

Se trata de dar respuesta a la problemática planteada: sus contenidos fueron seleccionados a partir de los resultados del diagnóstico y dentro de las diferentes formas de docencia, la inserción de cada actividad lúdica tiene en cuenta los objetivos que persigue, qué desarrolla, cómo se procede con el contenido de acuerdo con la dosificación de la asignatura, entre otras.

Se parte de un diseño que incluye un vínculo estrecho con la actividad lúdica, los contenidos de la asignatura, y el desarrollo de la creatividad artística en sentido general buscando una formación de una cultura lúdica en el estudiante; así como el desarrollo de las potencialidades creativas que les permitan enfrentar las tareas por más difíciles que sean, de forma novedosa y lúdica, de forma tal que logren una transformación inmediata demostrando que han alcanzado un desempeño profesional cualitativamente superior.

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

Reunir evidencias es el fin esencial de esta acción; ya que la práctica educativa tiende a desviar la atención de la realidad donde se trabaja. Cada persona como ser individual intenta hablar de la realidad de modo que diga lo que desea escuchar, por tanto se deben reunir evidencias desde la práctica o de lo contrario, se puede realizar una interpretación superficial de los hechos que nos conducirá a la confirmación de teorías previas, es por ello que se recogen las experiencias a partir de un proceso que se viene realizando gradualmente.

Eliminar las rutinas en las actuaciones de las estudiantes es importante ya que si no se explora poniendo en tela de juicio las prácticas habituales, será difícil comprender lo que sucede y cambiar racionalmente. Regirse por normativas puede conducir al grupo a una concepción de carácter estereotipado que convierte al estudiante en un simple ejecutor. Su práctica se verá empobrecida y su aprendizaje será normativo, por tanto, se hace necesario aprender a hacer, haciéndolo un proceso dinámico, lúdico e interactivo.

Etapa 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.

La transformación lograda en las estudiantes se constata mediante la aplicación de los instrumentos de recogida de información que cada momento de la estrategia didáctica considere pertinente utilizar. Es importante el seguimiento al diagnóstico, atendiendo a las transformaciones que se producen teniendo en cuenta las categorías y subcategorías de análisis, por lo que será muy necesaria la observación al comportamiento de las estudiantes.

Comportamiento que evidencian en las clases donde se inserten las actividades lúdicas, la motivación e interés durante su desarrollo. Se propone emplear una parametrización atendiendo a las categorías y subcategorías empleadas (Anexo 5.1) que permite describir el proceso transitivo de 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.

En este proceso de valoración, se deben propiciar formas que contribuyan colectivamente a la identificación de logros e insatisfacciones que permitan proyectar nuevas acciones o mejorar las realizadas. Se tomarán como referencia las categorías y subcategorías planteadas que serán incorporadas como indicadores a evaluar en cada actividad, empleando la hetero-evaluación, la coevaluación y la auto-evaluación como procedimientos fundamentales.

El ser humano al interactuar con el medio, asume respuestas que se aprecian como conductas, reflejos de una complicada mezcla de concepciones, valores, sentimientos, tradiciones, hábitos, estados emocionales, etc., pero se debe tener en cuenta que la conducta es el efecto observable y por tanto, valorar sus cambios es un elemento muy importante a la hora de evaluar los resultados de un proceso.

Se propone que sistemáticamente vayan haciendo una autoevaluación que sobre sus propios logros y dificultades son capaces de exponer, para sobre esa base continuar trabajando con aquellos problemas no vencidos en el plazo previsto.

Para obtener un resultado de calidad en la evaluación se hace necesario la aplicación de una serie de instrumentos para este modo llegar a valoraciones más

objetivas, reales, abarcadoras y profundas de lo que realmente se está evaluando. Si los resultados parciales evidencian dificultades que impidan el buen desarrollo del proceso se podrán rediseñar las acciones en función de solucionar el problema detectado sin necesidad de postergar por mucho más tiempo la concreción del estado deseado. Estos instrumentos son:

Grupo de discusión: Valorar qué conocimientos poseen las estudiantes para el logro de la originalidad, flexibilidad y fluidez en las actividades que les presentan en las clases.

Completamiento de frases: Indagar el comportamiento sobre los motivos, actitudes, sensibilidad y los conocimientos que tienen las estudiantes de la Licenciatura en Educación, Preescolar.

Observación participante: Constatar en la práctica el nivel de implicación y desarrollo de habilidades de las estudiantes en la realización de actividades.

Entrevista en profundidad 3: Constatar el conocimiento en torno al desarrollo de la originalidad, flexibilidad y fluidez que presentan las estudiantes y la importancia que le conceden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical.

La composición: Valorar qué elementos afectivos y cognitivos presentan las estudiantes en el desarrollo de las acciones didácticas.

Grupo de discusión 2: Valorar qué conocimientos poseen las estudiantes para el desarrollo de la originalidad, flexibilidad y fluidez haciendo uso del enfoque lúdico en las clases de Apreciación y producción musical.

TERCER CICLO: Implementación de la estrategia didáctica con enfoque lúdico en las clases de la asignatura Apreciación y producción musical. (Septiembre-febrero, 2016).

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.

Grupo de discusión (Anexo 11); Completamiento de frases (Anexo 12); Observación participante (Anexo 13); Entrevista en profundidad 3 (Anexo 14); La composición (Anexo 15) y el Grupo de discusión 2 (Anexo 16).

Puesta en práctica del plan de acción y observación de cómo funcionó. A continuación se describe el proceso llevado a cabo a partir de la implementación de las acciones didácticas.

En la primera conferencia relacionada con “La Apreciación y producción musical. Su relación e importancia.” cuyo objetivo era en caracterizar a la Apreciación y producción musical, su relación e importancia de manera que dominen elementos necesarios para el logro de un producto creativo. En este primer tema se evalúa la categoría # 1: Desarrollo cognitivo y las subcategorías 1 y 2.

Se buscó la forma de ganar confianza a partir de la técnica participativa de Las tarjetas, con esta técnica se logró estimular la reflexión de las estudiantes, el debate, la preparación del terreno para la posterior inserción de la actividad lúdica en la mayoría de las clases.

Se utilizó por primera vez el grupo de discusión (Anexo 11) las estudiantes valoraron qué conocimientos tenían para lograr originalidad, flexibilidad y fluidez en las actividades que se les presentaban en las clases. En este primer tema de discusión a partir de la técnica participativa Tercera dimensión, se pudo comprobar que la preparación de estas estudiantes no era la más correcta, pues no dibujaron símbolos a los cuales atribuirles características de la creatividad, solamente esbozaron objetos y los caracterizaron físicamente, por su aspecto, dejando a un lado elementos imprescindibles como la imaginación, la originalidad en las ideas, flexibilidad en la búsqueda de soluciones y la fluidez para su descripción.

Se comprobó la falta de conocimientos que poseen para lograr un desarrollo creativo.

Esto permitió constatar que en cada clase debe hacerse insistencia en el desarrollo de la originalidad, fluidez y flexibilidad como referencia cuando se trabajen con los títulos de canciones, instrumentos musicales, materiales escolares, objetos de uso cotidiano ya que a partir de su caracterización puedan establecer una dinámica de grupo que giró en torno a características no visibles y que permitan a su vez establecer una caracterización que contribuya al desarrollo de la creatividad.

Al dirigir la discusión a los aspectos que resultan más importantes a la hora de desarrollar la creatividad artística, en su conjunto, demostraron claramente su falta de conocimientos sobre los aspectos que se deben desarrollar de la creatividad, del arte y de cómo realizar este trabajo de forma única e irrepetible dejando su sello como maestro creador; solo fueron capaces de asociar lo creativo a actividades de producción donde se pueda apreciar un producto terminado, por ejemplo las bandas rítmicas, los coros, los festivales, creación de murales, etc; no le atribuyeron la importancia que requiere el camino a recorrer para llegar a ese producto creativo y a la importancia de pensar, proyectar, ensayar en conjunto para lograr esa capacidad creadora.

Dentro de sus planteamientos estuvieron: *“Creo que lo más importante para desarrollar la creatividad es ser ante todo una persona que enfrente los problemas con variadas ideas para su solución”*; *“A mí me parece que los aspectos más importantes para desarrollar la creatividad artística es ante todo el interés que tenga la persona para esa transformación, por tanto, está asociada a los intereses”*; *“Pienso que una persona para presentarse creativo debe ser ante todo un artista, el maestro es un artista nato y por tanto, debe desde su propio accionar desarrollar ideas que faciliten su trabajo, por ejemplo en el caso de nosotras tenemos una herramienta muy importante en esta etapa de vida, el juego con él se puede lograr muchas cosas con los niños”*; *“Efectivamente el juego es indispensable en esta etapa de la vida de los niños debemos utilizarlo en aras de educar y lograr los cambios que se desean en los diferentes años de vida”*.

Una de las potencialidades con que se contó es que dentro de la propia discusión se llegó al juego como medio, herramienta, metodología o actividad que mueve el

desarrollo y que encierra un potencial para, a partir de su dinámica, lograr el desarrollo de la creatividad. Opiniones como *“No se puede negar indudablemente el papel de la actividad lúdica en el círculo infantil, pero también nosotros debemos usarlo con más frecuencia para tener herramientas ante cualquier situación que se nos pueda presentar cuando estemos trabajando en los círculos infantiles”*; *“Es verdad, a veces no sabemos dónde y cuándo introducir un juego determinado, además en ocasiones queremos hacer un juego para desarrollar determinado contenido y yo en particular me siento cohibida en relación con eso”*; *“Por ejemplo, en esta clase es importante la propuesta que nos presenta la profesora, aquí jugamos, disfrutamos de nuestras ocurrencias y a la vez aprendemos, se nos presenta fácilmente la vinculación con varias asignaturas”*; *“También se nos muestra claramente cómo vincular el juego con la música, no es una camisa de fuerza en el contenido que lo lleva”*.

La discusión giró en torno al uso y los aportes que este enfoque lúdico presentan para que las actividades que se realicen de una forma más amena y placentera. Plantearon que el juego puede vincularse a las canciones desde las propias canciones que son juegos, a los bailes, a la hora de representar en un dibujo luego de jugar y en todo proceso que se realice en el círculo infantil debe tener a la parte artística y lúdica. Por esta vía se logra realizar un acercamiento de la asignatura al enfoque que se trabaja en esta investigación.

En sentido general, es preciso señalar que existen estudiantes, que desde la perspectiva que se analizan los resultados de la técnica, evidenciaron insuficientes conocimientos en torno a la creatividad artística así como los indicadores que se deben tener en cuenta para su desarrollo como la fluidez, la originalidad, la flexibilidad para su formación profesional; sin embargo se pudo apreciar un adecuado vínculo afectivo de carácter positivo hacia su profesión y expresaron el compromiso individual y el gusto hacia la música que constituye una potencialidad para el desarrollo de esta investigación.

En la clase práctica # 2, con la temática: “Apreciación de las obras musicales: Ya agarro bien la cuchara, de María Álvarez Ríos y Yo sé saltar, de Cuca Rivero del

repertorio de música cubana.” su principal objetivo era apreciar elementos técnico-musicales en canciones del repertorio de música infantil cubanas de manera que demuestren habilidades para la aplicación, apreciación y creación en actividades musicales, la práctica instrumental y el canto necesarios para su desempeño profesional. Aquí se presenta la Actividad lúdica # 1 titulada Ruleta musical y su objetivo estaba en demostrar habilidades profesionales en actividades musicales, la práctica instrumental y el canto necesarias para su desempeño futuro.

En esta clase práctica se tiene en cuenta la evaluación de la categoría # 2: Motivación por la realización de actividades con sus tres subcategorías.

Se pudo apreciar el conocimiento que sobre la teoría presentaban las estudiantes, sobre los elementos técnicos musicales, denotando seguridad a la hora de realizar las actividades de forma teórica, no siendo así en las actividades prácticas. Con la aplicación del juego se aseguraron las condiciones para el desarrollo de estos elementos; demostraron insuficientes habilidades profesionales para su aplicación en la práctica instrumental y en el canto, necesarias para su desempeño profesional.

Se aplicó la técnica del completamiento de frases (Anexo 12), a raíz de su aplicación se pudo constatar el comportamiento que sobre los motivos, actitudes, sensibilidad presentaban las estudiantes. Es evidente que en su totalidad estaban conscientes del poco conocimiento que sobre la creatividad artística presentaban, pues expresaron opiniones como:

La creatividad artística es: *“cantar”/ “hacer cosas con los niños”/ “hacer festivales con los niños”*.

Desarrollar la creatividad es: *“hacer una buena acción”/ “importante para mí”*.

El desarrollo creativo permite: *“embellecer el salón”/ “alegrarnos y repartir amor”*.

Varias estudiantes dejaron respuestas en blanco lo que evidencian carencias en torno a la imaginación; así como la capacidad de asociación entre creatividad y juego, por ejemplo frases como: ser educador creativo es (...); el juego permite (...); imagino que soy (...)

Se pudo apreciar la existencia de ideas acertadas en torno al gusto y uso de la música. Con la frase: “Me gusta la música porque”, estuvo marcada por una variedad de respuestas, en la que sobresalen los gustos por esta manifestación artística, “*Me estimula*”, “*su melodía*”, “*que me gusta cantar*”, “*que relaja*”, con la siguiente frase: “Con ella puedo hacer”, muchas hicieron alusión a la parte sensitiva de esta manifestación, “*juegos*”, “*feliz a las personas*”, “*cosas lindas con los niños*”, sin embargo, adolecen de ideas sobre qué permite la música, desde el punto de vista cognitivo, solamente haciendo alusión a la parte afectiva.

Con las frases: “Me implico” y “Me complace,” las estudiantes escribieron: “*poco en las actividades que se hacen en el círculo infantil*”, “*en las clases cuando están motivadas de una forma diferente*”, “*a veces en las actividades porque me da pena*”, es coincidente que la generalidad se refirieron a aspectos negativos que influyen en la motivación intrínseca de la personalidad y por ende atenta contra el desarrollo de la creatividad.

Con la frase “Me gustan las canciones” las estudiantes mostraron gusto hacia la mayoría de las canciones contemporáneas, de diversos géneros, “*de reggaetón*”, “*sentimentales*”, “*movidas para bailar*”, “*que tengan un ritmo pegajoso*”, sin embargo solamente dos estudiantes mencionaron, “*infantiles*” y “*que trasmitan enseñanza*”.

En cuanto a la frase “Me satisfacen las canciones” muchas aludieron sobre los aspectos positivos que permite el canto en su formación como educadoras de preescolar, así como el papel que esta actividad juega su quehacer profesional.

La frase “Con los niños puedo” estuvo seguida se afirmaciones como “*jugar hasta el cansancio*”, “*sentirme niña otra vez cuando juego con ellos*”, “*divertirme y divertirlos*”, “*sentirme querida por ellos*”, “*lograr lo que con personas mayores no puedo*”, “*cantar para alegrarlos*”. Es curioso resaltar el protagonismo de la actividad lúdica dentro de las que se realizan en el círculo infantil.

En relación con las frases “Tengo disposición para” y “Me involucro de manera”, muchas plantearon “*trabajar*”; “*hacer cosas con los niños; pero a veces creo no poder*”; “*positiva en las actividades siempre que sean bonitas*”; “*poco porque a veces*

no comprendo lo que hay que hacer en clases y si puedo o no". Se pudo inferir de forma general que las estudiantes demostraron disposición para involucrarse en las tareas que les presentan.

Es meritorio señalar que el uso de la actividad lúdica en la clase incitó su participación guiada por las motivaciones que iban desde la participación hasta el interés de formar parte de su propio aprendizaje.

Con la clase práctica # 3, y el tema: "Interpretación de obras del repertorio infantil del 2do ciclo. Canción: La ranita verde y el sapo tito, de Cuca Rivero". En la que debían demostrar el desarrollo de habilidades profesionales en canciones infantiles cubanas de manera que se desarrolle la capacidad apreciativa y creativa en las estudiantes de forma lúdica.

Aquí la profesora presenta el Universo melódico, título de la actividad lúdica # 2, cuyo objetivo estaba encaminado a que las estudiantes pudieran demostrar el desarrollo de las habilidades profesionales en obras cubanas, universales y latinoamericanas que conforman el repertorio de canto y baile infantil, de modo que se estimule la apreciación y creación artística haciendo uso del juego.

Se toma para la evaluación la categoría # 3: Habilidades para el desarrollo de actividades y la evaluación de sus tres subcategorías.

Con la introducción del juego se estableció una dinámica agradable que ayudó al desarrollo de la motivación; aunque atentaron contra el buen desarrollo del juego algunos aspectos de la creatividad como son: la originalidad, con las ideas novedosas y sorprendentes, la imaginación creadora para la elaboración de cuentos a partir de fragmentos musicales, la fluidez a la hora de determinar el autor y el título de la obra, además de jugar musicalmente con las canciones infantiles.

Con la observación participante (Anexo 13) se pudo constatar en la práctica el nivel de implicación y desarrollo de habilidades en la realización de los ejercicios que fueron presentados. Se pudo comprobar que no lograban realizar tareas complejas dentro de los diferentes momentos del juego. En las actividades de creación de desarrollo rítmico y perceptivo existían dudas a la hora de elaborar sencillos

esquemas rítmicos, carecían de originalidad, imaginación e ingenio; cuando se discriminaban los sonidos de instrumentos de diferentes familias, hacían pobres aportaciones debido al limitado pensamiento.

Carecían de fluidez en la realización de los ejercicios que fueron presentados, pues no generaban con facilidad ideas sobre los temas de las canciones, a la hora de elaborar cuentos cortos; se pudo apreciar poca flexibilidad para realizarlas, se percibían insuficiencias a la hora de abordar las respuestas desde diferentes puntos de vista, no aportaban ideas novedosas; solamente prestaban atención a las ideas y sentimientos que estas obras les transmitían, únicamente se atenían a lo que le preguntaban, como en la elaboración de sencillos esquemas rítmicos con la voz; muchas mencionaban ritmos ya conocidos y solamente reproducían.

Se constató que vieron al juego con alegría por su propia dinámica, sintieron gusto en participar en algo novedoso, pero se desmotivaban con facilidad, no mostraban persistencia en los momentos de fracasos para terminar lo que comenzaban al presentarse obstáculos en su desarrollo; como la creación de esquemas rítmicos con la voz y al marcar el ritmo de la canción “Yo sé saltar”.

Con la técnica participativa El bombo, las estudiantes construyeron ideas sobre la pregunta ¿Cómo puedo interpretar una canción infantil?, la mayoría sugirieron: *“Haciendo uso de medios audiovisuales para acompañarme con la melodía porque a veces el ritmo de la canción lo distorsiono completamente”*; *“Representando corporalmente la canción, pero a veces me da pena”*; *“Utilizando juegos rítmicos, musicales o corporales que me permiten interpretar la canción con mayor seguridad en cuanto a la melodía”*; *“Trayendo diversos medios como títeres o marionetas que facilite cantar la canción ”*; *“Utilizando siempre la imaginación para tratar de que los niños se sientan atrapados para captar su atención y facilitar mucho más la interpretación”*.

Se denotó avances en la realización de actividades de forma creativa y su vínculo con la actividad lúdica, ya la asumían como vía para el desarrollo de habilidades, actitudes, capacidades, intereses, implicaciones y sentimientos.

Para la conferencia # 4, cuya temática fue: “El componente vocal y su medio de expresión. Características de los coros”. Donde se debía caracterizar el componente vocal y su principal medio de expresión que es el canto de manera que interioricen su importancia para el desarrollo creativo de los niños haciendo uso de la lúdica.

Se propuso la inserción de la actividad lúdica # 3: Canta Conmigo, donde las estudiantes debían reconocer la importancia del canto que se desarrolla de forma lúdica en la confección de coros infantiles, de manera que se desarrollen elementos característicos de los coros. Se propuso evaluar en la conferencia la categoría # 1: Desarrollo cognitivo y las subcategorías uno y dos.

Se utilizó por primera vez la aplicación Multimedia interactiva MUSYCREA, donde las estudiantes visualizaron un video de una actividad programada de sexto año de vida, en ella pudieron percibir los aspectos a tener en cuenta para elaborar la actividad de música; cómo se trabajan indistintamente los tres aspectos en la actividad programada y cómo puede desarrollarse la voz en los primeros años de vida.

La mayoría de las estudiantes coincidieron en los aspectos a desarrollar en una actividad programada de música y ofrecieron ideas de cómo pueden concretarse en una actividad programada esos elementos de la música, sin embargo muchas plantearon que es muy difícil desarrollar la voz en estos niños de la primera infancia, apuntan a que *“Los niños en estas edades carecen de matices en sus voces por lo que se hace difícil trabajar las canciones y lograr la atención, atendiendo a los diferentes años de vida”*; *“Resulta muy difícil trabajar este componente vocal porque se requiere de sapiencia para seleccionar el método correcto, así como de originalidad de la educadora para hacer la actividad placentera al niño”*.

Más adelante volvió a utilizar la aplicación Multimedia para visualizar un vídeo de una actividad programada de 5to año de vida donde se apreció las características de los coros previamente estudiadas, y en el módulo MP3 Canciones, se utilizaron los temas de: Arroz con leche, Carpintero, El patio de mi casa, para que se cantaran en forma de coro, además de interpretarlas de forma original y haciendo uso de la expresión corporal, aquí se confirmó que un significativo grupo de estudiantes

presentaban dificultades a la hora de expresar corporalmente las temáticas de las canciones infantiles, no siendo así con el canto en cadena al presentar sobradas dificultades con la afinación y el ritmo de las canciones.

Con la introducción de la actividad lúdica # 3 Canta conmigo, permitió utilizar al canto de forma diferente, coincidieron en utilizar melodías de canciones infantiles sencillas como: Barquito de papel, Pin Pon, Arroz con leche, Señora Santana, ya que estas son canciones de melodía sencilla y fácil de aprender, su basamento melódico no es complejo, de manera que influyeron estos elementos para su selección.

Primeramente se mostraron desconfiadas y temerosas para comenzar, pues este es un ejercicio de suma complejidad, ya que hay que cantar la canción señalada, pero con otra letra. Este ejercicio sirve para la independencia, posibilidad de cambiar la línea de pensamiento a otra dirección y la fluidez de pensamiento. El profesor sirvió de modelo realizando la primera parte del juego y luego le dio paso a la estudiante que estaba sentada a su diestra y así sucesivamente todas continuaron.

Se pudo constatar que las estudiantes tomaron la actividad inicialmente temerosas para realizarlas, pero luego se creó un clima de alegría, jocosidad y confianza en sí mismas, desarrollaron elementos característicos de los coros, pero aquí la generalidad tuvo dificultades para asociar las ideas relacionadas con los coros infantiles y con las melodías de canciones propuestas que servían de basamento melódico, lo que influyó negativamente en las insuficientes habilidades musicales como cantar, discriminar, producir.

Con la aplicación de la entrevista en profundidad 3 (Anexo 14), las respuestas giraban en torno a : *“Un educador debe ser creativo cuando existan barreras que frenen su desarrollo, por ejemplo yo cuando no sabía cantar el fragmento señalado para mí, no debí haberme quedado callada, debí improvisar algo”*; *“Si no sé cantar, al menos, hacer algo que me permita evaluarme, no quedarme sin hacer nada”*; *“A mí me parece que ser creativo tiene que ver con el grado de originalidad que deban tener las educadoras y la capacidad de ver diferentes alternativas para lograrlo”*. *“Estoy muy de acuerdo con lo planteado por Claudia, hay que ser originales y poder*

ver las cosas desde diferentes aristas”, “A mi modo de ver la creatividad y el juego se dan la mano porque el juego en sí es creador, se crea desarrollando un juego, se crea jugando, se crea interpretando una canción”

En cuanto al enfoque lúdico que se ha venido introduciendo en el tratamiento de los contenidos y trabajado en las clases, todas las estudiantes coinciden en que es una buena idea, e incluso ellas mismas ya proponen y elaboran otros juegos que en la etapa de planificación no se habían propuestos para el tratamiento de determinado contenido: *“Yo creo que el juego es tan importante en los niños que nunca se debe dejar a un lado, y no solamente en los niños, sino en nosotros mismos que dejamos de jugar porque en esta etapa de la vida uno lo ve anticuado”; “Yo creo que el juego debe ser parte de nosotros, debe ser nuestro modo de hacer y mucho más en nosotras que vamos a trabajar en un ambiente que es lúdico por excelencia”; “No se puede formar una educadora que no le guste el juego”; “La música es muy bonita y si a esto se le agrega juego es más bonita aún”; “Creo que esto de dar las clases de apreciación en un ambiente lúdico me parece genial porque, por ejemplo, yo no sé cantar y mediante el juego no se llega a ver, nos reímos de nuestras propias faltas y aprendemos de las que sí tienen esa facilidad para el canto”.*

Más adelante la conversación giró en torno a la importancia del juego para el desarrollo de su creatividad artística, la mayoría de las estudiantes coincidían que el juego es sinónimo de creatividad, de libertad de pensamiento; lo consideraron excelente recurso para su formación como educadoras del círculo infantil: *“Como dije anteriormente el juego es una de las actividades más importantes de los niños, con ella se logran muchas cosas”; “Porque hace que lo difícil se ponga fácil y se logre entender mejor”; “Creo que no se trata de imitar en el juego sino de ser nosotras mismas, allí es donde se ve la originalidad y la fluidez de cada cual”*

Se pudo constatar que las estudiantes ya fueron capaces de mostrar rasgos creativos a partir de los elementos esenciales de la música, un ejemplo lo fue al cantar pues ya lo realizaron con movimientos corporales, hacen gestos, sonrían e intentan imitar animales sin pedirselos el profesor. Le atribuyeron a la actividad lúdica un incalculable valor para desarrollar la creatividad de forma positiva, pues con su

dinámica expresiva, emocional, espontánea potencian la fluidez imaginativa y expresiva; así como la calidad de las improvisaciones siempre de forma lúdica lo que elimina la censura y las inhibiciones; plantearon que en todo juego se desea ganar y que esa característica ayuda mucho a desarrollar el sentido de la flexibilidad, a arriesgarse a ser originales en sus expresiones fortaleciendo a partir de él la fluidez para la generación de ideas.

La temática relacionada con el montaje de coros infantiles con la canción: Los pollitos dicen canción tradicional y Alelé canción tradicional que se desarrolla en la clase práctica # 5, con el objetivo de crear coros infantiles a partir de canciones tradicionales, Los pollitos dicen y Alelé partiendo de sus características de manera que se apropien de los diferentes procedimientos metodológicos de forma lúdica para el desarrollo creativo de las estudiantes.

En esta clase práctica se introduce la actividad lúdica # 4 Donde Digo...Digo Shhh, esta permite crear coros con sencillas canciones infantiles de manera que se desarrolle la creatividad artística alcanzada por las estudiantes de la carrera de preescolar desde la actividad lúdica.

Se evalúa por su parte la categoría # 3: Habilidades para el desarrollo de actividades con sus tres subcategorías.

Con la aplicación del juego propuesto con anterioridad se vuelve a aplicar la observación participante (Anexo 13) se pudo apreciar hasta ese momento del proceso investigativo como vas mostrando cierto desarrollo en torno a la fluidez, la flexibilidad y la originalidad en sus ideas prácticas a partir de tomar al hecho sonoro como punto de partida.

Se constató cómo se desenvuelven con facilidad a la hora de expresar corporalmente el juego, muchas no permanecían calladas al omitir la palabra seleccionada, sino que realizaban movimientos corporales y gestuales, como piruetas, ritmos, sonidos onomatopéyicos; ubicaban otra palabra que no se les ordenaba en la descripción del juego, desarrollando de esa manera su flexibilidad y originalidad en iniciativas propias y colectivas.

Estas actividades lograban un clima agradable, sensible y lúdico en el aula, que permitían la desinhibición de aquellas estudiantes introvertidas o que adolecían de habilidades para el canto y de esta forma lograron desarrollar aspectos de suma importancia para su ulterior desarrollo artístico creativo.

Finaliza la clase práctica con la realización de la nueva versión de la técnica participativa La ronda. En su desarrollo las estudiantes se mostraban ansiosas por descubrir los elementos esenciales para el montaje de los coros infantiles, para así poder discernir sus usos en el contexto laboral de manera creativa. Demostraban seguridad a la hora de explicar cada característica, aunque en ocasiones, existía cierta dificultad al contextualizarlos en la práctica educativa.

La clase sirvió para estimular los deseos de crear, a pesar del limitado desarrollo artístico que estas presentan. Se pudo constatar en la práctica el nivel de implicación y desarrollo de habilidades que las estudiantes presentaban, así como los elementos esenciales de la creatividad como la fluidez, la imaginación, la originalidad. Se evidenció el papel y la influencia que tiene la actividad lúdica debido a su dinámica interna para intervenir de manera satisfactoria en los resultados esperados.

Para el desarrollo del seminario # 6 cuya temática a abordar giraba en torno a La actividad lúdica. Su papel en el desarrollo del niño en la edad preescolar, su papel en el desarrollo de actividades creativas, con el fin de valorar el papel que tiene la actividad lúdica para el desarrollo del niño en la edad preescolar, así como los tipos de juegos a utilizar en estas edades y cómo la actividad lúdica influye en el desarrollo de actividades creativas de modo que pueda dirigir pedagógicamente el juego como actividad fundamental de los niños.

Se propone al finalizar el seminario utilizar la actividad lúdica # 5, “El brincaíto”, para producir de forma creativa a partir del hecho sonoro-musical para formar un educador estética y profesionalmente preparado para la dirección de la actividad lúdica.

En este seminario se propone tener en cuenta la categoría # 2: Motivación por la realización de actividades y las subcategorías dos y tres.

Este seminario sirvió para analizar las características de la actividad lúdica y lo que en el contexto laboral le aporta este tipo de actividad en relación con la música.

Partieron de argumentar el significado que tiene la actividad lúdica para el desarrollo integral de los niños de la primera infancia y finalizaron con suficientes demostraciones para considerar al juego de gran apoyo para el desarrollo de la creatividad artística en la música. Estos conocimientos estuvieron muy a tono con el juego “El brincaíto”, que se presentó posteriormente donde las estudiantes pusieron en práctica lo expuesto con anterioridad.

Con la aplicación de la técnica La composición (Anexo 16), se pudo constatar el conocimiento que presentaban las estudiantes en torno a la actividad lúdica y la importancia en su formación, se evidenció en sus composiciones la relación que existe entre la creatividad y las actividades lúdicas, o sea la dinámica que existe en esta última para que pueda desarrollarse la creatividad artística.

Se constató un avance en cuanto a las satisfacciones e implicaciones que presentan las estudiantes en la realización de las acciones y a la hora de insertarse en la ejecución de los juegos, ya expresan con claridad los nexos entre las actividades lúdicas y su contribución en la realización de actividades de forma creativa a la hora de decodificar los elementos de la música.

Para la conferencia # 7 que tuvo por temática, La práctica instrumental como base para el montaje de bandas rítmicas. Tipo de bandas y pasos para su montaje, donde debían caracterizar la práctica instrumental que sirve de base para el desarrollo de bandas rítmicas y los pasos para el montaje, de manera que revelen en su actuación la capacidad de apreciar y disfrutar las técnicas propias de la música sobre la base de un criterio educativo y lúdico como vía para favorecer el desarrollo estético.

Se propone introducir la actividad lúdica # 6, Adivinando con mímica, donde las estudiantes debían demostrar habilidades para la práctica instrumental y la danza como elementos indispensables para una correcta formación musical, creativa y lúdica necesarias para su desempeño profesional.

Se toma la categoría # 1: Desarrollo cognitivo y las subcategorías uno y dos.

Se comenzó la clase retomando la aplicación Multimedia interactiva MUSYCREA. Módulo MP3 Canciones, para hacer uso de la canción Reyes del son, de Jailer Martín, a partir de la guía de audición se pudo percibir que mostraron dificultades en torno a la reproducción de los sonidos onomatopéyicos; no sabían cómo proyectar la voz para lograr el sonido deseado; muchas dejaron de realizar el sonido por su dificultad y carencia de ritmo para su realización.

Con la ejecución de la actividad lúdica # 6, Adivinando con mímica se ponen en práctica algunos elementos que el educador de preescolar debe poseer donde pueda revelar en su actuación la capacidad de apreciar, preservar y disfrutar el arte, así como producir imágenes bellas como vía para favorecer el desarrollo estético de los niños en su labor educativa.

Posteriormente se aplicó el grupo de discusión 2 (Anexo 16) pues en los resultados de su primer momento de aplicación demostraron, falta de conocimientos en la mayoría de los participantes; en esta ocasión se pudo corroborar cómo fueron capaces de verter criterios sólidos que responden realmente a las características del enfoque lúdico y la incidencia de este en el desarrollo de la creatividad artística.

Con este instrumento se realizó un debate haciendo uso de la técnica Juego de alternativas, se logró un mejor desarrollo de la fluidez al generar un número elevado de ideas sobre la temática investigada. Se tomó como problema “Carezco de iniciativas en clases”, con esta técnica las estudiantes lograron promover alternativas centradas en, *métodos que incentiven la capacidad de búsqueda y la reflexión; se usan otros tipos de actividades como técnicas participativas, juegos; me gusta el juego y cuando nos graduemos debemos trabajar con él, entonces por qué no utilizarlos en todas las clases y no restringirlo solamente en las asignaturas de La Actividad lúdica y su Didáctica que recibimos en segundo año.*

Con el planteamiento de preguntas como ¿Por qué determinaron esas alternativas y no otras?, ¿Cómo usted logra desarrollar su creatividad?, ¿Cuáles actividades novedosas ha utilizado en clases su profesor?, se comenzó el debate, donde un grupo significativo de estudiantes demostraron con hechos sus motivaciones en la

solución de cada alternativa propuesta por ellas, ejemplo de afirmaciones: “No me da pena hacer cosas en el aula ni sentirme fuera de lugar porque en realidad estamos todas para aprender; lo trato de hacer lo mejor que puedo y si no lo puedo realizar busco otras alternativas en las que sí me puedo expresar mejor, ejemplo la expresión corporal”; “Yo creo que eso de buscar las soluciones por varias vías me ha abierto las ganas de ser yo por sobre todas las cosas, no imitar, ser auténtica en lo que hago”; “Cuando a veces me siento cerrada a la hora de hacer algo pienso en cómo mejor se haría de otra manera, aunque el fin no justifica los medios”

Se demostró el dominio que van teniendo de la teoría musical para desarrollar un producto creativo, así como la comprensión que van adquiriendo sobre cómo desarrollar aspectos de suma importancia para el desarrollo de la creatividad artística como son la imaginación, la fluidez, la originalidad a partir del desarrollo del pensamiento divergente, hasta llegar a hacer creaciones de gran valor estético realizadas de manera distinta a la tradicional, aspectos indispensables para un correcto desarrollo artístico creativo.

En la clase práctica # 8 que abordaba la temática Apreciación de instrumentos musicales y diferentes tipos de bandas infantiles, con el objetivo de apreciar los instrumentos musicales que aparecen en los distintos tipos de bandas infantiles de manera que facilite la comprensión de la cultura artística y desarrollo de la creatividad haciendo uso de la actividad lúdica.

Se presentó la actividad lúdica # 7 ¡Ponle música al tiro!, donde las estudiantes debían caracterizar los componentes de la Educación Musical de manera que desarrollen habilidades que faciliten la comprensión individual y para el desarrollo de la creatividad.

Se evalúa la Categoría # 3. Habilidad para el desarrollo de actividades y las subcategorías uno y dos.

En esta clase práctica se volvió a retomar el uso de la aplicación Multimedia interactiva “MUSYCREA” aporte práctico de esta tesis y que puede ser usado por las mismas estudiantes una vez graduadas. Se utilizó además, la actividad lúdica

propuesta donde se apreció en las estudiantes el interés a la hora de caracterizar cada componente de la música a partir de las actividades que se les presentaron, muchas plantearon que ya pueden ver los objetos de diferente manera, no solamente imaginarse al objeto de forma física; sino también su utilidad, forma, color, sonido y sonidos semejantes al entorno, en dependencia del componente en el cual hizo diana.

Se evidencia implicación en las actividades; persistencia a la hora de realizarlas y voluntad para a partir de algún error que puedan tener; subsanarlos con otras ideas novedosas y originales.

Con la aplicación por tercera vez de la observación participante (Anexo 13), se pudo constatar cómo las estudiantes se desenvolvían con facilidad a la hora de responder las preguntas que encierran cada componente, todas siempre tratando de hacer puntería en el centro de la diana el componente más difícil para trabajar, de esta manera se percibe el nivel de seguridad e ingenio para responder lo que les plantean las preguntas.

Se logra la creación de un clima agradable, sensible y lúdico en el aula, que permite la desinhibición de aquellas estudiantes introvertidas o que adolecen de habilidades para el canto, para expresarse corporal y rítmicamente, de esta forma logran desarrollar aspectos de suma importancia para su desarrollo de la creatividad artística.

Para la conferencia # 9, cuyo temática a desarrollar son los Pasos metodológicos para la creación de cuentos musicalizados, que tiene como objetivo, explicar los pasos metodológicos a tener en cuenta para la elaboración de un cuento musicalizado de modo que se asocien los temas de canciones infantiles con historias de manera creativa y lúdica. Se utilizó la actividad lúdica # 8. Musiadivinando, con el fin de demostrar el desarrollo de habilidades apreciativas, interpretativas y corporales en canciones del repertorio del círculo infantil, siendo capaces de asociar la música con historias de manera ingeniosa y original.

Se evalúa la Categoría 2. Motivación por la realización de actividades, y las subcategorías uno y dos.

Con el apoyo de la aplicación Multimedia interactiva “MUSYCREA” en el módulo de melodías, la carpeta de cuentos musicalizados, ayudó a percibir de forma implícita sus características. Se pudo constatar en el desarrollo de la conferencia que las estudiantes, al conocer las características de los cuentos musicalizados, reconocían las tareas que le indicaban como un reto a vencer, en tanto revelaban júbilo y alegría en la ejecución de las actividades que les indicaban, en sus representaciones se percibió a las estudiantes más desenvueltas, sin muchos movimientos parásitos, solamente utilizando los movimientos corporales y gestuales que le indicaba la letra de la canción, además de algún otro que embellecían sus interpretaciones, manifestaron un interés marcado por participar en la conferencia, así como en todo el proceso creativo del juego.

En este momento mostraron una adecuada flexibilidad en la realización de las acciones presentadas en la clase, ya daban soluciones diversas a una misma pregunta ordenada en el juego, de forma original, al aportar ideas diversas novedosas y creativas desde la actividad lúdica.

Fueron capaces de asociar la música con historias de forma imaginativa, demostrando cómo desde el juego pueden elaborar nuevos productos creativos en función de dar solución a una tarea planteada, buscando nuevas vías para solucionar problemas o situaciones que ya existen.

Como forma de evaluación en la conferencia se utilizó la actividad lúdica # 8. Musiadinando y como técnica evaluativa para constatar la evolución de las estudiantes con la aplicación de las actividades lúdicas que conforman la estrategia, al completamiento de frases (Anexo 12), pudo confirmar que la mayoría de las estudiantes muestreadas presentan elementos que la distinguen como personas creativas, evidenciándose en sus modos de actuación, destrezas a la hora de realizar actividades y en la asunción de posiciones de creador en el arte musical, le

conceden al juego un papel indispensable para que la creatividad artística fluya sin dificultad, expresaron opiniones como:

La creatividad artística es *“crear algo nuevo”*; *“Producir con imaginación y fantasía”*; *“Es un proceso interno donde se establecen patrones a seguir”*; Desarrollar la creatividad es *“Apartarse de lo habitual”*; *“Lograr desarrollar algo en mí misma y en los demás”*; *“Abrirles nuevas puertas y dar otra mirada a las cosas”*; *“Ir tras lo nuevo”*; El desarrollo creativo permite *“Darle otra mirada a la vida”*; *“Tener mente abierta y amplitud de criterios”*; *“Estar preparado para la sociedad”*, *“Ser útil a la sociedad, en cualquier trabajo que tenga y en mi vida personal también”*

Es meritorio señalar el conocimiento que las estudiantes van teniendo en torno a los conceptos de creatividad y creatividad artística desarrollándola desde su modo de actuación. Muchas resaltaron el lugar especial que tiene la actividad lúdica, así como la capacidad de asociación entre creatividad y juego que estas van teniendo, a medida que el juego va formando parte indisoluble dentro del propio proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Apreciación y producción musical*.

Con las frases *el juego permite e imagino que soy*, sus opiniones fueron: *“desdoblarnos como niños”*; *“actuar como si fuéramos niños otra vez”*; *“hacer lo viejo nuevo”*, *“trabajar de manera más dinámica y agradable”*; *“ya una educador graduado”*; *“una gran cantante cuando juego”*; *“una gran bailarina cuando juego expresándolo con el cuerpo”*; *“una niña”*, respectivamente.

Se considera el alto grado de preferencia que todavía tienen las estudiantes en torno al gusto y uso de la música: La frase *Me gusta la música porque...*, estuvo marcada por una variedad de respuestas, en la que sobresale los gustos por esta manifestación artística, *“me ayuda a pensar”*; *“su melodía me hace realizar cosas nuevas”*; *“me siento bien escuchándola”*; *“me relaja en ocasiones”*.

En relación con la frase *“Me implico”*, las estudiantes planteaban *“en las actividades y por eso da gusto aprender”*; *“cuando me siento alegre”*; *“y me hace olvidar los problemas”*, aquí se volvió a reafirmar que la mayoría de la estudiantes continúan haciendo alusión a los aspectos afectivos y motivacionales que esta actividad ofrece.

Con la frase “Me satisfacen las canciones”, las estudiantes mostraron gusto hacia la mayoría de las canciones contemporáneas, de varios géneros; aunque ya iban teniendo cierta empatía con algunas canciones infantiles trabajadas en clases, que por su ritmo y sencillez melódica, son flexibles para cambiar sus letras y jugar con las canciones, ejemplo: La mar, El sapo, Estaba la rana, Al remontar y Las vocales.

Al resumir esta frase “Con los niños puedo”, se puede inferir que la mayoría de las estudiantes le concedían a las actividades que se desarrollan en el proceso educativo del círculo infantil un alto valor, además hacían alusión a una actividad muy importante y cómo esta ayuda al desarrollo de la creatividad artística de ellas y de los niños de forma general, “hacer cosas que cuesta mucho trabajo hacer con los mayores”; *“crear cosas nuevas”*; *“jugar sin importar el tiempo ni el lugar”*; *“hacer números culturales para las actividades conjuntas”*; *“descubrir el mundo de fantasía en el cual viven ellos y participar como una más”*; *“pasar un tiempo ameno y feliz”*.

En relación con la frase “Tengo disposición para”, planteaban que: *“realizar las actividades y buscar soluciones novedosas a lo que hago”*; *“realizar creaciones libres de requisitos”*; *“percibir lo bueno que me pueda dar el juego e insertarlo en mis actuaciones como educadora de preescolar”*.

En torno a la frase “Me involucro de manera”, plantearon: *“positiva en las actividades cuando trabajamos con el juego”*; *“activa y comprometida para realizar las creaciones”*; *“incansable en el proceso cuando quiero lograr algo lindo y agradable”*.

En sentido general, la mayoría de las estudiantes muestran avances en sus motivaciones, satisfacciones, intereses, conocimientos y forma de expresión; también en los indicadores que deben tener en cuenta para lograr su desarrollo, tal es el caso de la fluidez, la originalidad, la flexibilidad, la imaginación y lo que implica en su desarrollo profesional. Se constató además, un adecuado vínculo afectivo hacia la futura profesión, demostraban compromiso individual y colectivo, así como un sensible gusto hacia la música, lo que constituye una potencialidad para el desarrollo de la investigación.

Para la clase práctica # 10 cuyo tema fue: Creación de cuentos musicalizados, con el objetivo de crear cuentos musicalizados de manera que se perfeccionen habilidades profesionales en el uso de la expresión oral y escrita de la lengua materna haciendo uso del enfoque lúdico y teniendo en cuenta la fluidez, la originalidad y la flexibilidad para el desarrollo de la creatividad artística.

Se inserta en esta clase práctica la actividad lúdica # 9. Contando Un Cuento que permite evaluar la categoría # 3: Habilidad para el desarrollo de actividades y las subcategorías uno y dos.

Es oportuno señalar cómo las estudiantes, demostraban un adecuado uso de la expresión oral y cómo constantemente buscaban vínculos de las canciones que les presentaba la profesora con cuentos infantiles. Comentaban sobre los cuentos que han leído, tanto universales como latinoamericanos, nacionales y locales y cómo estos cuentos han influido en su formación, como: Los tres cerditos; La Cucarachita Martina; Pelusín; Caperucita Roja; Hormiguita retozona, entre otros.

Se utilizó como técnica evaluativa la observación participante (Anexo 13) se comprobó en esta actividad una mayor independencia en las acciones; así como originalidad en las ideas y disfrute de ellas colectivamente, se apreció un alto grado de asociación de la música con otros elementos trabajados en clases, como historias ya sean tradicionales como creadas por la propia imaginación de las estudiantes. Se pudo confirmar la satisfacción de la experiencia vivida dentro de la propia construcción del conocimiento, la creatividad en el aprendizaje y la iniciativa personal.

Reflexión final: Este se materializó en un grupo de discusión 3 (Anexo 17) 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.

En relación con la categoría 1. Desarrollo cognitivo, se coincidió en que las estudiantes ampliaron los conocimientos generales relacionados con la creatividad y

la creatividad artística, expresado en el dominio que presentan sobre los aspectos teóricos del arte para elaborar productos creativos, como los medios expresivos de la música, los diferentes componentes de la educación musical y los que se deben desarrollar en el círculo infantil.

Respecto a la categoría 2. Motivación por la realización de actividades, se reconoció que en las acciones aplicadas se incentivaron la motivación y el interés de las estudiantes para participar en clases. Se logró satisfacción y disposición en las estudiantes para ejecutar rimas, cuentos musicalizados, los propios juegos, la utilización de la música para darle solución a múltiples problemáticas que se les presentaban en la cotidianidad. Se manifestó amor por la profesión

Al valorar la categoría 3. Disposición para el desarrollo de actividades, hubo consenso por parte del colectivo en resaltar los cambios en el comportamiento de las estudiantes en las diferentes actividades y contextos donde actúan. Lo anterior se argumentó en la participación activa y creativa de las estudiantes en función de la originalidad, flexibilidad y fluidez en las ideas.

Logros del ciclo:

- Se toma al enfoque lúdico como forma de hacer novedoso por ser la actividad que desarrolla integralmente la personalidad y en particular, la capacidad creadora del individuo.
- Se destaca el marcado carácter didáctico al cumplir con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.
- Es una vía eficaz para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, así como para resolver los problemas profesionales que existen en la carrera.

Aportes del ciclo al diseño de la estrategia:

- Se planificaron las acciones didácticas más factibles para realizar a partir de la implementación y reestructuradas y dar respuesta a las dificultades identificadas en el diagnóstico inicial.

- Se elaboraron instrumentos y técnicas para registrar la transformación ocurrida en las estudiantes durante la implementación de la estrategia didáctica.
- Constatación de la efectividad de las acciones didácticas, expresada en los resultados alcanzados.
- Permitieron ratificar la validez de las categorías y subcategorías de análisis, establecidas y enriquecidas en el primer ciclo.
- Permite identificar el diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación de las acciones didácticas como etapas de la estrategia que se diseña.
- Se realiza una representación gráfica de la estrategia didáctica diseñada e implementada en este tercer ciclo de investigación.

CUARTO CICLO: Valoración por los informantes clave de la estrategia didáctica diseñada. (Marzo, 2016).

Reflexión inicial: Los aportes de cada ciclo de Investigación-acción participativa permitieron presentar a la tercera sesión en profundidad (anexo 4) 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.

Se determinaron como criterios de reflexión la pertinencia de la estrategia didáctica; su contextualización; el objetivo general de la misma; la calidad de las acciones didácticas; su carácter sistémico; la evaluación y su aplicabilidad. Dicha estrategia fue entregada con anterioridad a los miembros de la sesión en profundidad e invitados para su estudio y preparación.

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.

Respecto a la pertinencia, los participantes reconocieron la necesidad de incorporar el enfoque lúdico debido a su importancia para la formación de estas estudiantes de la Licenciatura en Educación, Preescolar, además reconocieron el valor que tiene el enfoque lúdico para el desarrollo de la creatividad artística no solo para las clases de Apreciación y producción musical, sino también para las demás asignaturas que conforman la disciplina y las del plan de estudio de la carrera. Los argumentos emitidos se relacionan con la introducción en las clases de métodos que permitan el aprendizaje activo, participativo y que a su vez contribuya a la actuación de las estudiantes de manera positiva y las potencialidades que brinda el modelo del profesional de la carrera. Señalaron que la estrategia ofrece pasos a seguir por los profesores para lograr el vínculo de la lúdica con los contenidos artísticos; apuntaron además, que es un paso de avance para el tratamiento de la lúdica en la carrera.

De igual forma, coincidieron en que la estrategia didáctica está contextualizada.

Lo anterior se evidenció en expresiones como: “...*está en correspondencia con las exigencias que la sociedad le hace a la universidad cubana...*”; “...*toma en consideración las potencialidades que brinda el arte y la lúdica...*”; “...*se relaciona con los problemas profesionales, objetivos generales y funciones que se expresan en el modelo del profesional de la carrera...*”, entre otros.

El objetivo general de la estrategia didáctica y la calidad de las acciones que integran cada una de sus etapas se valoraron de satisfactoriamente. Se resaltó el carácter sistémico de la estrategia didáctica y se expresó la existencia de relaciones entre las acciones para cumplimentar el objetivo general. Además, se resaltó la manera en que se combinan los procedimientos actuales con otros más novedosos utilizando el juego en cada una de las clases donde se insertan las actividades.

Se emitieron criterios donde se consideraron el tiempo asignado para la realización de algunas de las actividades como limitantes para materializarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la propia asignatura. Estos argumentos fueron tenidos en cuenta, a partir de la flexibilidad característica de la estrategia se modificaron y se ajustaron. En este espacio de discusión surgieron actividades que pueden ser

incorporadas a la estrategia, atendiendo a las exigencias que se presentan.

Respecto al carácter sistémico de la estrategia didáctica se expresó la existencia de relaciones entre las actividades para cumplimentar el objetivo general. Se resaltó la manera en que se combina la lúdica y diversos medios tecnológicos en clases que permiten el desarrollo de la creatividad artística.

La evaluación recibió opiniones satisfactorias por todos los participantes, consideran que se debe partir de la creación de lo nuevo en la esfera artística, así se puede realizar una evaluación no solamente al producto elaborado, sino también al proceso en el cual estuvo inmerso para lograrlo.

Se toman como referencia para evaluar las categorías y subcategoría determinadas en la investigación el empleo de hetero-evaluación, la coevaluación y la auto-evaluación como procedimientos fundamentales; pero no se deja ver esa dinámica que existe entre las categorías y subcategorías y los distintos procedimientos para evaluar.

La aplicabilidad de las acciones de la estrategia didáctica, entendida como la posibilidad de extender los resultados del estudio a otras asignaturas, fue muy acertada. Luego de un registro minucioso de los criterios emitidos, se llegó al consenso de que para aplicarla es ineludible su adecuación a las necesidades y a las potencialidades de las asignaturas propias de la disciplina, teniendo en cuenta las particularidades de las estudiantes y profesores; pues las acciones de esta estrategia surgen en condiciones objetivas y subjetivas singulares. Consideraron como muy positiva la inclusión de este tipo de actividad lúdica para la formación del profesional.

Todo lo descrito anteriormente permite asegurar la adecuada selección de una estrategia didáctica como solución al problema de investigación; pues esta se diseña en la propia experiencia; se transforma mediante la propia dinámica que establece este proceso investigativo, donde se dan aportaciones que enriquecen y transforman las acciones que conforman la estrategia didáctica en aras de lograr el fin de esta investigación.

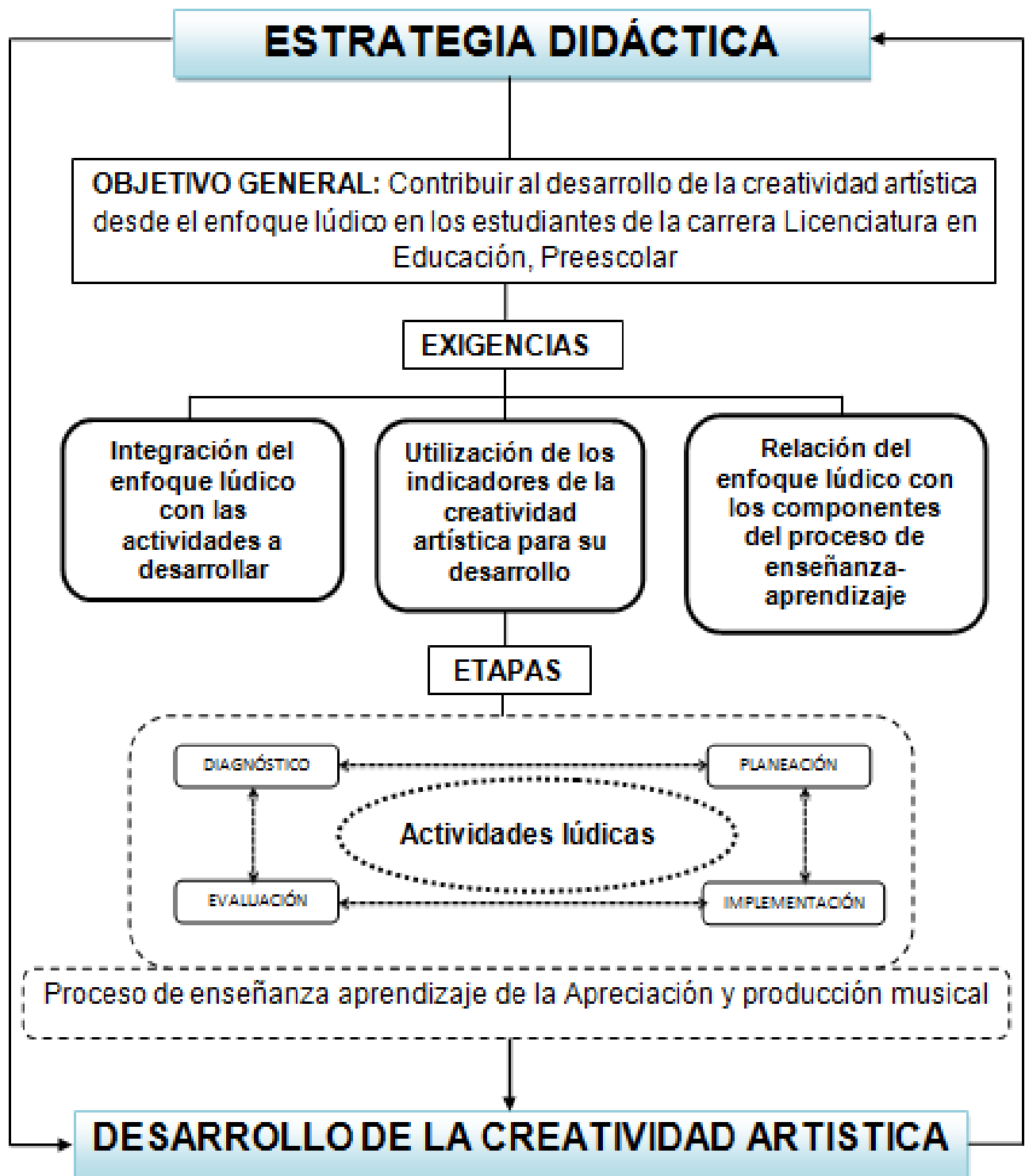
Los criterios registrados permitieron afirmar que la estrategia didáctica con enfoque

lúdico diseñada y dirigida al desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, 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.

En resumen, la estrategia didáctica diseñada como resultado de un arduo proceso de investigación-acción participativa responde a las necesidades identificadas en el diagnóstico, además tiene en cuenta las potencialidades que brinda el enfoque lúdico para el desarrollo no solamente creativo, artístico sino también social e individual. Se resaltó que su implementación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical propicia un acercamiento al modelo del profesional de la carrera que se aspira egresar, resolviendo uno de los problemas profesionales que se plantean en este último.

Se puede señalar como conclusión del capítulo que la estrategia didáctica está estructurada en etapas dirigidas al diagnóstico de su estado inicial, la planificación ejecución de acciones para su inserción en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical; así como la evaluación de los resultados obtenidos en la práctica educativa a partir de la implementación de la estrategia didáctica en un tercer ciclo. Demuestran que se propicia el desarrollo de la creatividad artística, además se fortalece la preparación artística que se desea en el modelo del profesional. Se vuelven a reestructurar las acciones para presentar en un cuarto ciclo la estrategia didáctica donde se culmina con una evaluación de los profesores que intervienen en el proceso investigativo como pertinente, eficaz y aplicable.



Representación gráfica de la estrategia didáctica diseñada

Conclusiones

Los referentes teóricos de la investigación se sustentan en los fundamentos didácticos para la implementación del enfoque lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la apreciación y producción musical de manera que se desarrolle la creatividad artística, estos presuponen la interrelación de motivaciones, actitudes y capacidades, permitiéndoles a docentes y estudiantes el logro de combinaciones de diferentes expresiones artísticas de manera original, flexible y fluida para obtener un resultado novedoso e interesante.

El diagnóstico realizado en el primer ciclo de investigación-acción evidencia el comportamiento de la creatividad artística de las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar en su formación inicial, donde se identifican como potencialidades el compromiso y la sensibilidad para el trabajo con los niños de la primera infancia; se interesan por las diferentes manifestaciones del arte, en especial la música y la plástica. Y como principales carencias de la muestra insuficientes actividades que propicien que, tanto el docente como el estudiante, actúen de forma original, flexible e independiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura apreciación y producción musical; no siempre se aborda desde la clase a la creatividad artística como un elemento esencial para lograr el fortalecimiento de la formación artística que se aspira en el modelo del profesional; carecen de originalidad, flexibilidad y fluidez para expresarse de forma creativa.

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.

Los aportes que resultan de la puesta en práctica de esta estrategia didáctica están dados en que se demuestra cómo esta propició el adecuado desarrollo de la creatividad artística con la aplicación del enfoque lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical, permitiendo así un fortalecimiento en la preparación artística de las estudiantes que se aspira en el modelo del profesional.

La valoración realizada por los informantes clave en el cuarto ciclo y teniendo en cuenta los hallazgos derivados de la puesta en práctica, evidencian su factibilidad y pertinencia, al considerar adecuados sus fundamentos, exigencias y componentes; así como su contribución al desarrollo de la creatividad artística utilizando al enfoque lúdico.

Recomendaciones

- Continuar profundizando en el estudio de la temática debido a su novedad, a fin de que surjan nuevas alternativas o propuestas para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina Educación Artística.
- Tener en cuenta los resultados de esta investigación para el desarrollo del trabajo metodológico de los colectivos de disciplina de Educación Artística y en la preparación de los profesores para una mejor calidad del proceso enseñanza aprendizaje.
- La introducción gradual del enfoque lúdico en las asignaturas en el nuevo plan de estudios E de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Acha, J. (1992). *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas.
2. Addine Fernández, F., González Soca, A. y Recarey Fernández, S. (2002). "Principios para la dirección del proceso pedagógico". En G. García (compil.). *Compendio de Pedagogía*. (pp 80-97). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
3. Addine, F. et al. (compil.). (2004.a.). *Didáctica: teoría y práctica*. La Habana: Pueblo y Educación.
4. Addine, F. (2004.b). *La profesionalización del maestro desde sus funciones fundamentales, algunos aportes para su comprensión*. La Habana: Imprenta Publisime.
5. Addine, F. (2013). *La Didáctica general y su enseñanza en la Educación Superior Pedagógica*. La Habana: Pueblo y Educación.
6. Alba Martínez, D. y Izaguirre Remón, R. (2015). *El enfoque lúdico de la resistencia desde la clase de educación física en la educación médica superior*. Convención internacional de Salud Pública. La Habana, Cuba. Recuperado de: <http://www.convencionsalud2015.sld.cu/index.php/convencionsalud/2015/paper/viewPaper/991>
7. Alcedo, Y. y Chacón. C. (2011). *El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria*. Recuperado de: http://ri.bib.udo.edu.ve/bitstream/1/%5B10%5D-Vol_23-Nro_1-2011-226-658-1-SM.pdf
8. Álvarez Álvarez, L. y Barreto, G. (2010). *El arte de investigar el arte*. Santiago de Cuba: Oriente.
9. Álvarez de Zayas, C. (1999). *La escuela en la vida. Didáctica*. La Habana: Pueblo y Educación.
10. Amabile, T. (1996) *Social psychology of creativity: A Consensual Assessment Technique. Journal of Personality and Social Psychology*.

11. Amabile, T. (2008). *Getting Down to the Business of Creativity; Research & Ideas. Working Knowledge*; Harvard Business School.
12. American Psychological Association (2012). *Manual de Publicaciones de la American Psychological Association (6 ed.)*. México, D.F.: El Manual Moderno.
13. Añorga Morales, J. R. et al. (1995) *Glosario de términos de educación de avanzada*. La Habana. Centro de Estudios de Educación Avanzada. (CENECEDA) ISPEJV.
14. Arango, C. A. (1995). *El rol del psicólogo comunitario en la comunidad Valenciana*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Psicológicas. Universidad de Valencia, España.
15. Aróstegui Plaza, J. L. (2012). *El desarrollo creativo en educación musical: del genio artístico al trabajo colaborativo*. Educação. Revista do Centro de Educação, vol. 37, núm. 1, enero-abril, 2012, pp. 31-44 Universidade Federal de Santa María, RS, Brasil.
16. Ballester Vallori. A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*. Recuperado de: <http://www.cibereduca.com/aprendizaje/LIBRO.pdf>
17. 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 Facultad de Ciencias. Bogotá, D.C., Colombia. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
18. Baretta, D. (2006). *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE*. Red ELE revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera. (7). Recuperado de: http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Revista/2006_07/2006_redELE_7_02Baretta.pdf?documentId=0901e72b80df93df

19. Bermúdez Morris, R. Y Pérez Martín, L. (2004). *Aprendizaje formativo y crecimiento personal*. La Habana: Pueblo y Educación.
20. Borges Gutiérrez, H. A., Corujo Quesada, R. M. y Lazo Aquino, Y. (2016). *El modo de actuación creativo del docente que enseña educación artística en la educación superior*. Revista de Integra Educativa. [online], vol.9, n.1, pp. 111-121. ISSN 1997-4043.
21. Caballero Delgado, E. (2012). *La creatividad pedagógica en la formación del docente*. Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación. Vol.3 Núm. 4.
22. Cabezas Sandoval, J.A. (1993). *La creatividad. Teoría básica e implicaciones pedagógicas*. Salamanca: Librería Cervantes.
23. Cabrera Cuevas, J. (2012). *Dificultades para la creatividad en la formación universitaria. Una perspectiva docente*. En Pujol, M. A., Lorenzo, N. y Violant, V (Coords.). (2012). *Innovación y creatividad: adversidad y escuelas creativas*. Barcelona: GIAD-UB
24. Calero Fernández, N. L. (2005). *El modo de actuación creativo del profesor en formación*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico "Félix Varela", Villa Clara, Cuba.
25. Castellano, D. y Grueiro, I. (1999). *Enseñanza y estrategias de aprendizaje: los caminos del aprendizaje autorregulado*. Curso Pre-Congreso Pedagogía 99. Palacio de las Convenciones. La Habana, Cuba.
26. Castellanos, D. et al. (2000). *Para promover un aprendizaje desarrollador*. La Habana: Pueblo y Educación.
27. Castilla F, I. (2013). *La unidad de la dimensión artística y pedagógica para la orientación profesional pedagógica en el proceso de formación inicial de las estudiantes de la licenciatura en educación: instructor de arte*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad José Martí Pérez, Sancti Spíritus, Cuba.

28. Chávez, J. A. et al. (2005). *Acercamiento necesario a la pedagogía general*. La Habana: Pueblo y Educación.
29. Chibás Ortiz, F. (1992). *Creatividad + dinámica de grupo= ¿eureka?* La Habana: Pueblo y Educación.
30. Concepción, J. (2004). *Estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma Inglés de estudiantes de especialidades biomédicas*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico "Félix Varela", Villa Clara, Cuba. Recuperado de: <http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/revsalud/tesisjose-a.concepcion.pdf>
31. Corujo Quesada, R. M. (2011). Juegos didácticos, una vía para motivar las clases de Apreciación e Historia de la Música en la escuela de instructores de arte. *Odiseo*, revista electrónica de pedagogía, 9 (17). Disponible en: <http://www.odiseo.com.mx/2011/9-17/corujo-juegos-didacticos-musica.html>
32. Corujo Quesada, R. M., Borges Gutiérrez, H. A. y Rodríguez Izquierdo, N. J. (2016). *La creatividad artística. Fundamentos teóricos y psicológicos desde lo pedagógico*. Revista Integra Educativa. [online], vol.9, n.1, pp. 123-137. ISSN 1997-4043.
33. Corujo Quesada, R. M., Rodríguez Izquierdo, N. J. y Borges Gutiérrez, H. A. (jul. - oct. 2017). *Material de apoyo a la docencia para desarrollar la creatividad artística en la enseñanza preescolar*. *Pedagogía y Sociedad*, 20 (49), 66-81. Disponible en: <http://revistas.uniss.edu.cu/index.php/pedagogia-y-sociedad/article/view/515>
34. Corujo Quesada, R. M., Borges Gutiérrez, H. A. y Rodríguez Izquierdo, N. J. (2013). *La creatividad artística en la preparación de los docentes en formación de la especialidad preescolar*. *Pedagogía y Sociedad* Año 16, no 36, marzo 2013, ISSN 1608-37841

35. Cruces Martín, M. C. (2009). *Implicaciones de la expresión musical para el desarrollo de la creatividad en educación infantil*. (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, Málaga, España.
36. Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
37. De Armas, N. (2011). *Resultados científicos en la investigación educativa*. La Habana: Pueblo y Educación.
38. De Armas, N. et al. (2003). *Caracterización y diseño de los resultados científicos como aportes de la investigación educativa*. En: *Evento Internacional Pedagogía 2003*, Curso 85. La Habana.
39. De Bono, E. (1991). *Ideas para profesionales que piensan*. México: Paidós
40. De Bono, E. (1992). *El pensamiento lateral: manual de creatividad*. México: Paidós.
41. De Bono, E. (1996). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós.
42. De la Torre, S. (1991). *Evaluación de la creatividad*. Madrid: Escuela Española.
43. De la Torre, S. (1997). *Creatividad y formación: identificación, diseño y evaluación*. México: Trillas.
44. De la Torre, S. (1998). *Creatividad y cultura*. En Marín Ibáñez, R, López-Barajas Zayas, E. y Martín González, M.T. *Creatividad polivalente. Actas y Congresos* (pp.125-127). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
45. De la Torre, S. (1999). *Creatividad y formación*. México: Trillas
46. De la Torre, S. (2003). *Conversando con Robert J. Sternberg sobre creatividad*. Recuperado de: <http://www.ub.edu/sentipensar/saturnino/conversando.pdf>
47. De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad: de la identificación a la creatividad paradójica*. Barcelona: Octaedro.

48. De la Torre, S. et al. (2006. a). *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Volumen 1. Málaga, España: Aljibe.
49. De la Torre, S. et al. (2006. b). *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Volumen 2. Málaga, España: Aljibe.
50. De la Torre, S. et al. (2008). *Estrategias didácticas en el aula. Buscando la calidad y la innovación*. Madrid. UNED Aula Abierta.
51. De La Torre, S. y Violant, V. (2002) *Estrategias creativas en la enseñanza universitaria. Una investigación con metodología de desarrollo*. Creatividad y Sociedad, 3.
52. De Miguel, M. (1989). *Metodología de la investigación participante y desarrollo comunitario*. Jornadas de educación permanente. Gijón: UNED.
53. Delgado, A. P. (2014). *Desarrollo del potencial creativo en la infancia: reflexiones desde el museo como entorno comunicativo*. (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Madrid).
54. Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Colección Reportes Técnicos de Investigación ISBN: 978-607-7953-80-7 Serie ICESA, Vol. 27. ISBN: 978-607-520-171-9 <http://www2.uacj.mx/publicaciones>
55. Duarte Briceño, E. (1998). *La creatividad como un valor dentro del proceso creativo*. Psicología Escolar e Educacional, 2(1), 43-51. Disponible en: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf>
56. Duarte Briceño, E.; Díaz Mohedo, M. T. y Osés Bargas, R. M. (2012). *Solución creativa de problemas en la educación superior: significado y creencias*. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, vol. 17, núm. 2, julio-diciembre, 2012, pp. 243-261 Consejo Nacional para la Enseñanza en Investigación en Psicología, Xalapa, México.
57. Duarte, E. (2003). *Creatividad como un recurso psicológico para niños con necesidades educativas especiales*. Revista SAPIENS, 4(2), 1-17.

58. Elliot. J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Ediciones Morata.
59. Esquivias Serrano, M.T y De La Torre, S. (2010). *Descubriendo la creatividad en estudiantes universitarios: preferencias y tendencias mediante la prueba DTC*. *Revista Iberoamericana de Educación/ Revista Ibero-americana de Educação*. Volumen 5 (1) ISSN: 1681-5653.
60. Esquivias Serrano, M.T. (2001). *Una evaluación de la creatividad en la educación primaria*. Recuperado de: <http://www.revista.unam /vol.1/num3/art1>
61. Esquivias Serrano, M.T. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. *Revista Digital Universitaria*. Volumen 5 (1) ISSN: 1067-6079
Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
62. Esteve, J.M. (2008). *La formación de profesores en Europa. Hacia un nuevo modelo de formación*. Actas del I Congreso anual sobre fracaso escolar. Palma de Mallorca: Govern de les Illes Balears.
63. Fernández, A. (2004). *Reflexiones teórico-prácticas desde las ciencias de la Educación*. La Habana: Pueblo y Educación.
64. Franco, O. (2013). *Necesidad del enfoque lúdico en el proceso educativo de la educación preescolar*. En el CD “Memorias del evento JUEGO Y SOCIEDAD efectuado en abril del 2013” en proceso de ejecución.
65. Gaete-Quezada, R. A. (2011) *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes Universitarios*. *Revista Educación y Educadores*, vol. 14, núm. 2, mayo-agosto. Universidad de La Sabana Cundinamarca, Colombia.
66. Garvey. C. (1985). *El juego infantil*. Baltimore: Serie Bruner.
67. Gervilla, Á. (1987). *Creatividad, inteligencia y rendimiento: un estudio experimental, realizado con escolares malagueños*. Málaga: Servicio de Publicaciones de la Universidad, D.L.
68. Gervilla, Á. (dir.). (2003). *Creatividad aplicada: una apuesta de futuro*. Madrid: Dykinson.

69. Gervilla, Á. y Quero, J.M. (2006). *Creatividad e inteligencia emocional: dimensiones básicas del mundo empresarial*. Madrid: Dykinson, D.L.
70. Gómez, T., Molano, O.P. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de licenciado en pedagogía infantil. Universidad del Tolima Instituto de Educación a distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué – Tolima.
71. González Quintián, C. A. (2012). *Pedagogía creativa en el aula universitaria en: Creatividad y Aula*. Visión Pedagógica N°2. Manizales. Universidad Nacional de Colombia.
72. González Quintián, C. A. (2015). *Creatividad en la educación superior colombiana*. (V. Ramírez, Entrevistador) Risaralda, Colombia.
73. González Serra, D. J. (1995). *Teoría de la motivación y práctica profesional*. La Habana: Pueblo y Educación.
74. González Valdés A. (2002). *Conceptualización de la creatividad en PRYCREA*. Revista Cubana de Psicología; 19(3).
75. González Valdés, A. (1998). *¿Cómo propiciar la creatividad?* La Habana: Pueblo y Educación.
76. González Valdés, A. (2003). *Creatividad y métodos de indagación. Aplicaciones en ciencias y humanidades*. La Habana: Pueblo y Educación.
77. González Valdés. A. (1994) *Pensamiento reflexivo y creatividad*. La Habana: Academia.
78. Guilford, J. P. (1976). *Creativity. A quarter century of progress*. Chicago: Aldine.
79. Guilford, J. P. (1991). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.

80. Gutiérrez. M.J. (2007). *Contextos y barreras para la inclusión educativa*. Revista Iberoamericana. Corporación Universitaria. Horizontes Pedagógicos. 9(1)
Disponible en: <http://revistas.iberoamericana.edu.co/article/view/617b>
81. Hall, B.L. y Kassam, Y. (1988). *Participatory Research*. En J.P. Keeves (Ed.), Educational Research, Methodology, and measurement. An international Handbook. Nueva York: Pergamon.
82. Hernán Echeverri, J. et al. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Recuperado de: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
83. Hernández Belver. M y Ana María Ullan (2013). *La Creatividad a través del Juego*. España: Amarú.
84. Hernández Reséndiz, A. (2017). *Creatividad Artística*. Recuperado de: https://prezi.com/gmgszuzwp-_/creatividad-artistica/
85. Huizinga. J. (1972) *Homo Ludens*. España: Alianza.
86. Jiménez, C. A. (2016). *Actividades lúdicas*. Recuperado de <http://junibellas.blogspot.com/2016/>
87. Kemmis, S., McTaggart, R. (1997) *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes.
88. Labarrere Reyes, G. y Valdivia, G. E. (1988). *Pedagogía*. La Habana: Pueblo y Educación.
89. 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. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4640391>
90. Larraz, N. (2013). *Desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria*. Journal for educators, teachers and trainers, Vol. 5 (1), pp.151–161

91. Lenin, V. I. (1976) *Materialismo y Empirocriticismo*. Obras Completas. La Habana: Nacional de Cuba.
92. Lewin, K. (1947). *Frontiers in group dynamics channels of group life: social planning and action research, human relation*. pp. 43-53. [Versión electrónica].
93. Logan, L. (1980) *Estrategias para una enseñanza creativa*. Barcelona, España: editorial
94. López Hurtado, J. et al. (2002). *Marco conceptual para la elaboración de una teoría pedagógica*. En: Compendio de Pedagogía.
95. Lorenzo García, R. (2013). *Talento, creatividad, empresa*. La Habana: Editorial Academia
96. Lorenzo García, R. y del Prado Arza, N. (2015) *Inteligencia, creatividad y talento*. Tabloide No. 1 Material de apoyo al curso de Universidad para todos. La Habana: Academia.
97. Lorenzo García, Raquel y del Prado Arza, N. (2015) *Inteligencia, creatividad y talento*. Tabloide No. 2. Material de apoyo al curso de universidad para todos. La Habana: Academia. ISBN 978-959-270-351-3
98. Martí, J. (1961). *Ideario Pedagógico*. La Habana: Imprenta Nacional de Cuba.
99. Martínez, C. (2013). *Jugando a vivir una guía para padres y educadores*. La Habana: Ediciones Abril.
100. Martínez Llantada. M. (1997) *En torno a la creatividad y su desarrollo*. IPLAC, La Habana.
101. Martínez Llantada. M. (1999) *Calidad educacional, actividad pedagógica y creatividad*, La Habana: Academia.
102. Martínez Llantada, M. et al. (2003). *Inteligencia, creatividad y talento*. La Habana: Pueblo y Educación.

103. Martínez Llantada, M. y Guanche Martínez, A. (Compil.). (2009). *El desarrollo de la creatividad. Teoría y práctica en la educación. Reflexiones teóricas acerca de la creatividad. Primera parte*. La Habana: Pueblo y Educación.
104. Martínez Llantada, M. y Guanche Martínez, A. (Compil.). (2009). *El desarrollo de la creatividad. Teoría y práctica en la educación. Reflexiones teóricas acerca de la creatividad. Segunda parte*. La Habana: Pueblo y Educación.
105. Martínez Verde, R. (2001) *Modelo de creatividad pedagógica centrado en la reflexión personal*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico "Félix Varela", Villa Clara, Cuba.
106. Menchén Bellón, F. (2012). *La creatividad y las nuevas tecnologías en las organizaciones modernas*. Argentina: Díaz de Santos.
107. Ministerio de Educación, Cuba. (1999) *Programa para el perfeccionamiento de la Educación Estética*. La Habana.
108. Ministerio de Educación. (2010). *Disciplina Educación Artística de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar*. Material en Soporte Digital.
109. Ministerio de Educación. (2010). *Modelo del profesional de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar*. Material en Soporte Digital.
110. Ministerio de Educación. (2010). *Programa de asignatura de Apreciación y producción musical de la carrera Licenciatura en Educación, Preescolar*. Material en Soporte Digital.
111. Mitjás, A. (1995. a). *Creatividad, personalidad y educación*. La Habana: Academia.
112. Mitjás, A. (1995. b). *Pensar y crear. Estrategias, métodos y programas*. La Habana: Academia.
113. Mitjás, A. (2013. a). *Creatividad y subjetividad: su expresión en el contexto escolar*. Revista: Diversitas: Perspectivas en Psicología. Universidad Santo Tomás, Colombia. Disponible en: <http://www.redalyc.org/?id=67932397014>

114. Mitjás, A. (2013. b). *Aprendizaje creativo: desafíos para la práctica pedagógica*. Revista: CS. Cali. Colombia. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476348374010>
115. Moreno Manrique, L. (2014). *La lúdica como estrategias didáctica para fortalecer el aprendizaje de los números racionales*. Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Matemática. Universidad Católica de Manizales. Facultad de Educación, Colombia.
116. Organización de Estados Iberoamericanos. (2010). 2021. *Metas Educativas. La educación que queremos para la generación de los Bicentenarios*. Madrid, España.
117. Osborn, A. F. (1953). *Applied Imagination*. New York: Scribners.
118. Paredes Aguirre. A. (2011). *Conceptos de liderazgo: conceptos de creatividad*. Recuperado de: <http://henry-chipa-quintana.blogspot.com/2011/12/conceptos-de-creatividad.html>
119. Parnes, S.J. (1962). *Can creativity be increased?*, en SJ Parnes y FJ Harding (eds.) *A source book for creative thinking*. New York: Scribner.
120. Partido Comunista de Cuba (2016). *Actualización de los lineamientos de la política económica y social del partido y la revolución para el período 2016-2021, aprobados en el 7mo Congreso del Partido Comunista en abril de 2016 y por la Asamblea Nacional del Poder Popular en julio de 2016*. Material digital, La Habana, Cuba.
121. Perdomo González, E. (2007). *Metodología lúdico-creativa para la educación plástica en el segundo ciclo de la enseñanza primaria*. Revista Varona, núm. 45, julio-diciembre, 2007, pp. 49-57. La Habana, Cuba.
122. Pérez Fernández, J. I. (2000). *Evaluación de los efectos de un programa de educación artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo infantil*. Tesis presentada para la obtención del grado de doctor. Universidad del País Vasco, España.

123. Pérez Rodríguez, G. et al. (1996) *Metodología de la investigación pedagógica y psicológica*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
124. Posada González. R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Tesis presentada para optar por el título de Magíster en Educación. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
125. Real Academia Española (2006). *Diccionario de la Lengua Española*. Vigésima segunda edición. Recuperado el 8 de marzo de 2006, en <http://www.rae.es/>
126. Remedios, J.M. (2002). *Material complementario de la asignatura Pedagogía para el desarrollo, IPLAC*. Perú: Magisterial Servicios Gráficos.
127. Remedios, J.M. (2005). Desempeño, creatividad y evaluación de los docentes en el contexto de los cambios educativos de la escuela cubana. En Ponencia presentada al Congreso internacional Pedagogía 2005. La Habana, Cuba.
128. Remedios, J.M. y Calero, N. (2009). Modo de actuación creativo del educador desde la dirección del aprendizaje: reflexiones para el debate. En M. Martínez y Guanche, A. (compil.). En *El desarrollo de la creatividad. Teoría y práctica en la educación*. (pp. 1-16). La Habana: Pueblo y Educación.
129. Remedios, J.M. et al. (2012). *Pedagogía para el desarrollo de la creatividad en educación y para la educación*. Lima, Perú: Magisterial Servicios Gráficos.
130. Rico, P. (1996). *Reflexión y aprendizaje en el aula*. La Habana: Pueblo y Educación.
131. Rodríguez del Castillo, M. A. (2011). *La estrategia como resultado científico de la investigación educativa*. En: *Resultado científico en la investigación educativa*. La Habana: Pueblo y Educación.
132. Rodríguez Estrada, M. (1985). *Psicología de la creatividad*, México: Pax.
133. Rodríguez Estrada, M. (2007). *Manual de la Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*, México: Trillas.

134. Rodríguez Gómez, G, Gil Flores, J. y García Jiménez, E. (2008). *Metodología de la investigación cualitativa*. La Habana: Félix Varela.
135. Rodríguez, R. (2002). *Los juegos didácticos. Una propuesta metodológica para estimular los intereses cognoscitivos por la geografía escolar*. Tesis de grado N° 36. Repositorio Institucional del Centro de recursos para el aprendizaje y la investigación "Raúl Ferrer Pérez". Universidad de Sancti Spíritus José Martí Pérez.
136. Rogers, C. (1978). *Libertad y creatividad en la Educación*. Buenos Aires: Paidós.
137. Romero Rodríguez, J. (2008). *Creatividad en el Arte: descentramientos, ampliaciones, conexiones, complejidad*. *Revista*. Encuentros multidisciplinares, ISSN-e 1139-9325, Vol. 10, N° 28, 2008. (Ejemplar dedicado a: La creatividad desde una mirada multi y transdisciplinar), págs. 55-62.
138. Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
139. Romo, M. (2017). *Entrevista con Manuela Romo*. [Internet]. 2017 [citado: 2017 May]. Disponible en: <https://ined21.com/entrevista-con-manuela-romo/>
140. Sánchez, J. A. (2003). *Práctica artística y políticas culturales. Algunas propuestas desde la universidad*. Universidad de Murcia. España.
141. Sánchez, P. (2006). *Detección y registro de niños de secundaria con capacidades sobresalientes en zonas rurales y suburbanas del estado de Yucatán. Reporte final*. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, Fondos Mixtos YUC-2004-C03-0013.
142. Sierra Salcedo, R. A. (2003). *Modelación y estrategia: algunas consideraciones desde una perspectiva psicológica*. En: *Compendio de Pedagogía*. (p. 118 - 126.). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
143. Sierra Salcedo, R. A. (2008). *La estrategia pedagógica, su diseño e implementación*. La Habana: Pueblo y Educación.

144. Silvestre Oramas, M. (1995) *Proyecto cubano TEDI. El desarrollo intelectual: un reto para los educadores*. Evento Internacional Pedagogía 95. La Habana.
145. Silvestre Oramas, M. (1999) *Aprendizaje, educación y desarrollo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
146. Silvestre Oramas, M. et al. (2002): *Hacia una didáctica desarrolladora*. La Habana: Pueblo y Educación.
147. Soto y Sagarra, L. (1995). *Resumen de un curso de Historia del Arte*. La Habana: Pueblo y Educación.
148. Sternberg, R. J. (1988). *The nature of Creativity*. University Press. Cambridge.
149. Sternberg, R. J. (2001). *La Creatividad es una decisión*. I Congreso de creatividad y sociedad. Barcelona.
150. Sternberg, R.J. (2002); *La creatividad es una decisión*. Revista Creatividad y Sociedad.
151. Suárez, L. y Gómez, M. (1999). *Investigación-acción participativa*. En Metodología de la investigación cualitativa; selección de textos. La Habana: Editorial Caminos.
152. Taylor, I. (1959). *The nature of the creative process*. New York: Hastings House.
153. Torrance, E. P. (1970). *Desarrollo de la creatividad del alumno*. Buenos Aires Centro Regional de Ayuda Técnica, Agencia para el Desarrollo Internacional.
154. Torrance, E. P. (1977). *Educación y capacitación creativa*. Madrid: Marova.
155. Valle Lima, A. (2008). *Algunos modelos importantes en la investigación pedagógica*, soporte magnético. La Habana.
156. Valle Lima, A. y García Batista. G. (2007). *Dirección, organización e higiene escolar*. La Habana: Pueblo y Educación.
157. Varela, F. (1987). *Escritos políticos*. La Habana: Ciencias Sociales.
158. Vázquez Morell, M. et al. (2014). *La Apreciación y producción musical en la edad preescolar*. La Habana: Pueblo y Educación.

159. Vera Salazar, N. (2011) *Estrategia psicopedagógica para la estimulación de habilidades sociales en los escolares con talento académico de la Educación Primaria*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, La Habana, Cuba.
160. Vigotski, L.S. (1981). *Dinámica del desarrollo del escolar en relación con la enseñanza*. La Habana: ISP "Enrique José Varona".
161. Vigotski, L. S. (1987). *Imaginación y creación en la edad infantil*. La Habana: Pueblo y Educación.
162. Villalón, G. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Pueblo y Educación.
163. Waichman, A. (2000) *Herramientas de pensamiento*. España: Siglo XXI.
164. Waichman, P. (2008). *"Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico"*. Madrid, España: CCS.
165. Wertheimer, M. (1991). *El pensamiento productivo*. Barcelona: Paidós.

Anexo 1

Análisis de documentos

Objetivo: Analizar la información de carácter científico contenida en documentos normativos relacionados con la creatividad artística para el desarrollo de las estudiantes.

Se consultaron diferentes documentos como son:

Plan de estudio D.

Modelo del profesional.

Programa de disciplina: Educación Artística.

Programa de asignatura: Apreciación y producción musical.

Estrategia educativa del grupo.

Aspectos considerados en los documentos analizados.

- Adecuación de los elementos estructurales del modelo del profesional (objetivos, esferas de actuación, campo de acción, cualidades, funciones, problemas profesionales, entre otros) para el desarrollo de la creatividad artística.
- Relación de los problemas profesionales con el desarrollo de la creatividad artística.
- Disposiciones que justifican la formación artística, creativa y lúdica que deben poseer las estudiantes de la carrera en su formación inicial.
- Potencialidades, desde los contenidos de la asignatura Apreciación y producción musical, para el desarrollo de la creatividad artística.
- Proyección para el desarrollo de la creatividad artística en la conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje desde el enfoque lúdico.
- Utilización de diferentes vías, métodos y procedimientos para desarrollar la creatividad artística.
- Otros datos de interés que se consignen sobre este proceso.

Anexo 2

Entrevista en profundidad durante la etapa de vagabundeo

Objetivo: Conocer el estado en que se encuentra la preparación y el tratamiento que los docentes le confieren a la creatividad artística para desarrollarla en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Artística, como parte del acercamiento de los informantes clave al proceso investigativo en la universidad.

Participantes: Coordinador de carrera, profesor principal de año, profesor principal de la disciplina Educación Artística y docentes del departamento de Educación Artística que han trabajado con la carrera.

Compañeros (as): En la carrera se pretende realizar una investigación relacionada con el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes, por lo que se necesita conocer las posibilidades existentes. Se agradece por anticipado su colaboración.

Información necesaria:

Se informará a los participantes las características y objetivo de la investigación; la necesidad de desarrollar la misma; las razones que condujeron a la selección de la carrera y la contribución al perfeccionamiento del proceso pedagógico.

Aspectos fundamentales tratados:

- 1- ¿Qué entiendes por creatividad?
- 2- ¿Cómo concibes a la creatividad artística?
- 3- ¿Consideras necesario incorporar esta temática a las actividades de apreciación y producción artística? ¿Por qué?
- 4- ¿Cómo y en qué medida es posible incorporar la creatividad artística al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical? ¿Por qué?
- 5- ¿Se considera con la preparación suficiente para darle un adecuado tratamiento a la creatividad artística y su desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- 6- ¿Qué acciones considera que deben tenerse en cuenta para lograr el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes en ese sentido?

Anexo 3

Resultados de la técnica PNI aplicada a las estudiantes en la etapa de vagabundeo

Objetivo: Obtener información para perfeccionar el trabajo que se realiza en las asignaturas que conforman la disciplina Educación Artística.

Refiera lo positivo, lo negativo y lo interesante sobre las clases que han recibido en cursos anteriores de la disciplina Educación Artística.

No.	Positivo	Negativo	Interesante
1	La música es básica para mi desarrollo.		Se deben utilizar más técnicas participativas en clases, que nos ayude a quitar la pena.
2	Me gusta la música, pero solamente escucharla.	Yo no me considero una persona artísticamente desarrollada porque no tengo destrezas para hacer las actividades que se requieren.	Si se utiliza el juego ayudaría a prepararnos mejor para desempeñarnos posteriormente.
3	Con la música se pueden realizar muchas cosas maravillosas.		Se amenizarían mucho más las clases si se utiliza la música.
4	Las manifestaciones del arte son esenciales para mi formación como educadora.		Creo deben utilizarse nuevas vías que nos ayuden mejor a entender nuestra profesión.
5	Estas asignaturas nunca me gustaron porque no sé cantar.	No sé cantar, solamente me gusta la plástica.	Si se utilizan actividades como la lúdica podríamos desarrollar nuestras habilidades.
6	No se concibe un educador sin tener sensibilidad hacia el arte.	No se utilizan cosas novedosas que permite hacer el arte.	Con el juego podemos asimilar más los conocimientos.
7		Soy muy tímida para hacer algo a los demás.	Se puede lograr más la comunicación si se utiliza una actividad dinámica.
8	El teatro ayuda a la hora de hacer cuentos y la música a la hora de cantarlos.	Nada.	Existen juegos musicales, por qué no utilizarlos en clases.

Anexo 4

Agenda de las sesiones en profundidad

Sesión 1 (PRIMER CICLO)

Tiempo de duración: 2 horas.

Participantes: Coordinador de carrera, profesor principal de año, profesor principal de la disciplina Educación Artística y docentes que han trabajado con la carrera.

Objetivo: Enriquecer las categorías y subcategorías de análisis a través del debate.

Agenda para el desarrollo de la sesión:

1. Debate acerca de las categorías y subcategorías de la creatividad artística.

Como parte de la sesión se les pide a los participantes organizarse en tres equipos. A cada uno se le orienta debatir y enriquecer una categoría de análisis; así como sus subcategorías. Al concluir se emitirán los juicios conclusivos de cada grupo, los cuales serán puestos a consideración del auditorio para su análisis colectivo.

Equipo 1: Categoría I: “La preparación para el desarrollo de la creatividad artística”.

Equipo 2: Categoría II: “Motivación por la realización de actividades”.

Equipo 3: Categoría III: “Disposición para el desarrollo de la creatividad artística”.

Al concluir el trabajo en grupo se presentan los criterios valorativos de las categorías y subcategorías analizadas, precisando los argumentos de su aceptación, rechazo o modificación. Posteriormente, mediante una lluvia de ideas se solicita determinar los rasgos distintivos de la creatividad artística en el contexto educativo.

Se cierra la sesión invitando a los participantes al próximo encuentro del grupo y precisando las orientaciones al respecto.

Sesión 2 (FINAL PRIMER CICLO)

Tiempo de duración: 2 horas.

Participantes: Coordinador de carrera, profesor principal de año, profesor principal de la disciplina Educación Artística y docentes del departamento de Educación Artística que han trabajado con la carrera.

Objetivo: Análisis de los resultados del diagnóstico.

Agenda para el desarrollo de la sesión:

Presentación y análisis de los resultados del diagnóstico inicial del desarrollo de la creatividad artística.

Proyección de acciones dirigidas al desarrollo de la creatividad artística utilizando al enfoque lúdico como actividad esencial.

El investigador expone los principales resultados del estado inicial de la creatividad artística y posteriormente se orienta su análisis, para lo cual precisa determinar las principales causas. Posteriormente se solicitan acciones que permitan mejorar los resultados socializados. Finalmente, se valoran los principales logros, insatisfacciones y aportes del primer ciclo al diseño de la estrategia didáctica.

Sesión 3 (CUARTO CICLO)

Tiempo de duración: 2 horas.

Participantes: Coordinador de carrera, profesor principal de año, profesor principal de la disciplina Educación Artística y docentes del departamento de Educación Artística que han trabajado con la carrera.

Invitados: Profesores especialistas en la actividad lúdica y la creatividad

Objetivo: Valorar la estrategia didáctica resultado de los aportes de los diferentes ciclos de investigación-acción participativa, teniendo en cuenta las acciones didácticas aplicadas en las clases de la asignatura Apreciación y producción musical.

Agenda para el desarrollo de la sesión:

Se realiza una introducción precisando que el resultado que se pone a consideración fue diseñado mediante un proceso de Investigación-Acción participativa y constituye

una alternativa para desarrollar la creatividad artística haciendo uso del enfoque lúdico en las estudiantes.

Posteriormente se sistematiza la recogida de datos obtenidos mediante las notas de campo y la aplicación de los diferentes instrumentos empíricos empleados en las clases donde se desarrollaron las acciones didácticas.

Además los equipos tendrán la responsabilidad de valorar los siguientes aspectos de la estrategia:

- Contextualización de las acciones
- Objetivo general de la misma
- Calidad de las acciones didácticas
- Carácter sistémico
- Evaluación
- Aplicabilidad

Finalizado el debate en equipos se socializan los resultados: se arriban a conclusiones en cada aspecto puesto a consideración. No se limitan las intervenciones y se propicia el intercambio continuo en un clima de cooperación y entendimiento; todas las intervenciones tienen valor. Se indaga cómo se han sentido formando parte activa en esta investigación, se les agradece su participación y consagración al proceso investigativo.

Anexo 5

Versión preliminar y final de las categorías y subcategorías de análisis

PRELIMINAR

Categoría 1. La preparación para el desarrollo de la creatividad artística.

1-Conocimiento de aspectos esenciales de la creatividad artística

2-Dominio de la teoría del arte que les permita desarrollar tareas de manera distinta a la tradicional.

Categoría 2. Motivación por la realización de actividades.

1-Gusto al participar en las actividades que les orientan.

2-Satisfacción que presentan en la realización de las acciones con un determinado propósito formativo.

3-Emoción que le impregnan los diferentes códigos para apreciar y crear el arte.

Categoría 3. Disposición para el desarrollo de la creatividad artística.

1- Experiencias para la actividad creadora de la imaginación.

2- Elaboración entre la fantasía y la realidad cuando se crea algo nuevo.

FINAL

Categoría 1. Desarrollo cognitivo:

1-Conocimiento de aspectos esenciales de la creatividad artística

2-Dominio de la teoría musical para desarrollar un producto creativo

Categoría 2. Motivación por la realización de actividades:

1- Interés por participar en las actividades que les orientan

2-Satisfacción que presentan en la realización de las acciones

3-Implicación personal para insertarse en la realización de actividades en la realización de actividades de forma creativa a la hora de decodificar el arte

Categoría 3. Habilidad para el desarrollo de actividades:

1-Fluidez, originalidad y flexibilidad en las iniciativas propias y colectivas

2-Decisión para afrontar la actividad creadora de la imaginación

3-Voluntad para la búsqueda de soluciones creadoras

Anexo 5.1

Parametrización de las categorías de análisis

Se tuvieron en cuenta para la descripción de la muestra los siguientes niveles:

Alto 1: Si las estudiantes son capaces de demostrar conocimientos relacionados con los aspectos relacionados a la creatividad artística, como la capacidad para elaborar un producto novedoso utilizando al arte como medio y que esta producción sea valiosa para su desempeño profesional. Si realmente son capaces de demostrar suficientes conocimientos en torno a la asignatura, que les ayude a desarrollar un producto creativo, utilizando los elementos relacionados con el arte específicamente la música: las cualidades del sonido, los diferentes medios expresivos y sonoros, los tipos de bandas rítmicas, los cuentos musicalizados, el tratamiento a los diferentes componentes de la Educación Musical, si aprecian esos elementos en una audición y los tienen presentes a la hora de realizar una creación, así como la importancia del enfoque lúdico para su desarrollo como profesionales de la Educación Preescolar y si valoran finalmente a este tipo de actividad como manera de hacer el trabajo una vez egresadas de la carrera.

Si las estudiantes presentan profunda satisfacción implicando sus esfuerzos y recursos personales para el logro de estos productos creativos, originales e inéditos y si demuestran interés por participar en las actividades que les presentan en las clases, se insertan en la realización de las actividades planificadas en clases utilizando al arte, que estas no sean repetitivas y tengan una óptima calidad, demostrando habilidades para la elaboración de cuentos musicalizados, de esquemas rítmicos utilizando diferentes medios como instrumentos musicales, el cuerpo, la voz, entonces logran los objetivos trazados en las clases.

Si las estudiantes son capaces de lograr que sus productos creativos puedan apartarse de lo habitual, sean inéditos y versátiles, tengan amplitud de criterios en torno a este producto. Proyecten sus acciones confrontando sus ideas con las demás del grupo, si son capaces de presentar gran variedad de ideas a las problemáticas que se les presenten en su desempeño profesional y si esa creación libre,

espontánea las realiza con más facilidad utilizando al arte como vía de solución, si muestran voluntad para crear este producto en la búsqueda de soluciones creadoras.

Medio 2: Si las estudiantes no son siempre capaces de demostrar conocimientos relacionados con los aspectos relacionados de la creatividad artística. En ocasiones realizan algunos productos creativos singulares, variados pero en ocasiones conocidos como la rítmica y si conocen que esta producción es valiosa para su desempeño profesional. Si realmente demuestra algunos conocimientos sobre la asignatura que le ayude a desarrollar un producto creativo, utilizando los elementos relacionados con la música: las cualidades del sonido, los diferentes medios expresivos y sonoros, los tipos de bandas rítmicas, los cuentos musicalizados, el tratamiento a los diferentes componentes de la Educación Musical y en algunas ocasiones les cuesta reconocer esos elementos en una audición, pero los tienen presentes a la hora de realizar una creación. En ocasiones comprenden la importancia del enfoque lúdico para su desarrollo como profesionales de la Educación Preescolar, tomando a este tipo de actividad como manera de hacer el trabajo una vez egresadas de la carrera.

Si las estudiantes presentan disposición para emprender la creación en las actividades y por participar en clases, se involucran en la realización de las actividades prácticas implicando sus esfuerzos para el logro de estos productos creativos, originales en ocasiones inéditos y si demuestran algún interés por participar en las actividades que les orientan en las clases y se insertan en su realización de utilizando al arte, demostrando algunas habilidades para la elaboración de cuentos musicalizados, de esquemas rítmicos utilizando diferentes medios como instrumentos musicales, el cuerpo, la voz para el logro de los objetivos.

Si las estudiantes para lograr que sus productos sean creativos puedan apartarse de lo habitual, sean desconocidos y exista cierta amplitud de criterios en torno al producto que se crea; si proyectan sus acciones sin confrontar sus ideas, si son capaces de presentar cierta variedad de ideas a las problemáticas que se les presenten en su desempeño y si esa creación libre y espontánea las realiza con más facilidad utilizando al arte como solución, si demuestran persistencia en la creación

de producto a pesar de tener momentos de fracasos en la búsqueda de soluciones creadoras.

Bajo 3: Si las estudiantes no son capaces de demostrar conocimientos relacionados con los aspectos esenciales de la creatividad artística, no realiza productos creativos singulares, ni variados, ni tampoco conoce que esta producción es valiosa para su desempeño profesional. Si realmente no revelan conocimientos teóricos sobre la asignatura que le ayude a desarrollar un producto creativo, ni utilizan los elementos relacionados con el arte, como las cualidades del sonido, los diferentes medios expresivos y sonoros de la música, los tipos de bandas rítmicas, los cuentos musicalizados, el tratamiento a los diferentes componentes de la Educación Musical y les cuesta reconocer esos elementos en una audición, ni los tiene presentes a la hora de realizar una creación. No consideran importante el enfoque lúdico para su desarrollo como profesionales de la Educación Preescolar.

Si las referencias a la motivación por la participación y creación en las actividades son escasas, no se implican en la realización de actividades prácticas en las clases, no implican sus esfuerzos para en el logro de estos productos creativos, si los productos carecen de originalidad, si son conocidos, no demuestran interés por participar en las actividades que les orientan en las clases y no se insertan en su realización de utilizando al arte, sus habilidades para la elaboración de cuentos musicalizados, de esquemas rítmicos son escasas o nulas.

Las estudiantes no se apartan de lo habitual para lograr que sus productos sean creativos y existe insuficiente amplitud de criterios en torno a este producto que se crea, no proyectan acciones ni confrontan sus ideas, no presentan diversidad de ideas a las problemáticas que se les presenten en su desempeño, y no utiliza al arte como solución en las creaciones, demuestran en los momentos de fracasos poca persistencia en la creación de productos y en la búsqueda de soluciones creadoras.

Anexo 6

Entrevista en profundidad 2

Objetivo: Constatar el conocimiento en torno al desarrollo de la creatividad artística que presentan las estudiantes y la importancia que le conceden en su proceso formativo.

Cuestionario:

1. ¿Qué entiendes por creatividad?
2. ¿Qué rasgos debe tener presente la creatividad para considerarse artística?
3. ¿Qué aspectos debe tener un educador para considerarse creativo?
4. ¿Cómo es la relación de los contenidos impartidos con la práctica profesional a la cual te enfrentas?
5. ¿Consideras importante el empleo en clases de atractivos medios de enseñanza para desarrollar la creatividad artística?
6. ¿Consideras necesario utilizar novedosas acciones con este fin?
7. ¿Qué actividades evaluativas sugieres para constatar este resultado.
8. ¿Tienes conocimiento de los elementos esenciales de la teoría musical para lograr un producto novedoso en las clases?
9. ¿Cómo te implicas en las actividades que el profesor desarrolla en clases?
10. ¿Te consideras una persona con voluntad para buscar soluciones creadoras a los problemas que se te presenten, tanto en tu contexto escolar, laboral y social?
11. ¿Te consideras una persona con ideas originales, flexibles y fluidas?

Anexo 7

Guía de observación a clases

Objetivo: Constatar en las clases de Educación Artística el tratamiento que recibe la creatividad, así como la utilización de diversos métodos de aprendizaje de manera que contribuyan a la participación e implicación de las estudiantes en las actividades.

Aspectos a observar.	A	PA	NA
Proyecta desde la formulación y orientación de la intencionalidad educativa del objetivo la importancia que reviste la creatividad para la formación de este profesional.			
Aprovecha las potencialidades del contenido para la vinculación con actividades que contribuyan al desarrollo de la creatividad artística, ejemplo la actividad lúdica.			
Concibe de manera sistémica las actividades que abordan desde la propia clase con el fin de desarrollar la creatividad artística.			
Orienta las actividades docentes que contribuyen a un mejor desarrollo artístico creativo en las estudiantes.			
Promueve el intercambio para la proyección de acciones novedosas dirigidas al desarrollo de la creatividad artística.			
Se percibe implicación personal por parte de las estudiantes en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para la realización de las actividades que el docente les presenta.			
Si presenta actividades originales, flexibles y fluidas que muevan el pensamiento de las estudiantes en torno al desarrollo artístico creativo.			
Si participan las estudiantes en clases de forma espontánea y no dirigida en las actividades que el profesor presenta en las clases.			
Si se percibe intervenciones positivas por parte del profesor y los alumnos cuando presentan actividades novedosas como parte de la propia clase.			
Si utiliza atractivos medios para el logro del objetivo de la clase			
Si se aplican actividades evaluativas que posibiliten evaluar este desarrollo en las estudiantes			

Escala: 1. Adecuado. 2. Poco Adecuado. 3. No Adecuado.

Anexo 8

Evaluación multifactorial de la creatividad. (EMUC)

Objetivo: Diagnosticar los niveles de creatividad presentes en las estudiantes atendiendo a la imaginación, fluidez, flexibilidad, originalidad en las ideas y voluntad para la búsqueda de soluciones creadoras.

Instrucciones

A continuación se presentan una serie de ejercicios que evaluarán tu capacidad creativa en tres dimensiones:

- Viso motora.
- Inventiva o aplicada.
- Verbal.

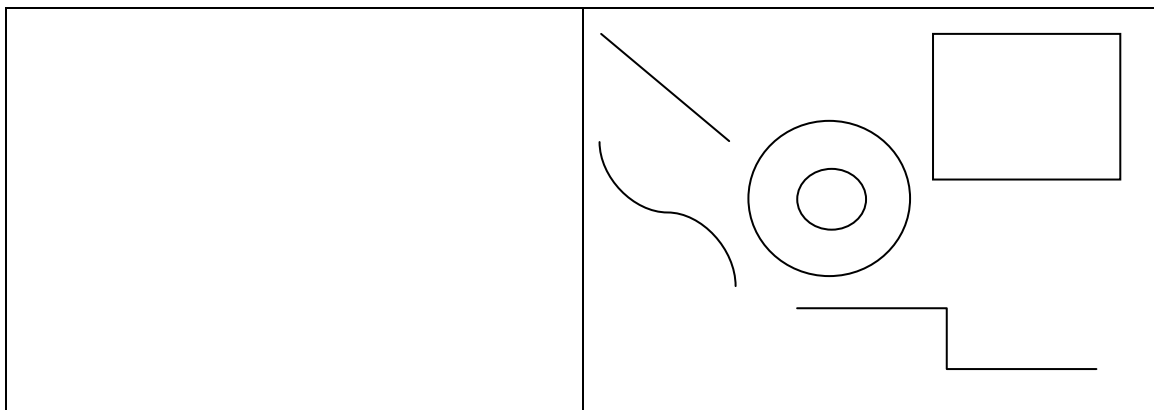
Sigue las instrucciones del investigador, pues cada actividad tiene un tiempo límite predeterminado.

¡Haz tu mejor esfuerzo!

.....

Creatividad viso motora

Crea un dibujo en el recuadro de la izquierda utilizando todos los trazos que se encuentran en el cuadro de la derecha; puedes agregar más formas. TIENES TRES MINUTOS



Creatividad aplicada (1)

A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran. TIENES DOS MINUTOS.



CUERDA

Creatividad aplicada (2)

A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran. TIENES DOS MINUTOS.



DIMENSIÓN	CRITERIO	EVALUACIÓN
Creatividad verbal	<p>Fluidez: Número de párrafos utilizados en el cuento.</p> <p>Flexibilidad: Variedad de las ideas que se generen y adaptación a las presentes.</p> <p>Originalidad: Fantasía, poco común utilizada en un cuento.</p> <p>Imaginación: Variedad en la expresión de las vivencias acumuladas.</p> <p>Voluntad: Manera de implicarse en las ideas del cuento</p>	<p>9-12 párrafos-4 puntos</p> <p>6-8 párrafos-3 puntos</p> <p>3-5 párrafos-2 puntos</p> <p>≤ 2 párrafos- 0 puntos</p> <p>≥ 4 ideas- 4 puntos</p> <p>3 ideas- 3 puntos</p> <p>2 ideas- 2 puntos</p> <p>1 idea- 1 punto</p> <p>0-4 a criterio del lector</p> <p>0-4 a criterio del lector</p> <p>0-4 a criterio del lector</p>
Creatividad visomotora	Fluidez: Número de figuras generadas en el dibujo.	<p>4 puntos de 8-7 figuras</p> <p>3 puntos de 6-5 figuras</p> <p>2 puntos de 4-3 figuras</p> <p>1 punto de 1-2 figuras</p> <p>0 si no genera figuras</p>

	<p>Flexibilidad: Uso de la elaboración de diferentes objetos en la realización durante el diseño de los dibujos.</p> <p>Originalidad: Grado en que es novedoso el dibujo creado.</p> <p>Imaginación: Diversidad en la manera de abstraerse para la expresión de figuras.</p> <p>Voluntad:</p>	<p>4 puntos utilización de 4 categorías diferentes en el dibujo.</p> <p>3 puntos utilización de 3 categorías en el dibujo.</p> <p>2 puntos utilización de 2 categorías en el dibujo.</p> <p>1 punto utilización de 1 categoría en el dibujo.</p> <p>0 no utilización de categoría en el dibujo.</p> <p>0-4 a criterio del investigador</p> <p>0-4 a criterio del investigador</p> <p>0-4 a criterio del investigador</p>
Creatividad aplicada	<p>Fluidez: Cantidad de usos que le dé al dibujo.</p> <p>Flexibilidad: Utilización de variedad de usos más frecuentes en comparación a un grupo determinado.</p>	<p>12-15 4 puntos</p> <p>9-11 3 puntos</p> <p>6-8 2 puntos</p> <p>3-5 1 punto</p> <p>0-2 0</p> <p>1-12 4 puntos</p> <p>6-9 3 puntos</p> <p>3-5 2 puntos</p>

	<p>Originalidad: Respuestas de usos fuera de lo común, manera propia de resolver un problema.</p> <p>Imaginación: Diversidad en la manera de abstraerse para la expresión de figuras.</p> <p>Voluntad:</p>	<p>2-1 1 punto</p> <p>0 0</p> <p>0-4 a criterio del investigador</p> <p>0-4 a criterio del investigador</p> <p>0-4 a criterio del investigador</p>
--	--	---

Anexo 9

Test de creatividad sonoro-musical

Objetivo: Diagnosticar la creatividad que presentan las estudiantes en cuanto a la fluidez, flexibilidad y originalidad en el ritmo y en la secuencia musical.

Materiales

Una botella de agua, pequeña y plástica, dos lápices, un vaso plástico, una goma de borrar, una liguita.

Instrucciones

Se colocan los materiales encima de una mesa, se les indica a las estudiantes que demuestren cuántos sonidos distintos y cuántas músicas diferentes se pueden hacer utilizando estos materiales.

Imagina cuales podrían ser las formas de tocar más interesantes, divertidas y curiosas. Inventa la mayor cantidad de sonidos y músicas interesantes, divertidas y originales.

Se pone en marcha el cronómetro y se graban los sonidos que van realizando. No se dan pistas, pero se motiva en los adelantos que van efectuando. Se ofrecen sugerencias.

MUSYCREA

? X

Para estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar



La creación de materiales didácticos en formato electrónico para la enseñanza permite el desarrollo de proyectos y experiencias innovadoras, así como mejorar la calidad del proceso docente educativo. Esta multimedia interactiva se ofrece como material de apoyo para la enseñanza en la asignatura Apreciación y producción musical que se imparte en la carrera Licenciatura en Educación Preescolar, tiene como objetivo integrar los contenidos técnico-musicales con aspectos teóricos sobre el arte y su carrera, elementos que las estudiantes deben dominar en función de un desarrollo artístico-creativo así como la adquisición de una cultura esencialmente lúdica mediante su labor educativa y desde su propio accionar en el círculo infantil, al ser el educador el principal conductor del proceso educativo en dicha institución.

Contiene módulos con adivinanzas, galería de imágenes, vídeos musicales, letras y melodías de canciones, así como guías para las clases prácticas, materiales para la autopreparación y materiales bibliográficos.

MUSYCREA

? X

Para estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar



**Tengo influencia africana,
Mi cuerpo cilíndrico es,
Una cara con membrana,
La otra cara abierta es.**



Anexo 11

Grupo de discusión

Objetivo: Valorar qué conocimientos poseen las estudiantes para el logro de la originalidad, flexibilidad y fluidez en las actividades que les presentan en las clases.

Se realizará una técnica de presentación tomada del libro de “*Técnicas participativas de educadores cubanos*”, la misma se titula: Tercera dimensión. Sirve para desarrollar la creatividad. En esta técnica las estudiantes implicadas deben esbozar, utilizando un símbolo, qué entienden por creatividad y dibujarlo en una tarjeta en 5 minutos; se expondrán las tarjetas en un lugar visible y el grupo tratará de decodificar los símbolos; cada autor debe expresar si está de acuerdo o no con las interpretaciones ofrecidas por el grupo, y tratará de expresar qué entendió el autor por creatividad, a partir de las reflexiones de los participantes y del propio saber del grupo; se resumirán aquellas características esenciales que definen creatividad.

Seguidamente se repartirán tarjetas con las siguientes interrogantes a los equipos para guiar el orden de la discusión:

- ¿Qué aspectos hay que tener en cuenta a la hora de desarrollar la creatividad artística?
- ¿Cuáles son los más importantes a tu modo de ver para su desarrollo en las clases de Apreciación y producción musical?
- ¿Qué importancia le concedes a realizar las clases utilizando al enfoque lúdico?
- ¿Qué ideas te surgen para la vinculación de este enfoque con los elementos de la teoría musical?
- ¿Cuándo realizas un producto creativo utilizando al juego como eje fundamental, qué elementos de la teoría musical haces uso?

Anexo 12

Técnica. Completamiento de frases

Objetivo: Indagar el comportamiento sobre los intereses, actitudes y satisfacciones que presentan las estudiantes de la Licenciatura en Educación, Preescolar.

Nombre: _____

Estimado estudiante: A continuación le presentamos una serie de frases. Exponga con sinceridad lo que le sugiere cada una de ellas. No es imprescindible pensar mucho la respuesta.

La creatividad artística es _____

Ser educador creativo es _____

Desarrollar la creatividad es _____

El desarrollo creativo permite _____

Con los niños puedo _____

El juego permite _____

Me implico _____

Me agrada la música porque _____

Con ella puedo hacer _____

Imagino que soy _____

Tengo disposición para _____

Me involucro de manera _____

Me gustan las canciones _____

Me satisfacen las canciones _____

Me complace _____

Para el análisis y procesamiento de la técnica se tuvo en cuenta los criterios de Pérez, L. (2004, p.130) al plantear los siguientes elementos:

- Contenido
- Área a que se refiere
- Frecuencia de aparición
- Vínculo afectivo
- Indicadores funcionales que se manifiestan
- Omisiones
- Implicación personal

Anexo 13

Observación participante

Objetivo: Constatar en la práctica el nivel de implicación y desarrollo de habilidades de las estudiantes en la realización de actividades.

1-Fluidez, originalidad y flexibilidad en las iniciativas propias y colectivas.

- Si son originales al aportar ideas únicas dentro de la clase.
- Si plantean respuestas ingeniosas en la ejecución de las acciones.
- Si buscan nuevas vías para solucionar problemas o situaciones que ya existen.
- Si pueden cambiar su línea de pensamiento de una dirección a otra.
- Si tienen variedad y agilidad de pensamiento.

2-Decisión para afrontar la actividad creadora de la imaginación.

- Determinación de las estudiantes para crear en las actividades de forma espontánea.
- Iniciativas para trabajar el ritmo y el canto.
- Se esfuerzan por trabajar afanosamente.

3-Voluntad para la búsqueda de soluciones creadoras.

(En este aspecto se prestará atención a las expresiones gestuales y verbales de los participantes, el entusiasmo y la alegría que desarrollan en cada acción, así como el nivel de satisfacción por el éxito alcanzado y la disposición en torno a la participación, a partir de:

- Si muestran satisfacción en la realización de las acciones y realizan las iniciativas propias y colectivas de una manera fluida, original y flexible.
- Si muestran intenciones positivas para la búsqueda de soluciones creadoras en las actividades que les presentan.
- Si muestran alegría y disfrute en la ejecución artística.

- Si demuestran interés por participar en las clases siempre que estas sean prácticas y de elaboración de un producto creativo, como coros, coreografías, bandas rítmicas.

4- Nivel implicación en la ejecución de las acciones.

- Si muestran compromiso para la realización de las acciones.
- Si se implican en la creación.
- Si presentan voluntad para la creación de productos novedosos.
- Si demuestran persistencia en los momentos de fracasos.

Anexo 14

Entrevista en profundidad 3

Objetivo: Constatar el conocimiento en torno al desarrollo de la originalidad, flexibilidad y fluidez que presentan las estudiantes y la importancia que le conceden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical.

1. A tu modo de ver cómo valoras tus ideas.
2. ¿Te consideras creativo? ¿Por qué?
3. ¿Crees que para ser creativo necesita de la originalidad, fluidez y flexibilidad tuya y de tus compañeros?
4. ¿Cómo valoras las ideas que te surgen en clases?
5. ¿Consideran que la creatividad artística y el enfoque lúdico son importantes en tu formación como educadoras del círculo infantil? ¿Por qué?
6. ¿Cómo valoras a la actividad lúdica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical y la relación de sus contenidos en la práctica educativa?
7. Tienes en cuenta los elementos esenciales de la música para lograr un producto novedoso en las clases.

Anexo 15

Técnica. La composición

Objetivo: Valorar qué elementos afectivos y cognitivos presentan las estudiantes en el desarrollo de las acciones didácticas.

Estimado estudiante. Como producto de una investigación que se está desarrollando en tu centro, te pedimos que redactes una composición con el siguiente título “Jugar y crear para los niños”, en la que expreses todo lo que conoces sobre la actividad lúdica y la importancia que esta reviste para lograr un desarrollo creativo y cuáles son tus expectativas con el empleo del juego en las clases. Es necesario que te pronuncies con amplitud y sinceridad.

Para el análisis de la técnica deben contemplarse las categorías descritas por Pérez, L. (2004, p. 132) y que se presentan a continuación:

1. Conocimiento sobre el tema abordado:

- Amplitud y profundidad de los conocimientos sobre la actividad lúdica.
- Importancia de la lúdica en su formación.
- Relación de la actividad lúdica con la creatividad.

2. Vínculo emocional manifestado:

- Expresiones afectivas: inclinaciones hacia contenidos específicos de la profesión (aspectos que se relacionan con este tipo de actividad lúdica)
- Actitud emocional: implicación afectiva (positiva, negativa, ambivalente) para su utilización en las actividades a desarrollar en su futura profesión.
- Matiz afectivo e implicación emocional que manifiestan las estudiantes con el uso de la actividad lúdica.

3. Grado de elaboración personal:

- Demuestran expresiones que evidencian la particularidad del uso de la actividad lúdica.

- El uso de la actividad lúdica compromete afectivamente el desarrollo de la creatividad artística de las estudiantes.
- Motivación intrínseca y extrínseca presentes en el desarrollo de las actividades lúdicas.

Anexo 16

Grupo de discusión 2

Objetivo: Valorar qué conocimientos poseen las estudiantes para el desarrollo de la originalidad, flexibilidad y fluidez haciendo uso del enfoque lúdico en las clases de Apreciación y producción musical.

Se realizará una técnica de presentación tomada del libro de “*Técnicas participativas de educadores cubanos*”, la misma se titula: Juego de Alternativas; esta sirve para desarrollar habilidades en la solución de problemas a partir de alternativas. Se toma como problema “Carezco de iniciativas en clases” en esta técnica las estudiantes implicadas deben proponer alternativas para darle solución a esta problemática.

Estas son:

- *Deben usarse métodos que incentiven la búsqueda y la reflexión.*
- *Usar otros tipos de actividades como técnicas participativas, dinámicas de grupos, actividades lúdicas, etc*
- *Utilizar otros tipos de enfoques para el desarrollo en las clases, lúdico, orientación profesional, valores, etc*
- *Me gusta el juego y cuando nos graduemos debemos trabajar con el juego, entonces por qué no trabajarlos desde todas las clases y no solamente en las asignaturas de La Actividad lúdica y su Didáctica que recibimos en segundo año.*

A partir de esa técnica continuar el hilo conductor y preguntar:

- ¿Por qué determinaron esas alternativas y no otras?
- ¿Cómo logran desarrollar la creatividad?
- ¿Qué actividades novedosas ha utilizado en clases tu profesor?

- Diga ejemplos, que hasta el momento, evidencien que la actividad lúdica pueda contribuir al desarrollo de la creatividad artística y de una cultura lúdica en ustedes.

Esto permite presentar ejemplos de acciones teniendo en cuenta las exigencias orientadas en esta propuesta para discutir los aspectos presentados según sus experiencias.

Anexo 17

Grupo de discusión 3

Objetivo: Sistematización y reflexión sobre el impacto de las acciones didácticas aplicadas en las clases de la asignatura Apreciación y producción musical por los informantes clave.

Para ello se sistematiza la recogida de datos obtenidos mediante las notas de campo y la aplicación de los diferentes instrumentos empíricos empleados en las clases donde se desarrollaron las actividades lúdicas.

Se divide en tres grupos donde cada uno evaluará el comportamiento de las categorías determinadas en esta investigación para medir los cambios y transformaciones ocurridas en los estudiantes.

Grupo 1: Categoría 1. Desarrollo cognitivo.

Grupo 2: Categoría 2. Motivación por la realización de actividades.

Grupo 3: Categoría 3. Disposición para el desarrollo de actividades.

Anexo 18

Actividades lúdicas a insertar en las clases de Apreciación y producción musical.

Actividad lúdica # 1

Tipo de Juego: Juego musical.

Nombre del Juego: *RULETA MUSICAL*

Objetivo: Demostrar habilidades para la aplicación en actividades musicales, la práctica instrumental y el canto, necesarios para su desempeño profesional.

Metodología: Se explica por parte de la profesora la forma de proceder para el desarrollo del juego. Este consiste en echar a andar una ruleta la cual está dividida en 3 partes (Instrumentos, títulos de canciones, autores) donde se detenga y señale la flecha, la estudiante deberá contestar las preguntas asociadas al lugar donde se detuvo. El juego es 50 % apreciativo y 50 % creativo.

Después que cada estudiante posea el contenido correspondiente, contarán con un tiempo para el análisis de la pregunta y la elaboración de una respuesta creativa, desarrolla la exposición de la respuesta; se enfatiza que deben coordinar las ideas, deben tener imaginación, sensibilidad, flexibilidad de pensamiento, fluidez en las palabras y deberán escuchar la exposición de cada estudiante para contribuir a enriquecer su respuesta. Al finalizar la actividad una estudiante hará las conclusiones, deberá hacer una valoración del contenido abordado en la actividad.

Materiales a utilizar: Cartulina con el juego, tarjetas en forma de niños con las preguntas, dado.

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

Tiempo de duración: Aproximadamente 15-20 min.

Momento de aplicación: En el segundo momento de la clase.

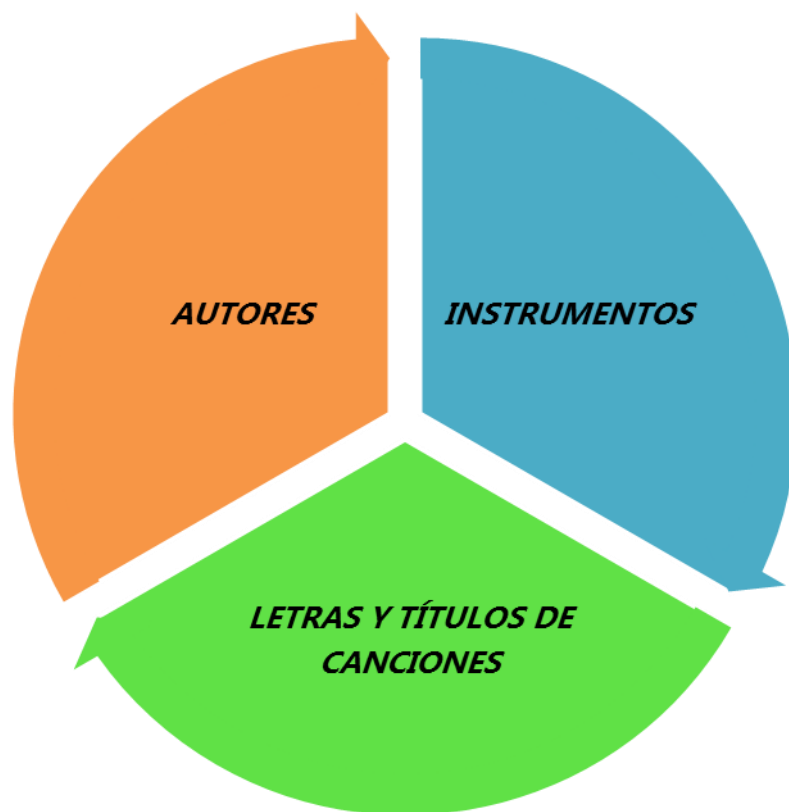
Condiciones del lugar: Se requiere de un espacio disponible en la pared para la ubicación del juego.

Reglas del juego: No se puede hablar ni decir palabra alguna, tampoco decir las respuestas, ni enjuiciar ideas ajenas y propias.

Observaciones: Se realiza una 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).

Se procede a la aplicación del juego.

A continuación se muestra la imagen de la ruleta del juego:



INSTRUMENTOS	LETRAS Y TÍTULOS DE CANCIONES	AUTORES
Crea el sonido de una trompeta	Diga la letra de la canción Alelé	Di cuál es el autor de Barquito de papel
Produce el sonido de las claves cubanas	Identifica cuál es el título de la canción (Tic Tac)	Di cuál es el autor de la canción, Topitón

Identifica el sonido (violín)	Marque el pulso de la canción Barquito de papel	Di cuál es el autor de la canción, Ta-ma-to-pa
Identifica el sonido (piano)	Identifica cómo se titula la canción (Pin Pon)	Quién musicalizó la canción, Mi mamá es una flor
Crea el sonido que produce un güiro	Realiza el ritmo del lenguaje de la canción En el agua clara	Di cuál es el autor de la canción, Meñique
Produce con su voz el instrumento Contrabajo	Identifica cuál es el título de la canción (Hoy es tu día de fiesta)	Quién es el creador de la canción, Cómo crecer sanos y fuertes (Palmo arriba)
Crea un sencillo esquema rítmico con la voz	Marca el ritmo de la canción Yo sé saltar	Di cuál es el autor de la canción, Salta la pelota
Identifica el sonido (trompeta)	Identifica cuál es el título de la canción (ya agarro bien la cuchara)	Di de quién es la letra y música de la canción, Topitón
Identifica el sonido (tuba)	Identifica cuál es el título de la canción (Los pollitos dicen)	Di de quién es la letra y música de la canción, ¿Dónde lo escondí?

Actividad lúdica # 2.

Tipo de Juego: Juego de habilidades.

Nombre del Juego: *UNIVERSO MELÓDICO*.

Objetivo: Demostrar el desarrollo de las habilidades profesionales en obras cubanas, universales y latinoamericanas que conforman el repertorio de canto y baile infantil, de modo que se estimule la apreciación y creación artística haciendo uso del juego.

Metodología: Se explica por parte de la profesora la forma de proceder para el desarrollo del juego. Las estudiantes salen de la casilla SALIDA y deben recorrer toda la trayectoria del camino, en su paso deben ir venciendo las preguntas representadas en las casillas con números y obedeciendo las órdenes y los castigos que le ordenen. Si el estudiante contesta acertadamente va acumulando el equivalente a 5 puntos, si lo hace incorrectamente se le restan la misma cantidad de puntos. El juego es competitivo, ganará el primero que llegue a la META.

Materiales a utilizar: Tablero, dado, fichas, tarjetas.

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

Tiempo de duración: Aproximadamente 15-20 min.

Momento de aplicación: En el segundo momento de la clase práctica.

Condiciones del lugar: Se requiere de un espacio disponible encima de la mesa para la ubicación del juego.

Reglas del juego: Se realiza un tiro por equipo. Cada ejercicio correcto acumula 5 puntos. Las imprecisiones cometidas en la realización de ejercicio les permiten a los demás jugadores asumir la respuesta y obtener puntos adicionales.

Observaciones: Se realiza una 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).

Se procede a la aplicación del juego.

A continuación se presentan una serie de ejercicios que pueden conformar las tarjetas para el desarrollo de este juego:

1. Elabora un sencillo esquema rítmico con la voz.

2. Elabora un sencillo esquema rítmico con algún instrumento de percusión.
3. Elabora un sencillo esquema rítmico con algún instrumento idiófono.
4. Elabora un sencillo esquema rítmico con el cuerpo.
5. ¿Cuáles canciones de preescolar están relacionadas con los animales? Di algunos ejemplos
6. ¿Qué canciones de preescolar están relacionadas con la familia? Canta el fragmento de una de ellas.
7. ¿Qué canciones de preescolar están relacionadas con las acciones? Canta el fragmento de una de ellas.
8. Crea un cuento corto a partir de la siguiente audición, Juan me tiene sin cuidado.
9. Crea un cuento corto a partir de la siguiente audición, Meñique.
10. Crea un cuento corto a partir de la siguiente audición, Pin Pon.
11. Crea un cuento corto a partir de la siguiente audición, Blanca Rosa y la Rana Coja.
12. Crea un cuento corto a partir de la siguiente audición, Un día de paseo.
13. Crea un cuento corto a partir de la siguiente audición, Elena la Ballena.
14. Crea un cuento corto a partir de la siguiente audición, Cucarachita.
15. Expresa corporalmente el sentido de la canción, La pavita pechugona.
16. Expresa corporalmente el sentido de la canción, Carpintero.
17. Expresa corporalmente el sentido de la canción, Espantapájaros.
18. Juega musicalmente con la canción, El sapo.
19. Juega musicalmente con la canción, Estaba la rana.
20. Juega musicalmente con la canción, La mar estaba serena.
21. Canta una canción infantil solamente con la Vocal A

22. Canta una canción infantil solamente con la Vocal E

23. Canta una canción infantil solamente con la Vocal I

24. Canta una canción infantil solamente con la Vocal O

25. Canta una canción infantil solamente con la Vocal U

Actividad lúdica # 3

Tipo de Juego: Juego musical.

Nombre del Juego: *CANTA CONMIGO.*

Objetivo: Reconocer la importancia del canto que se desarrolla de forma lúdica en la confección de coros infantiles, de manera que se desarrollen elementos característicos de los coros.

Metodología: Se explica por parte de la profesora la forma de proceder para el desarrollo del juego. Este consiste en cantar en forma de cadena las características de los coros estudiados en clases. Para ello deben tomar una melodía primaria de alguna canción infantil que sirva como basamento melódico con las características de la que se cantará. En el momento final de la conferencia se cantarán, en forma de coro, las características del canto con la melodía de canciones infantiles.

Materiales a utilizar: Cartulina con las características de los coros, tarjetas con melodías de canciones infantiles. Se proponen: Los pollitos dicen; Duérmeme mi niño; Alelé; El conejo Tararí;

Formas de organización: El juego se desarrolla de forma individual y en cadena, para ello deben estar ubicados en forma de herradura.

Tiempo de duración: Aproximadamente 15-20 min.

Momento de aplicación: En el último momento de la conferencia a modo de evaluación.

Condiciones del lugar: Lugar amplio para poder sentarse en herradura.

Reglas del juego: No se puede hablar ni decir palabra alguna, tampoco decir las respuestas, ni enjuiciar ideas ajenas y propias.

Observaciones: Se realiza una 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).

Se procede a la aplicación del juego.

Actividad lúdica # 4

Tipo de Juego: Juego de habilidades.

Nombre del Juego: *DONDE DIGO...DIGO SHHH.*

Objetivo: Crear coros con sencillas canciones infantiles de manera que se desarrolle la creatividad artística alcanzada por las estudiantes de la carrera de preescolar desde la actividad lúdica.

Metodología: Se explica que el juego consiste en cantar una canción completa, pero el otro estudiante que comenzará a cantarla eliminará una palabra; en el lugar de la palabra pueden hacer piruetas, silencio, ubicar otra palabra, corto baile, sencillo ritmo, ejecutar un instrumento; lo que el estudiante cree en ese momento. Y así la otra estudiante que le sucede debe cantar la canción con la palabra eliminada por el compañero anterior, hacer lo que él creó y luego eliminar otra palabra y las acciones ya indicadas por la primera estudiante. Luego cantar todas en forma de coro. Para ello el estudiante debe estar atento a lo que el compañero realice. El juego es creativo 100%.

Materiales a utilizar: tarjetas con las canciones a trabajar.

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

Tiempo de duración: Aproximadamente 15-20 min.

Momento de aplicación: En el segundo momento de la clase práctica.

Condiciones del lugar: Se requiere de un espacio amplio en el aula.

Reglas del juego: No se puede hablar ni decir palabra alguna cuando le corresponda a algún compañero, tampoco decir las respuestas, ni enjuiciar ideas ajenas y propias. Sale del juego el estudiante que no haga lo que su compañero omitió.

Observaciones: Se realiza una 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).

Se procede a la aplicación del juego.

Propuesta de canciones. Las palabras a eliminar las escogen las estudiantes.

Los pollitos dicen.	El conejo de Esperanza.
Alelé.	Caracol.
Estrellita.	El pon pon.
Topitón.	Yo sé saltar

Actividad lúdica # 5

Tipo de Juego: Juego musical.

Nombre del Juego: *EL BRINCAÍTO.*

Objetivo: Producir de forma creativa a partir del hecho sonoro-musical para formar un educador estética y profesionalmente preparado para la dirección de la actividad lúdica.

Metodología: El juego consta de 100 casillas, algunas de ellas están marcadas con el signo musical ♪, lo que indica que hay una pregunta para responder. Se juega por equipos y se comienza en la casilla que indica salida. Solo debe hacer un tiro cada equipo y caminar el número destinado por el dado. Si caen en una casilla marcada con el signo ♪, deben coger la tarjeta que se encuentra encima de la mesa. Si resuelven correctamente el contenido de esta avanzan 5 casillas, si no retrocederán

5 y se le pasa la pregunta al equipo contrario. La respuesta correcta vale 5 puntos y si se pasa al equipo contrario y se responde correctamente tiene un valor de 3 puntos. Gana el primero que llegue a la casilla de meta.

Materiales a utilizar: Dados, fichas, tablero del juego.

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

Tiempo de duración: Aproximadamente 15-20 min.

Momento de aplicación: En la evaluación del seminario.

Condiciones del lugar: Se requiere de un espacio disponible encima de la mesa para la ubicación del juego.

Reglas del juego: El juego parte de la casilla 1 y termina en la casilla 100. Se juega con fichas y un dado. Para terminar tienen que cerrar con el número exacto, igual que el parchís.

Observaciones: Se realiza una 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).

Se procede a la aplicación del juego.

A continuación se presentan una serie de ejercicios que pueden conformar las tarjetas para el desarrollo de este juego:

1. ¿Quién es el autor de la canción Vinagrillo?
2. Canta un fragmento de la canción Mi gatito Micifuz, Miao Miao.
3. ¿Quién es el autor de la canción Salta la Pelota?
4. Canta un fragmento de la canción Meñique.
5. ¿Quién es el autor de la canción Ta-Ma-To-Pa?
6. Canta un fragmento de la canción Mamita yo fui al mercado.
7. ¿Quién es el autor de la canción Ya agarro bien la cuchara?

8. Canta un fragmento de la canción María Moñitos.
9. Ejecuta un ritmo sencillo con algún instrumento de percusión.
10. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Duérmeme mi niño.
11. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Cachumbambé.
12. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Al pasar la barca.
13. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Anita me llamo, niña.
14. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Mi mamá es una flor.
15. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción En el agua clara.
16. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Con mi martillo.
17. Realiza el juego musical Naranja Dulce.
18. Realiza el juego musical A la Rueda Rueda.
19. Realiza el juego musical El conejo de Esperanza.
20. Realiza el juego musical La señorita.
21. Realiza el juego musical El patio de mi casa.

Actividad Lúdica # 6

Tipo de Juego: Juego de expresión corporal.

Nombre del Juego: *ADIVINANDO CON MÍMICA.*

Objetivo: Demostrar habilidades para la identificación en la práctica instrumental, la danza, la escenificación, la dramatización, elementos indispensables para una correcta formación musical y creativa en su desempeño profesional.

Para ello puede jugarse en grupos o de forma individual.

Metodología: Cada uno escoge una tarjeta de los dos grupos que se encuentran sobre una mesa, estos grupos tienen nombres de instrumentos musicales y bailes, cada grupo debe representar la tarjeta que seleccionó y expresar mediante la mímica

lo que indica la tarjeta elegida. Los demás estudiantes del grupo deben estar atentos para determinar lo que expresa con sus gestos la estudiante. Cada grupo debe expresar corporalmente a sus compañeras, ganan los que más rápido adivinen y contesten correctamente.

El juego es 50 % apreciativo y 50 % creativo.

Materiales a utilizar: Tarjetas con las preguntas.

Formas de organización: Para ello puede jugarse en grupos o de forma individual.

Tiempo de duración: Aproximadamente 15-20 min.

Momento de aplicación: En el segundo momento de la clase.

Condiciones del lugar: Se requiere de un espacio disponible en la pared para la ubicación del juego.

Reglas del juego: No se puede hablar ni decir palabra alguna, tampoco decir las respuestas, ni enjuiciar ideas ajenas y propias; todo se expresa mediante la mímica, el grupo que emita un sonido perderá al instante.

Observaciones: Se realiza una 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).

Se procede a la aplicación del juego.

Sugerencias de tarjetas

INSTRUMENTOS MUSICALES	BAILES
guitarra	ballet
tres	mambo
trompeta	chachachá
claves	marcha de banda
maracas	pilón
tambor	danzón
flauta	son

güiro	salsa
chekeré	carnavalito
arpa	merengue
violín	conga
piano	la caringa
pandereta	vals

Actividad lúdica # 7

Tipo de Juego: Juego de habilidades.

Nombre del Juego: *¡PONLE MÚSICA AL TIRO!*

Objetivo: Caracterizar los componentes de la Educación Musical de manera que desarrollen habilidades que faciliten la comprensión de cada uno y para el desarrollo de la creatividad.

Metodología: Se explica por parte de la profesora la forma de proceder para el desarrollo del juego. Se presenta una diana fraccionada en 6 partes de diferentes colores, que representan el nombre de cada componente de la Educación Musical que se va a trabajar. El juego es en equipos, pueden ser 2 equipos de acuerdo con la cantidad de estudiantes que tenga el aula. Una estudiante va en representación de los suyos y tira a la diana. Si el tiro cae en el círculo de determinado componente debe contestar preguntas acerca del mismo. Si por casualidad, el tiro cae en el medio de la línea que divide dos de los componentes, debe volver a tirar hasta que se defina claramente; si hace diana fuera de los círculos se anula el tiro y se pasa al otro equipo. El juego puede tener un estudiante responsable o puede ser el profesor quien se encargue de registrar la puntuación. Esta será acorde con el complejo en que hizo diana.

Materiales a utilizar: dardos, cartulina con el juego, pizarra, multimedia MUSYCREA

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

Tiempo de duración: Aproximadamente 15-20 min.

Momento de aplicación: En el segundo momento de la clase práctica.

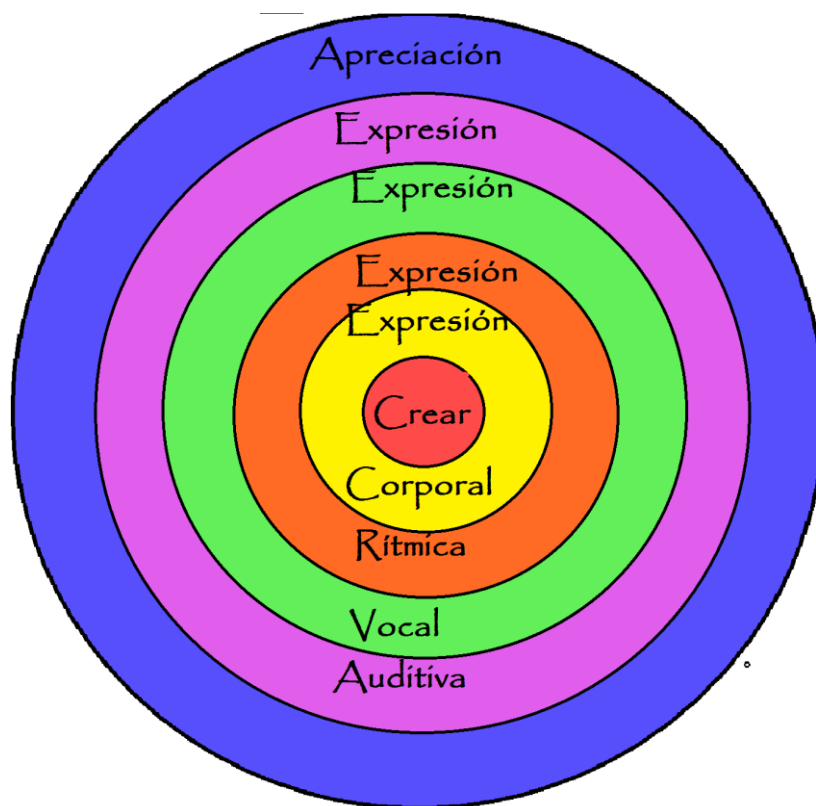
Condiciones del lugar: Se requiere de un espacio disponible encima de la mesa para la ubicación del juego.

Reglas del juego: Deben realizar el tiro aproximadamente a dos metros de distancia de la diana. A la hora de hacer el tiro no debe haber nadie frente al estudiante que va a tirar por razones de seguridad.

Observaciones: Se realiza una 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).

Se procede a la aplicación del juego.

A continuación se muestra la imagen del juego y la leyenda:



-----Leyenda-----

1. Crear o producir----- (6 Puntos)
2. Expresión corporal----- (5 Puntos)
3. Expresión rítmica----- (4 Puntos)
4. Expresión vocal ----- (3 Puntos)
5. Expresión auditiva ----- (2 Puntos)
6. Apreciación----- (1 punto)

Posibles preguntas a responder si caen en determinada expresión:

INTERPRETAR O PRODUCIR

1. Producir con diferentes: lenguajes, corporales, musicales, verbales.
2. Elabora un ritmo sencillo a partir de la clave de la rumba utilizando para ello alguna parte de tu cuerpo.
3. Imagina que eres un instrumento musical de viento. Toma su forma con el cuerpo y ejecútalo.
4. Crear con diferentes lenguajes: corporales, musicales, verbales.
5. Elabora una pequeña canción a partir de la clave de la guajira.
6. Imagina que eres un instrumento musical. Toma su forma con el cuerpo y ejecútalo.
7. Crea un sencillo diseño melódico rítmico
8. Elabora un fragmento musical a partir de la clave cubana.
9. Imagina que eres un instrumento musical. Toma su forma con el cuerpo y ejecútalo.

EXPRESIÓN CORPORAL

1. Realiza el juego musical Naranja Dulce.
2. Realiza el juego musical A la Rueda Rueda.

3. Imagina que eres un instrumento musical de cuerdas. Toma su forma con el cuerpo.
4. Realiza el juego musical El conejo de Esperanza.
5. Realiza el juego musical La señorita.
6. Imagina que eres un instrumento musical de viento. Toma su forma con el cuerpo.
7. Realiza el juego musical El patio de mi casa.
8. Expresa corporalmente el sentido de la canción, La pavita pechugona.
9. Imagina que eres un instrumento musical de percusión. Toma su forma con el cuerpo.
10. Expresa corporalmente el sentido de la canción, Carpintero.
11. Expresa corporalmente el sentido de la canción, Espantapájaros.
12. Imagina que eres un instrumento musical de viento. Toma su forma con el cuerpo.
13. Imagina que eres un instrumento musical de percusión. Toma su forma con el cuerpo.
14. Imagina que eres un instrumento musical de cuerdas. Toma su forma con el cuerpo.

EXPRESIÓN RÍTMICA

1. Ejecuta un ritmo sencillo con algún instrumento de percusión.
2. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Duérmeme mi niño.
3. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Cachumbambé.
4. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Al pasar la barca.
5. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Anita me llamo, niña.
6. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Mi mamá es una flor.

7. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción En el agua clara.
8. Ejecuta el ritmo en el lenguaje de la canción Con mi martillo.
9. Elabora un sencillo esquema rítmico con la voz.
10. Elabora un sencillo esquema rítmico con algún instrumento de percusión.
11. Elabora un sencillo esquema rítmico con algún instrumento idiófono.
12. Elabora un sencillo esquema rítmico con el cuerpo.

EXPRESIÓN VOCAL

26. Juega musicalmente con la canción, El sapo.
27. Juega musicalmente con la canción, Estaba la rana.
28. Juega musicalmente con la canción, La mar estaba serena.
29. Canta una canción infantil solamente con la Vocal A.
30. Canta una canción infantil solamente con la Vocal E.
31. Canta una canción infantil solamente con la Vocal I.
32. Canta una canción infantil solamente con la Vocal O.
33. Canta una canción infantil solamente con la Vocal U.

EXPRESIÓN AUDITIVA

1. Identifica cómo se titula la canción (Pin Pon)
2. Identifica cuál es el título de la canción (Hoy es tu día de fiesta)
3. Identifica cuál es el título de la canción (Tic Tac)
4. Identifica qué instrumentos de percusión intervienen en la canción Reyes del son.
5. Identifica el sonido (violín).
6. Identifica el sonido (piano).
7. Identifica por el sonido cuáles son los animales que están presentes.

8. Identifica por el sonido cuáles son las acciones que realiza el hombre con su cuerpo.

9. Identifica por el sonido cuáles son los medios de transporte que están presentes.

APRECIACIÓN

1. Realiza la apreciación auditiva del sonido de los animales e identifica cuáles son.

2. Realiza la apreciación auditiva de la canción Carpintero. Justifica el placer o el rechazo que provoca la misma.

3. Realiza la apreciación auditiva de la canción Cae una gotica de agua. Justifica el placer o el rechazo que provoca la misma.

4. Realiza la apreciación auditiva de los sonidos del cuerpo humano e identifica cuáles son.

5. Realiza la apreciación auditiva de la canción Mi burrito sabanero. Justifica el placer o el rechazo que provoca la misma.

6. Realiza la apreciación auditiva de la canción Hormiguita retozona. Justifica el placer o el rechazo que provoca la misma.

7. Realiza la apreciación auditiva de los medios de transporte e identifica cuáles son.

Actividad lúdica # 8

Tipo de Juego: Juego de habilidades.

Nombre del Juego: *MUSIADIVINANDO*

Objetivo: Demostrar el desarrollo de habilidades apreciativas, interpretativas y corporales en canciones del repertorio del círculo infantil, siendo capaces de asociar la música con historias de manera ingeniosa y original.

Descripción: Se dividen en 2 grupos. Un estudiante de cada grupo viene al frente de la clase y los demás estudiantes deberán adivinar lo que el del frente represente

corporalmente. Debe crear con su cuerpo los movimientos que expresen la letra de la canción.

Reglas: Es necesario saberse la canción completa para poderla representar íntegramente. No debe cantarse la canción en voz alta. Gana el equipo que responda más rápido.

Recomendaciones: Se recomienda cantar mentalmente la canción para poderla representar corporalmente.

Repertorio de canciones para expresar corporalmente y posteriormente crear historias con el tema de la canción

Espantapájaros.	Yo sé saltar.	Con mi martillo.
Pin Pon.	Felicidades Mamá.	Tic, Tac.
Ya agarro bien la cuchara.	Reyes del son	María Moñitos.
Mi gatico Micifuz, Miau, Miau.	A la rueda rueda.	Carpintero

Actividad lúdica # 9

Tipo de Juego: Juego dramatizado.

Nombre del Juego: *CONTANDO UN CUENTO*

Objetivo: Demostrar el desarrollo de habilidades profesionales en el uso de la expresión oral y escrita de la lengua materna de manera original, flexible y fluida en la creación de cuentos musicalizados.

Metodología: Se explica por parte de la profesora la forma de proceder para el desarrollo del juego. Se comenzará con la audición de alguna canción infantil. Cada canción tendrá una frase para comenzar el cuento. Las estudiantes se sentarán en un círculo junto con el maestro, luego de haber escuchado la canción, se procederá a comenzar el cuento escribiéndolo en una hoja. Cada estudiante escribirá de forma individual y secreta frases que sucesivamente, pasando por cada estudiante, ayuden

a elaborar el cuento hasta llegar al final del círculo. El profesor leerá el cuento al finalizar y determinará las partes más originales de la obra.

Materiales a utilizar: Hojas de papel, lápices.

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

Tiempo de duración: Aproximadamente 15-20 min.

Momento de aplicación: En el segundo momento de la clase.

Condiciones del lugar: Se requiere de un espacio disponible para sentarse en círculo.

Reglas del juego: No se puede hablar ni decir palabra alguna, tampoco decir las respuestas, ni enjuiciar ideas ajenas y propias, no deben hablar en voz alta lo que escriben.

Observaciones: Se realiza una 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).

Se recomienda hacer uso de elementos tales como personajes de la canción que intervienen en el cuento, características físicas que más atraigan su atención, comportamiento de los personajes de la canción, qué hacían en la canción y que pueden hacer ahora en el cuento, vestuario de los personajes, etc.

Sugerencias de canciones y frases que le acompañan para el desarrollo de las actividades del juego:

Juan me tiene sin cuidado. (Había una vez un niño llamado Juanito...)

El conejo de Esperanza. (Esperanza tenía un conejo chiquitín...)

La pájara pinta. (En el árbol de mi patio había una pajarita llamada Lily...)

El baile de la caña. (En mi campiña cubana...)

Zapatos de caramelo. (Tenía una gatica cuando yo era niña, muy coqueta...)

Hoy es tu día de fiesta. (Es un día especial, porque mi mamá cumple años...)

María Moñitos. (Había una vez una niñita llamada María...)

Tengo una muñeca. (Con mi muñeca salgo a caminar todas las tardes...)