



Recurso digital

integrado al tratamiento de los cuentos tradicionales para el desarrollo de la creatividad

**Lianet Rodríguez Mirabal, Rahimi Romero Borges
y Isabel Julia Veitia Arrieta**

Se presenta un recurso educativo digital para el tratamiento de los cuentos tradicionales en la escuela primaria para el desarrollo de la creatividad. Se resalta la importancia del trabajo con las TIC para atemperar nuestro sistema educativo a las exigencias que requiere hoy las nuevas generaciones en la era de las comunicaciones.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) han permitido llevar la globalidad al mundo entre las personas en instituciones a nivel mundial y eliminando barreras espaciales y temporales. Es evidente el impacto de las TIC en todo el mundo, aumenta la distancia entre quienes tienen acceso a las TIC y quienes no lo tienen. Al ser América Latina parte del mundo en desarrollo, podría pensarse que solo las minorías con poder e influencia se benefician de las TIC, sin embargo, la situación es mucho más compleja, por un lado, la informática puede ser una herramienta importante y sobre todo barata, de inclusión social, por otro lado, su uso está mucho más extendido en sectores sociales carenciados de lo que a veces podría esperarse, lo cual tiene grandes desafíos.

Aun cuando la enseñanza se ha adaptado con los ajustes que amerita la actualidad, se hace necesario utilizar las TIC como instrumento para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje convirtiéndolo así en un proceso desarrollador y unido a ello motivar a la creatividad en los escolares de todas las enseñanzas y fundamentalmente en la educación primaria. Se impone entonces un proceso innovador y creativo en la educación y hacer uso de nuevos métodos y ponerlos en práctica ante los escolares donde el uso de las TIC sea un instrumento cognitivo y creativo.

Es objetivo de este trabajo presentar actividades que contienen sugerencias de análisis de cuentos tradicionales para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la enseñanza primaria.

La creatividad es una habilidad cada vez más valorada en el mundo actual. Esta aptitud es demandada ahora con más frecuencia en diferentes situaciones de la vida adulta, y en este mundo que sufre tantos cambios y en el que es necesario aprender a adaptarse y evolucionar continuamente. La creatividad permite que el sujeto reaccione de mejor manera a todas las posibles situaciones a las que va a enfrentarse en su día a día, y le posibilita transferir conocimiento y experiencias de una situación ya conocida a otra novedosa a través del proceso creativo (Delval, 1984).

El desarrollo de la creatividad, como habilidad básica necesaria, debe fomentarse desde los primeros niveles escolares y durante todo el periodo de enseñanza en cualquier etapa. Se ha comprobado que aquellos estudiantes que desarrollan su creatividad desde edades tempranas mejoran su capacidad para captar problemas y resolverlos, así como para asimilar nuevas ideas (Hallman, 1967, citado en Marín, 1982).

Por otra parte, se vive en una etapa de desarrollo tecnológico muy avanzada y donde el acceso a la tecnología, la informática y a Internet es cada día más inmediato en todo el mundo. La implantación de los dispositivos informáticos y electrónicos es muy elevada; y su uso es cada vez más frecuente en todos los niveles de la sociedad. Los niños son también cada vez más partícipes de este proceso, y se encuentran rápidamente inmersos en tareas como consumir contenido online, buscar información en buscadores especializados y utilizar las redes sociales (RRSS).

Las TIC en la educación son un canal de comunicación entre personas en pequeñas y grandes distancias, facilitan el intercambio de conocimiento y experiencias y son instrumentos para la gestión administrativa para procesar fuentes de información y se les considera un medio lúdico y para el desarrollo cognitivo. Todo eso conlleva una gran forma de elaborar una unidad didáctica que, por ende, se debe evaluar debido a que las formas de enseñanzas y aprendizaje cambian. En la actualidad hoy se requiere de un aprendizaje que sea desarrollador y para ello tiene que garantizar en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propiciando el desarrollo de su auto perfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social.

Al referirse a la tecnología educativa en el contexto del proceso pedagógico escolar asociado directamente a la producción de conocimientos, al desarrollo intelectual y a los valores en el ser humano,

resulta lógico comprender entonces, que los medios de enseñanza como componentes de este proceso llegan a ser un elemento importante para la materialización de la concepción.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son básicamente actos comunicativos en los que los estudiantes o grupos, orientados por los docentes, realizan diversos procesos cognitivos con la información que reciben o deben buscar y los conocimientos previamente adquiridos. Con la integración de las TIC en los centros (intranet, pizarras digitales en las aulas, salas multiuso...), se abren nuevas ventanas que permiten a estudiantes y profesores el acceso a cualquier información necesaria en cualquier momento, la comunicación con compañeros y colegas de todo el planeta para intercambiar ideas y materiales, para trabajar juntos.

La literatura infantil es un recurso imprescindible en el contexto educativo. Entre otras características, responden a las necesidades íntimas del niño, aproximan la escuela a la vida, aprovechan elementos del folklore, desarrollan la creatividad y están repletos de estímulos lúdicos, favorecen el desarrollo del lenguaje y la expresión oral. En este sentido, recogen además ciertas características que los convierten en uno de los materiales pedagógicos más enriquecedores.

El tratamiento de los cuentos tradicionales para el desarrollo de la creatividad con el empleo de recurso digital integrado es la experiencia realizada. Se ha decidido utilizar el cuento ya que es esencial para el desarrollo de las emociones, en estas edades, los niños viven en un mundo de fantasía en el que todo tiene vida propia, se identifican con los personajes fantásticos, describen mundos en los que todo tiene vida propia, se identifican con los personajes fantásticos, describen mundos imaginables y proyectan su realidad con fantasía para liberar al subconsciente de frustraciones, ansiedades y miedos, favoreciendo el desarrollo de la creatividad.

Ejemplos de actividades

Actividad # 1 Tema: Ser amigo

Objetivo: Motivar a los estudiantes para que entiendan el valor y la importancia de la amistad.

Área: Ética y valores **Espacio:** Salón de clase.

Recursos: Hojas en blanco, esfera, lápiz, musicales, recurso digital Software Educativo "Jugando con las palabras" (Módulo III Enseñanza Primaria: *Sección:* Cuentos Tradicionales)

Desarrollo: El docente invita a los estudiantes a observar el cuento "La amistad", para ello se apoya del audiovisual presentado en el Software Educativo "Jugando con las palabras". Luego se les invita a escuchar las canciones "Amigo" (Roberto Carlos), Amigos para siempre (Sarah Brightman y José Carreras). Posteriormente el docente entrega una hoja a cada estudiante realizando las siguientes preguntas: ¿Cuál es el título del cuento? ¿Qué relación tiene con las canciones escuchadas? ¿Cuáles crees que son las características de un amigo? ¿Es necesario tener amigos? ¿Te consideras un buen amigo? ¿Por qué? Finalmente se recogen las hojas y se genera una plenaria exponiendo las mejores ideas en torno a la amistad y su importancia en las relaciones interpersonales e intrapersonales. Es importante destacar la amistad como un sentimiento de afecto, lealtad, solidaridad y cariño con las personas; comprender al otro, compartir sus éxitos y sus fracasos y vivir momentos, son semilleros de una buena amistad y colaboración mutua. El docente termina la actividad haciendo la reflexión para la vida de los estudiantes en este proceso.

Evaluación: La etapa de evaluación permite a los estudiantes reflexionar sobre el trabajo que han realizado, darse cuenta de sus errores y aciertos y ser capaces de aprender de ellos para mejorar en el futuro. Es interesante que en la evaluación los estudiantes den su opinión crítica y sincera.

Actividad # 2 Tema: ¡Conocemos al monstruo de los colores!

Objetivo: Representar teatralmente el cuento "El monstruo de colores" con la ayuda de diferentes recursos digitales y los títeres creados con cartulina y sujetos por un palo de madera.

Área: Ética y valores **Espacio:** Local de Computación.

Recursos: Cuento "El monstruo de colores" (Llenas, 2012) o en su defecto visualización en internet del mismo con apoyo del cuento visualizado por las computadoras del centro escolar en el turno de Computación, cartulina, plástico de plastificadora, botes de plástico transparente, palos de madera, materiales con distintas texturas para introducirlo en los botes (cartón, tela, periódico, cartulina, esponja, goma, plástico, pompones, lana, arena, sal, otros).

Desarrollo: Los alumnos sentados en el local de computación del centro educativo, escucharán y observarán la representación teatral del cuento "El monstruo de colores" con la ayuda de las profesoras. Visualizándose el cuento estarán las instructoras de arte del centro con diferentes títeres creados con cartulina y sujetos por un palo de madera. Durante la representación se utilizarán además botes de plástico en los que se irán introduciendo materiales de distintos colores vinculados a las emociones que van apareciendo a lo largo de la historia. Los niños deberán mostrar una actitud participativa y activa durante la representación, ya que el narrador una vez concluida la dramatización y visualización del mismo irá haciéndoles preguntas (véase en la dramatización escrita del cuento). Una vez expuesta la dramatización, los niños podrán manipular los títeres (de los personajes) y materiales empleados (botes) por la maestra o maestros en la dramatización, desarrollando su capacidad y creatividad dramática. **(Ver Anexo 1 el cuento a trabajar)**

Evaluación: La etapa de evaluación es una de las más importantes dentro de aula. Es cuando los estudiantes deben reflexionar sobre el trabajo que han realizado, darse cuenta de sus errores y aciertos y ser capaces de aprender de ellos para mejorar en el futuro. Expresan la opinión crítica y sincera. La evaluación tendrá en cuenta además la expresión, la redacción, la creatividad entre otros aspectos comentados posteriormente.

Conclusiones

Desarrollar la creatividad con el empleo de las nuevas tecnologías posibilita mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y garantiza que los estudiantes puedan mostrar una actitud participativa y activa durante la representación, de la dramatización y visualización de los cuentos.

Referencias

- Adell, J. (1998). "Nuevas tecnologías e innovación educativa". En *Organización y gestión educativa*, núm. 1, 3-7.
- Arévalo, M.P., Ezquerro, A., Arias-Castro, C.C. y López-Fernández, V. (2015). Un análisis del constructo creatividad en función del instrumento de medida en adultos. *E-Innova: Revista Electrónica de Educación*. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/195/art2854.pdf>
- Blancafordt, M., Martínez, M., Molas, A., Vives, N. (1990). *Escola i Noves Technologies*. Barcelona: Editorial CEAC.
- Cerna, C. (2015). La estimulación temprana en el desarrollo infantil de los niños y niñas del primer ciclo de educación inicial. *Uladech, Increscendo educacion y humanidades*, 2(2), 1-7.
- Davis, G. A. y Scott, J. A. (1989). *Estrategias para la creatividad*. México: Paidós Educador.
- Delval, J. (1984). *Crecer y pensar: La construcción del conocimiento en la escuela*. Barcelona: Laia.
- Esquivias, M. y Muriá, I. (2005). Una evaluación de la creatividad en la educación primaria. Dirección General de Servicios de Cómputos Académicos. UNAM. *Revista Digital Universitaria*. <https://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/González>, A. (1990). *Cómo propiciar la creatividad*. La Habana: Ciencias Sociales, Serie Psicología Social.
- Llenas, A. (2012). *El monstruo de los colores*. Barcelona: Flamboyant.
- Marquez, P. (1999). TIC aplicadas a la educación. Algunas líneas de investigación. *Revista EDUCAR*, 25, 175-202"
- Marín, R. (1982). *Principios de la educación contemporánea*. Madrid: RIALP.
- Parnes, S. J. (1989). ¿Puede incrementarse la creatividad? En G. A. Davis, y J. A. Scott, *Estrategias para la creatividad*. México: Paidós Educador.
- Rugarcía, A. (1993). *Desarrollo de la creatividad por la docencia. Perspectivas docentes*, 41-46.

Ficha de los autores

Lianet Rodríguez Mirabal: lianet.mirabal@nauta.cu

Licenciada en Educación y Maestra de la Escuela Primaria: José de la Luz y Caballero de Sagua la Grande. Maestrante en Ciencias Pedagógicas.

Rahimi Romero Borges: rahimi91@nauta.cu

Licenciado en Educación y Maestro de la Escuela Primaria: José de la Luz y Caballero de Sagua la Grande. Maestrante en Ciencias Pedagógicas.

Isabel Julia Veitia Arrieta: iveitia@uclv.cu

Doctora en Ciencias Pedagógicas. Investigadora del Centro de Estudios de Educación. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Coordinadora de la Maestría en Ciencias Pedagógicas, experta de la Junta de Acreditación Nacional y tutora de tesis de doctorados y maestrías. Participante activa de los eventos Premios ILCE; colaboradora de la revista.



Anexo # 1

Dramatización del Cuento: "El Monstruo de los colores"

NARRADOR: Hola chicos. ¿Tenéis ganas de escuchar un cuento? (Pausa. Respuesta del público) Además necesitaremos vuestra ayuda. ¿Estáis dispuestos a ayudarnos? (Esperar la respuesta). Muchas gracias chicos. Ahora os vamos a presentar a nuestro amigo "El Monstruo de Colores" (sale el monstruo de colores).

MONSTRUO: Hola chicos, soy el monstruo de los colores. Tengo un problema y no sé cómo resolverlo. Hoy cuando me he despertado me sentía muy raro, confuso, aturdido...Y no sé qué me pasa... ¿Queréis ayudarme? Uy chicos, estoy oyendo que alguien...

HERMANA: Pero ¿qué te pasa? ¿Ya te has vuelto a liar? No aprenderás nunca... (voz de enfado).

NARRADOR: Nuestro monstruo se ha hecho un lío con sus emociones. Todas revueltas no funcionan y nuestro amigo no sabe qué le pasa. Por eso su hermana va a intentar ayudarle.

HERMANA: (con voz calmada). Se me está ocurriendo una idea. ¿Qué te parece si intentando separar las emociones colocándolas cada una en un bote? (voz alegre) ¡Yo te ayudaré a poner orden! ¡Vamos a ello!

MONSTRUO: ¿Por cuál de todas empezamos?

HERMANA: Vamos a empezar con el color amarillo. ¿A qué te recuerda?

MONSTRUO: Pues no lo sé, tengo un lío... (voz de tristeza).

HERMANA: A mí me recuerda a la alegría. La alegría es contagiosa. Brilla como el sol. Parpadea como las estrellas. Cuando estás alegre, ríes, saltas, bailas, juegas... y quieres compartir tu alegría con los demás (mientras meten objetos y palabras de color amarillo en un bote).

NARRADOR: ¿Vosotros alguna vez habéis sentido alegría? (esperar la respuesta de los niños).

MONSTRUO: Pero yo no siempre siento alegría... a veces me ocurre todo lo contrario.

HERMANA: Eso se llama tristeza. La tristeza siempre está echando de menos algo. Es suave como el mar, duele como los días de lluvia. Cuando estás triste, te escondes y quieres estar solo... y no te apetece hacer nada. Es parecido al color azul (mientras meten objetos y palabras de color azul en un bote).

MONSTRUO: Ya me va quedando todo mucho más claro, pero a veces también me ocurren cosas distintas a la alegría y a la tristeza. Por ejemplo, cuando las cosas no me salen como yo quiero siento algo que no sé lo que es y que no me gusta (voz de angustia).

HERMANA: Eso es que estás enfadado y sientes rabia. La rabia arde al rojo vivo y es feroz como el fuego, que quema fuerte y es difícil de apagar. Cuando estás enfadado sientes que se ha cometido una injusticia y quieres descargar la rabia en otros.

MONSTRUO: Sí, eso es justo lo que me ocurre. No me gusta nada estar enfadado, es mucho mejor estar alegre.

NARRADOR: ¿Vosotros cuando os enfadáis que es lo que hacéis? (De repente se apaga la luz y el monstruo empieza a temblar y se agacha abrazándose).

HERMANA: No te preocupes, solo se ha apagado la luz. Eso que sientes se llama miedo. El miedo es cobarde. Se esconde y huye como un ladrón en la oscuridad. Cuando sientes miedo te vuelves pequeño y poca cosa... y crees que no podrás hacer lo que se te pide (la luz vuelve de nuevo).

MONSTRUO: ¡¡Uff!!, menos mal, no me gusta tener miedo. Aunque me he dado cuenta de que no pasa nada si se apaga la luz, al poco tiempo vuelve de nuevo.

HERMANA: Una vez que vas ordenando tus emociones te noto mucho menos confundido, más tranquilo y calmado. La calma es tranquila como los árboles, ligera como una hoja al viento. Cuando estás en calma respiras poco a poco y profundamente. Te sientes en paz.

MONSTRUO: Creo que por fin ya tengo todo claro. Los botes están llenos.

HERMANA: Pues estas son tus emociones, cada una tiene un color diferente... ¿Ves cómo ordenadas funcionan mucho mejor? (el monstruo mira los botes con sus emociones). Hemos conseguido ponerlas todas en su sitio.

NARRADOR: Muchas gracias chicos habéis ayudado mucho al monstruo. Por fin sabe cómo se siente. Mirad chicos, por allí llega su amiga Nines, la monstrua del arcoíris (al monstruo le cambia la cara). ¿Pero y ahora que le pasa al monstruo? Se le ha cambiado la cara. ¿Vosotros sabéis que le pasa? (aparece el monstruo de color rosa).

HERMANA: ¡El monstruo se ha enamorado!

NARRADOR: ¿Alguno de vosotros también está enamorado? Ahora sí que de verdad hemos ayudado al monstruo a conocer todas sus emociones. Gracias a vuestra ayuda lo hemos conseguido. Somos un gran equipo. Si alguna vez volvemos a tener un problema no dudaremos en avisaros. ¡Adiós! (aplausos).