

## Desarrollo de la creatividad y uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones

### Development of creativity and the use of information and communication technologies

*Yadir Santiesteban Ramírez*<sup>1</sup>

*Ermis González Pérez*<sup>2</sup>

*Luis Noel García Estévez*<sup>3</sup>

#### Resumen

El artículo aborda la problemática del desarrollo de la creatividad en la Educación Primaria, mediante el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Se parte de un posicionamiento teórico de la categoría creatividad y se analiza cómo debe tratarse en el aula. De manera particular se argumentan las posibilidades que brindan las tecnologías para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje y ofrecen sugerencias didácticas para lograrlo. Además, se presenta un ejemplo de tarea docentes que contribuye al desarrollo de la creatividad mediante el empleo de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

*Palabras clave:* creatividad, tecnologías de la información y las comunicaciones, tarea docente; sugerencias didácticas

#### Abstract

The article addresses the problem of the development of creativity in Primary Education, through the use of information and communication technologies. It starts from a theoretical positioning of the creativity category and analyzes how it should be treated in the classroom. In a particular

---

<sup>1</sup> Licenciado en Educación Primaria. Profesor Asistente. Dirección Municipal de Educación. Colombia, Las Tunas, Cuba. E-mail: [yadirkb2@gmail.com](mailto:yadirkb2@gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9276-6868>

<sup>2</sup> Licenciado en Física y Electrónica. Doctor en Ciencias Pedagógicas. Profesor Titular. Centro Universitario Municipal Colombia. Universidad de Las Tunas. Cuba. E-mail: [ermisgp@ult.edu.cu](mailto:ermisgp@ult.edu.cu) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4785-2748>

<sup>3</sup> Licenciado en Cultura Física. Máster en Ciencias de la Educación. Profesor Auxiliar. Centro Universitario Municipal Colombia. Universidad de Las Tunas. Cuba. E-mail: [noelge@nauta.cu](mailto:noelge@nauta.cu) ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7865-5304>



way, the possibilities offered by technologies for the development of creativity in the teaching-learning process are discussed and didactic suggestions are offered to achieve it. In addition, an example of teaching task that contribute to the development of creativity through the use of information and communication technologies is presented.

*Keywords:* creativity, information technology and communications, teaching task, didactic suggestions

### **Introducción**

La educación, como trascendente esfera de la vida social, enfrenta nuevos retos, desafíos y problemas. Uno de los más grandes de ellos: erigirse en fuerza y factor decisivo para el desarrollo de las naciones y de su posibilidad de ocupar un lugar digno y decoroso en el mundo globalizado que se configura, como cambiante y diverso. De ahí que, en Cuba, se plantee dentro de los lineamientos de la política Económica y Social del Partido Comunista de Cuba (PCC) “Continuar avanzando en la elevación de la calidad y el rigor del proceso docente-educativo, así como en el fortalecimiento del papel del profesor frente al alumno; incrementar la eficiencia del ciclo escolar, jerarquizar la superación permanente...” (PCC, 2017, p. 27).

En consecuencia, en los últimos años la política educacional cubana está orientada a formar un individuo con una cultura general, y un pensamiento humanista, científico y creador que le permita adaptarse a los cambios de contexto y resolver problemas sociales de manera ética y una actitud consciente. A tono con lo anterior la Educación Primaria en su modelo plantea como fin, según Rico et al. (2000):

Contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e

ideales de la Revolución. (p. 3)

Uno de los aspectos ponderados en el modelo de la escuela primaria cubana es la formación de un escolar creativo, que sea capaz de aplicar sus conocimientos a situaciones cambiantes y diversas, de resolver problemas cotidianos con sus herramientas cognitivas de manera espontánea, flexible, fluida, original y novedosa. En este sentido, el acto didáctico debe propiciar espacios y contextos que conduzcan al desarrollo de la creatividad mediante la utilización de diferentes mediadores que brinden la posibilidad al escolar de escalar de manera grupal e independiente a estadios superiores en el desarrollo de la creatividad.

Al respecto, las tecnologías de la información y las comunicaciones brindan disímiles posibilidades para contribuir al desarrollo de la creatividad del escolar primario, dado la interactividad de las mismas y el alto potencial cognitivo-motivacional que poseen, al ser atractivas y al mismo tiempo integradoras de contenidos atemperados a la cotidianidad del escolar, quien siente la necesidad de explorar, conocer e innovar.

Sin embargo, la experiencia en la práctica pedagógica de los investigadores, donde interactúan con directivos de la Educación Primaria, participan en preparaciones metodológicas conjuntas, e imparten docencia de postgrado, le permiten dilucidar que los maestros primarios no explotan todo el potencial cognitivo-afectivo de las tecnologías de la información y las comunicaciones (Gamboa y Borrero, 2016; Gamboa, 2019), al utilizarlas de manera tradicional, sin tener en cuenta las posibilidades que estas brindan para el desarrollo de la creatividad en los escolares.

Desde esta perspectiva, en este artículo se tiene como objetivo ofrecer sugerencias didácticas para potenciar el desarrollo de la creatividad del escolar, mediante el uso de las

tecnologías de la información y las comunicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Primaria.

### **El desarrollo de la creatividad del escolar primario en Cuba**

La creatividad se concreta en la interrelación dialéctica entre lo cognitivo y lo afectivo; aspecto que regula el actuar creativo del escolar, como manifestación personalológica de su modo de plantearse y resolver situaciones vivenciales, asociado a procesos funcionales e indicadores, donde destaca la flexibilidad, la originalidad, la fluidez y la elaboración cognitiva.

Las investigaciones en torno a la creatividad giran en cuatro enfoques esenciales:

- Centralismo en el proceso y en explicar cómo este ocurre.
- Atención del resultado y sus rasgos distintivos, en consonancia con el original.
- Ponderación de las cualidades y características de la personalidad, donde juega un papel relevante lo afectivo-motivacional.
- Filiación a las condiciones que favorecen la creatividad.

Desde estos enfoques, son varias las definiciones sobre creatividad, en las cuales se intenta acotar la esencialidad de este proceso; para algunos, cualidad de la personalidad y capacidad especial; para otros, resultados de la actividad humana, que por su carácter novedoso se diferencia de otras que el hombre realiza en su interrelación con el mundo que lo rodea.

Al realizar un análisis de los diferentes abordajes del concepto creatividad y comprender su esencia integradora, se asume la definición aportada por García (2008), al verla como “el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple las exigencias de una determinada situación social y que se expresa en el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad” (p. 46).

En el estudio de la creatividad es relevante consolidar los nexos de esta con la lógica y visualizar la asociatividad entre la creatividad, la inteligencia y el talento (González, 2015). Además, se coincide con Sánchez (2019), quien identifica los rasgos más distintivos de la creatividad, vistos en: la flexibilidad, la fluidez, la imaginación, la independencia, la originalidad, la elaboración, la tolerancia, la innovación, la perseverancia, la lógica y la intuición.

La creatividad constituye un proceso o facultad de pensar y originar ideas nuevas, donde se emplean recursos cognitivo-afectivos, que generan motivaciones intrínsecas para concretar la idea creadora en realidad, mediante el desarrollo de la actividad (Sarmiento, 2011). Pero de manera acertada Sánchez (2019) puntualiza que “la creatividad de los actores está condicionada por las necesidades, los motivos, las aspiraciones y las vivencias” (p. 29). En este caso los actores son los escolares que aprenden y enseñan y los docentes que enseñan y aprenden, en un proceso bilateral que condiciona el desarrollo de la creatividad, a partir de las relaciones que se establecen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo anterior conlleva a la asunción del enfoque integral de la creatividad, que brinda especial atención a lo psicológico e integra el ambiente, la persona y el resultado. Los aspectos esenciales de este enfoque están relacionados en los vínculos entre lo cognitivo-afectivo, así como las motivaciones que estos generan, además de atender el análisis conceptual entre las categorías sujeto y personalidad y sus configuraciones creativas que posibilitan el desarrollo de la actividad creadora.

Desde una mirada pedagógica, se entiende que el desarrollo de la creatividad amerita revelar las relaciones entre las necesidades y potencialidades de los escolares y desde estos resultados conciliar la atención a la diversidad cognitivo-afectiva y motivacional que estos presentan; que conduce a asumir un proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador, donde se

## DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

promueve la actividad creadora y protagónica del que aprende, como centro de un proceso integral signado por la socialización y la individualización. Además, se analiza la aparición de procesos metacognitivos y de autorregulación de la actividad creadora, elementos que atinan con un pensamiento creativo del escolar.

Para que el docente logre un adecuado desarrollo de la creatividad en el aula debe:

- Partir del diagnóstico integral de sus escolares.
- Provocar que los escolares generen ideas novedosas, sin restricciones y brinde la posibilidad de errar, rectificar y perfeccionar los mecanismos y métodos de aprendizaje, al generar procesos metacognitivos centrados en proceso y resultado.
- Promover un pensamiento liberador, que los escolares innoven y no le teman a lo nuevo y a lo diferente.
- Enriquecer el diálogo crítico, autocrítico y reflexivo-valorativo.
- La problematización constante, del contenido de aprendizaje, desde diversas perspectivas y escenarios didácticos.
- La exploración de situaciones y contextos de aprendizaje cambiantes, que coloquen al escolar en una posición que requiera activar nuevos recursos personológicos, para resolver determinadas tareas y problemas que se asemejen a su cotidianidad vivencial.
- La utilización de diversos y novedosos mediadores didácticos.

En el desarrollo de la creatividad se deben aprovechar todos los momentos y contextos educativos, para provocar en los escolares un pensamiento creador, en correspondencia con las metas y objetivo de cada nivel educacional y asignatura en particular. Para ello el docente cuenta con diversos recursos y medios de enseñanza, como es el caso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), que bien utilizadas, pueden conducir al desarrollo de la

creatividad de los escolares, dado la integralidad de los contenidos que se pueden recrear, las condiciones cambiantes en que se presentan y el reto que generan al enfrentar algo nuevo y diferente.

### **El desarrollo de la creatividad y las TIC**

Según (Guerrero, como se citó en Parra, 2014, p. 10), las TIC son consideradas herramientas útiles para la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues contribuyen al logro de los propósitos que contempla la educación en el Sistema Educativo, además de potenciar el potencial creativo del escolar y poseen la cualidad de ser interactivas, además de presentar un alto cúmulo de información, que posibilitan a los escolares realizar tareas que serían muy difíciles de lograr con otras herramientas. También se considera la característica de multimedios que muestran a estas tecnologías como alternativas viables para el desarrollo de la creatividad en los escolares.

La interactividad, brinda la posibilidad al escolar cumplir doble rol de emisor y receptor en un proceso comunicativo que puede tornarse bilateral y multilateral, en tanto se puede intercambiar información con el medio tecnológico, con otro usuario o con grupos de estos, que da origen a la socialización del aprendizaje y análisis de diversas situaciones y respuestas a determinadas problemáticas que en su conjunto favorecen el desarrollo de la creatividad.

Los multimedios incorporan infinidad de medios que ofrecen las TIC, como: el sonido, el video, la imagen, textos, gráficos y esquemas, entre otros; que permiten libertad y control sobre la presentación de contenidos, y el concepto de hipermedia que es una forma particular de multimedia interactiva que utiliza estructuras complejas para navegar por la información, que incrementa el autocontrol del escolar sobre el sistema de información a la que tiene acceso.

Al referirse a las TIC y su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje Verlee (1986) señala que “los sentidos auditivo, visual y táctil-cinestésico constituyen las principales modalidades del aprendizaje, es decir, los caminos principales a través de los cuales se absorbe información” (p. 160).

Del Moral (1999) hace un análisis del uso de las TIC en la educación, caracterizando las herramientas de software que actualmente se usan con fines pedagógicos, esta investigación hace aportes importantes para explicar las relaciones que existen entre el uso de las TIC y la creatividad y frente al uso de estas herramientas en la educación afirma que “la discusión se debe centrar ahora en analizar en qué medida las TIC contribuyen efectivamente a su consecución, y concretamente cuáles son las que potencian el desarrollo de la creatividad” (p. 36). Desde esta concepción el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje se relaciona a la eficiencia con que se utilicen por parte de los docentes y los escolares.

Parra (2014) alude que las TIC pueden ser utilizadas como respaldo de “una amplia gama de actividades creativas y extender las prácticas actuales a audiencias nuevas. Hay gran número de herramientas disponibles que permiten una autoría más rápida, interacción más inmediata con las audiencias y nuevas formas de representar ideas” (p. 4). Estas herramientas brindan la posibilidad a los escolares procesar y presentar ideas de variadas formas, acceder a la información, trabajar en ambientes de cooperación y socialización en el espacio áulico y fuera de este propiciando contextos creativos.

Con la introducción de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje se pretende la incorporación de estas tecnologías para explorar nuevas formas de aprender y enseñar, para hacer cosas diferentes, novedosas y creativas, que muestren el contenido desde diferentes perspectivas



y posibilidades de accesibilidad. Ello quiere decir que la innovación tecnológica, debe estar acompañada con la innovación didáctica y de las prácticas educativas (Barriga, 2008).

El desarrollo de la creatividad incluye procesos de integración de las TIC, igualmente creativos, como un proceso complejo en tanto comprende sistemas psíquicos profundos del escolar, como individualidad y colectividad, que lo hacen único y diferente en sus mecanismos y métodos de aprendizaje. Por tanto, el docente deberá dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje con creatividad y prestar atención a la diversidad cognitivo-afectiva y motivacional de su grupo clase, al concebir cómo implementar las herramientas contentivas en las TIC, como mediadoras didácticas.

El logro del desarrollo de la creatividad en los escolares primarios requiere situarlo en el epicentro del acto didáctico, para que interactúe con las TIC de manera autónoma y flexible, no como exigencia de la tarea docente, sino que visualice las posibilidades que brindan las herramientas tecnológicas para acceder, procesar y presentar la información, así como resolver problemas del contexto escolar y de la vida práctica. Por otro lado, se comprende la necesidad de propiciar un ambiente cooperativo, donde el escolar comparta sus ideas, sus motivaciones y desde reflexiones colectivas se construyan aprendizajes individualizados, al interactuar con las TIC; sin obviar que cada escolar tiene sus propios mecanismos, ritmos y estilos de aprendizaje.

El maestro no debe desempeñar un rol central del proceso, sino de facilitador, actuar de mediador social a disposición de los escolares, que oriente sistemáticamente cómo utilizar las TIC de manera creativa para resolver problemas. En dicha interacción, un aspecto relevante en el uso de las TIC está relacionado en convertir al escolar en un navegador activo por el alto cúmulo de información que estas herramientas brindan y que aprenda a discernir el contenido que necesita aprender. Ello enriquece su criticidad y su autorregulación metacognitiva, al planificar,

## DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

controlar y evaluar sus propios procesos de gestión del aprendizaje mediante un pensamiento flexible, innovador, novedoso y creativo.

Se debe crear un espacio significativo para el uso de las TIC con fines educativos y en particular para el desarrollo de la creatividad. De una manera efectiva se logra a través de los seminarios integradores, como vía de evaluación de los escolares, los cuales, de manera grupal, deben realizar proyectos de aprendizaje que requieren la localización, procesamiento y presentación de un cúmulo alto de información. Los seminarios conducen a los escolares a indagar, e investigar con autonomía y autodidactismo, a gestionar sus aprendizajes en un ambiente de interactividad cooperada, que rebasa el espacio áulico.

En los seminarios integradores los escolares cumplen diferentes funciones que los conducen a cumplir y rebasar las exigencias de los mismos, pues su contenido problematizador es abierto y flexible al posibilitar la originalidad, pues responden a cuestionarios que, si bien tienen un marcador de calificación, dejan espacios para la innovación y enriquecimiento de ideas novedosas.

De forma general, los escolares en los seminarios integradores, al igual que en otras tareas docentes al utilizar las TIC, pueden:

- Localizar la información y clasificarla.
- Procesar la información, para resolver determinada tarea o problema.
- Crear presentaciones electrónicas para comunicar los resultados de sus investigaciones.

En el caso particular de Cuba, la escuela primaria cuenta con un alto cúmulo de herramientas tecnológicas intencionadas al apoyo del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como softwares educativos, por grados y asignaturas, materiales de vídeo, tele-clases y video-

## DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

clases, así como la Mochila que es un paquete de materiales de vídeo diverso y enriquecedor, al alcance del maestro, el escolar y la familia.

A partir de los aspectos hasta aquí tratados se ofrecen las siguientes sugerencias didácticas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Primaria.

- Asumir el carácter interdisciplinar, desarrollador, multifactorial y contextual del acto didáctico.
- Realizar una correcta derivación gradual de los objetivos de cada asignatura, que responda a los planos macro, meso y micro-curriculares, así como a la realidad cognitivo-afectiva y motivacional de los escolares.
- Dosificar el empleo de las TIC, mediante tareas docentes que transiten de lo simple a lo complejo.
- Presentar las TIC, como mediadores didácticos que facilitan el trabajo y no como exigencias de este.
- Provocar un acto didáctico interactivo y socializador, donde el escolar juegue un rol protagónico en la elección de las herramientas tecnológicas a utilizar, para localizar, procesar y comunicar la información.
- Prevenir la accesibilidad tecnológica de los escolares.
- La constante problematización del proceso de enseñanza-aprendizaje, incentivando el uso de las TIC, para resolver conflictos cognitivos y tareas docentes.
- Diversificar la forma de presentar las TIC en el aula, para el cumplimiento de los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

## DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

- Brindar la posibilidad de integrar diversos recursos tecnológicos, para cumplir con las exigencias de las tareas docentes, las cuales deben dejar un espacio para que los escolares innoven, aporten y manifiesten su creatividad.
- Lograr que los escolares intercambien roles de servidores y usuarios de las herramientas tecnológicas, así tendrán la oportunidad de formarse una actitud crítica y autocrítica, propias de un pensamiento creativo.

A continuación, se presenta un ejemplo de una tarea docente donde se contribuye al desarrollo de la creatividad del escolar primario con el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tarea docente: Trabajo Práctico Integrador

Asignatura: El Mundo en que Vivimos, Grado: cuarto.

Este trabajo práctico integrador es factible aplicarlo en el tercer período del curso escolar, donde los escolares han vencido los objetivos de la asignatura en el grado en correspondencia con la complementación de los contenidos que recibieron en la asignatura Computación para que operen con las exigencias de las actividades a desarrollar en el uso de las TIC. El mismo se trabajará por equipos, que facilitará la socialización de conocimientos, la cooperación, así como intercambio de experiencias y estilos de aprendizaje, sobre la base de una participación activa para: criticar, rectificar, proponer y crear, pues los escolares cumplen diferentes roles en el proceso de desarrollo de la actividad.

Equipo 1

Estimado escolar, ya has estudiado las etapas del proceso histórico del país, te invitamos a que viajes por el tiempo pasado para que conozcas más de lo sucedido en tu localidad.

## DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

Realiza una entrevista a un compañero de la Asociación de Combatientes de la Revolución Cubana (ACRC) de tu localidad. Preséntala a través de una grabación de audio y la exposición coherente de imágenes donde se muestren hechos donde participó. Puedes utilizar computadora, televisor, móvil u otro recurso tecnológico que creas conveniente.

### Equipo 2

En tu comunidad habitan diferentes seres vivos. Diseña un mensaje con texto e imágenes para compartir en las redes sociales, donde sugieras cómo cuidar estos animales.

### Equipo 3

En la comunidad existen ancianos, que en tiempo pasado trabajaron para construir tu futuro y hoy en día, se ven apartados por algunas personas que no los valoran y con frecuencia los maltratan.

¿Qué mensajes educativos les darías a las personas que maltratan a los ancianos?

Prepare una actividad cultural para homenajear a los ancianos de tu comunidad. Para ello elige videos musicales de la Mochila Digital, que sean contemporáneos con la época en que los ancianos eran jóvenes; con la ayuda del Instructor de Arte, deben montar una coreografía danzaria.

Investiga en Ecured, sobre los orígenes de los bailes tradicionales que se representaron en la coreografía y compartan la información con los ancianos.

Con la ayuda del procesador de texto Microsoft Word, elaboren un certificado, para reconocer los aportes de los ancianos al desarrollo de la comunidad.

Deben grabar las experiencias en el desarrollo de la actividad con los ancianos y prepárense para narrarlas en el aula.

## Conclusiones

El desarrollo de la creatividad en el acto didáctico amerita una mirada integradora e interdisciplinar del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el escolar sea el centro de un proceso diverso, cambiante e innovador.

Las TIC, poseen el potencial cognitivo-afectivo necesario para favorecer el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al constituir mediadores didácticos que posibilitan a los escolares resolver problemas y situaciones vivenciales, al localizar, seleccionar, procesar y comunicar la información pertinente.

### Referencias

- Barriga, F. (2008). Educación y Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación: ¿hacia un paradigma educativo innovador? *Revista Electrónica Sinéctica*, 30. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99819167004.pdf>
- Del Moral, M.E. (1999). Tecnologías de la información y la comunicación TIC: creatividad y educación. *Educar*, 25, 33-52. <http://educar.uab.cat/issue/view/v25>
- Gamboa, M.E. y Borrero, R.Y. (2016). Influencia de la realidad contextual en la planificación de una educación equitativa, inclusiva y de calidad. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 7(1).
- Gamboa, M.E. (2019). La Zona de Desarrollo Próximo como base de la Pedagogía Desarrolladora. *Didasc@lia: didáctica y educación*, 10(4), 30-50.
- García, L. J. (Ed.) (2008). *La creatividad en la Educación*. Pueblo y Educación.
- Martínez, M. (2003). *Calidad de la educación, actividad pedagógica y creatividad*. Academia.
- Partido Comunista de Cuba. (2017). Lineamientos de la política económica y social del partido y la Revolución. La Habana.
- Rico et. al. (2000). *Exigencias del Modelo de escuela primaria para la dirección por el maestro de los procesos de educación, enseñanza y aprendizaje*. Pueblo y Educación.

## DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

Sánchez, M. (2019). El desarrollo de la creatividad de los actores del proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia en la Educación Secundaria Básica. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Las Tunas.

Sarmiento, M. (2011). El desarrollo de la creatividad a través del proceso docente como problema social. Cuaderno Educación y Desarrollo.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6372773>

Verlee W. L. (1986). Estrategias y modos de pensamiento visual-metafórico y multisensorial. Madrid.  
<http://files.estrategias2010.webnode.es/200000137-093410a2d7/APRENDER%.pdf>