



Noviembre 2018 - ISSN: 1989-4155

## LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE PREGRADO CON EL USO DE LAS TIC

**Magalys Macías Tamayo**

Máster y Profesor Auxiliar de la Universidad de Las Tunas  
Licenciada en Educación Laboral y Dibujo Técnico. Email: [magalis@ult.edu.cu](mailto:magalis@ult.edu.cu)

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Magalys Macías Tamayo (2018): "La creatividad en los estudiantes de pregrado con el uso de las TIC", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (noviembre 2018). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/11/creatividad-pregrado-tic.html>

### Resumen

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son herramientas pedagógicas que pueden contribuir a la consecución de los fines educativos contemplados en los sistemas educativos y a desarrollar la capacidad creativa de los educandos. Estos recursos bien empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje hacen posible el desarrollo de habilidades intelectuales generales que se manifiestan en el incremento de los procesos de análisis, síntesis, abstracción, generalización, como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómeno, dotar a los estudiantes de pregrado de esas habilidades a la hora de diseñar y elaborar páginas y sitios Web de diferentes temas, es una necesidad para su desempeño profesional, de modo tal que repercute en la formación de las nuevas generaciones. El desarrollo de la creatividad en el Proceso de Enseñanza –Aprendizaje en estos estudiantes fue importante, porque se logró que los estudiantes de pregrado elaboraran medios de enseñanza como páginas Web y sitios Web con la calidad requerida, y lo utilizarán como medio de enseñanza en las secundarias básicas, donde realizan la práctica docente, logrando un aprendizaje desarrollador y elevando de la calidad de la Educación.

Palabras claves: Capacidad, creativa, páginas Web, procesos, información

### SUMMARY

The Information and Communication Technologies are pedagogical tools that can contribute to the achievement of the educational purposes contemplated in the educational systems and to develop the creative capacity of the students. These well-used resources in the teaching-learning process make possible the development of general intellectual abilities manifested in the increase of the processes of analysis, synthesis, abstraction, generalization, as the basis of a thought directed to penetrate the essence of the relations Between facts and phenomena, to give undergraduate students the skills to design and elaborate pages and websites of different subjects, is a necessity for their professional performance, in a way that affects the formation of new generations . The development of creativity in the

Teaching Process - Learning in these students was important, because it was possible for undergraduate students to develop teaching aids such as web pages and websites with the required quality, and use it as a means of teaching in the Basic secondary, where they practice teaching, achieving a learning developer and raising the quality of Education.

Keywords: Creative, capacity, Web pages, processes, information

## **INTRODUCCIÓN**

El avance científico que está ocurriendo en nuestra sociedad conlleva cambios que afectan a toda la actividad humana y, por supuesto, a la actividad educativa. Los efectos de estos cambios se aprecian en la forma de enseñar y de aprender, en las infraestructuras educativas, en los medios y herramientas.

En este sentido la escuela cubana desempeña un papel determinante, enfrentando en la actualidad una serie de transformaciones que constituye condiciones favorables para conducir un proceso educativo con mayor calidad.

El modelo de escuela cubana, a partir de los objetivos trazados por el Estado cubano y el Sistema Nacional de Educación, ofrece nuevas perspectivas a la formación integral de los docentes en formación inicial de la carrera Educación Laboral-Informática y al aprendizaje, al introducir las TIC como un valioso medio de enseñanza para aprender a aprender, que contribuye a transformar los modos y vías en que se enseña y se adquieren conocimientos, logrando que los estudiantes de pregrado desempeñe un rol protagónico en su aprendizaje, desarrollando la creatividad en la forma de organizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La Educación Superior requiere dirigir sus esfuerzos a lograr un profesional en formación reflexivo, crítico e independiente, que asuma un rol cada vez más protagónico en su actuación, el contenido principal de la actividad profesional de los egresados de las instituciones de este nivel de enseñanza, es precisamente la creación, para a través de ella dar respuesta a las demandas sociales. La actividad pedagógica se hace cada vez más compleja, tanto por los retos que tiene la pedagogía como la ciencia y la tecnología, por lo que se está desarrollando una profunda revolución educacional con vista a elevar los índices de calidad hasta el momento logrado.

El modelo del profesional de la carrera Educación Laboral Informática surge a partir de la necesidad de formar un profesional de la educación con un perfil amplio, dotado de una cultura pedagógica, laboral y tecnológica, como parte de la cultura general e integral, en respuesta a las exigencias sociales y al desarrollo científico técnico donde se evidencie el desarrollo del pensamiento y de la creatividad, desde el proceso de enseñanza aprendizaje y del modo de actuación profesional.

Potenciar la preparación de los estudiantes de pregrado de la carrera Educación Laboral Informática es una necesidad, para poder resolver los problemas que se presentan en las microuniversidades donde realizan la práctica docente. Buscar métodos, procedimientos, vías y crear las condiciones para formar profesionales competentes, capaces de cumplir con efectividad su encargo social está en los principales objetivos de la universidad y de esta investigación.

## **DESARROLLO**

Desarrollar la creatividad en los estudiantes de pregrado es una necesidad social, de ellos depende que la futura generación crezca; en definitiva, ha de hacerse progresivamente a sí mismo para integrarse en

un mundo sometido a un proceso de cambio continuo, donde ya no basta aprender la cultura elaborada, sino que por todas partes se demandan respuestas nuevas a problemas urgentes.

Los diversos autores que investigan en este campo parecen coincidir en afirmar que se trata de una capacidad humana universal que todos poseemos en mayor o menor medida y que, como todas las capacidades humanas, es susceptible a ser educada. La mejor forma de entender que es la creatividad es conocer varias de sus definiciones dadas por diferentes autores:

La creatividad "es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas" Z. J. Grinberg (1987).

Por otro lado, se expresa que "es un proceso intelectual cuyo resultado es la producción de ideas nuevas" por G. Taylor (1987).

Al mismo tiempo se manifiesta que "...es un proceso de descubrimiento o producciones de algo nuevo, valioso, original y adecuado y cumple las exigencias de una determinada situación social en la cual se expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad A. Mitjans (1995).

También se define como Proceso o facultad que permite hallar relaciones y solucionar novedosas partiendo de informaciones ya conocidas, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allá donde el resto de las personas no lo ven" F. Chivás (1992).

Wildo Baró Baró (2009), propone la resolución de problemas tecnológicos como una vía para desarrollar la creatividad y también un medio para evaluar el nivel de desarrollo

Muchos consideran que el ser humano es por naturaleza creador, pero ha de desarrollarse, ha de crecer progresivamente, para integrarse en un mundo sometido a un proceso de cambio continuo, donde las TIC continúan ejerciendo progresivamente su impacto en todas las esferas de la vida social, en tales condiciones reviste una importancia trascendental para la Educación, si tenemos en cuenta que vivimos en una sociedad caracterizada como "sociedad del conocimiento", que exige el desarrollo de competencias para el empleo creativo de las TIC, lo que implica enseñar a pensar y actuar creadoramente en el proceso de incorporación del conocimiento tecnológico, su aplicación y la transformación de sus recursos en la búsqueda y aplicación de soluciones a los problemas la vida cotidiana. Por otra parte, el desarrollo de las potencialidades humanas, la inteligencia, la creatividad y el talento, aún sigue siendo uno de los grandes problemas globales relativos a la Educación.

La carrera Educación Laboral Informática propicia el desarrollo de las potencialidades creativas de los estudiantes de pregrado, mediante la organización de un proceso de enseñanza aprendizaje que propicie experiencias en la actividad creadora, en el que predomine la utilización de métodos y procedimientos que favorezcan la obtención de resultados creativos; donde un ambiente socio-psicológico favorable para la creación, así como la valoración de la novedad y originalidad de las soluciones, entre otros indicadores, al realizar las evaluaciones de las diferentes tareas docentes.

Las variables más frecuentemente utilizadas para medir la creatividad son:

- **Fluidez:** es la capacidad para producir ideas y asociaciones de ideas sobre un concepto, objeto o situación.
- **Flexibilidad:** es la capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a nuestras anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno.
- **Originalidad:** es la facilidad para ver las cosas, de forma única y diferente.
- **Elaboración:** grado de acabado. Es la capacidad que hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa.
- **Sensibilidad:** es la capacidad de captar los problemas, la apertura frente al entorno, la cualidad que enfoca el interés hacia personas, cosas o situaciones externas al individuo.
- **Re definición:** es la habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente, como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos.
- **Abstracción:** se refiere a la capacidad de analizar los componentes de un proyecto y de comprender

las relaciones entre esos componentes; es decir, extraer detalles de un todo ya elaborado.

La enseñanza puede valerse hoy de muchos medios para potenciar el desarrollo de la creatividad formulada a través de los objetivos educativos. Dentro de esos diversos medios, las herramientas tecnológicas, audiovisuales e informáticas, ocupan un lugar privilegiado ya que en sí mismos, se presentan como contenidos, objetivos y objetos de enseñanza. La era de la tecnología y de los sistemas de comunicación exige estar formado para integrarse en este mundo actual, que evidentemente está sometido a todo tipo de imágenes y procesos de comunicación.

Las TIC con fines educativos contribuye al desarrollo de la creatividad por lo que se hace preciso analizar las prioridades que se contemplan en el currículo en tanto objetivos que se deben lograr a lo largo de los procesos educativos elementales:

- Desarrollo de la capacidad de producción de ideas propiciando la fluidez de expresión.
- Desarrollo de la flexibilidad de pensamiento, con objeto de facilitar a los docentes en formación inicial la adaptación, plasticidad y elasticidad de sus ideas.
- Fomento del estilo personal y de la originalidad en las ideas.

Todos estos objetivos generales tienen que ser estimulados de forma continuada en cada una de las áreas del currículum, junto con otra serie de factores específicos en los que se concretan los objetivos generales, cuya principal finalidad es desarrollar la creatividad en los estudiantes de pregrado. En dichos objetivos se indican cuáles son las capacidades a estimular en cada momento, así como el grado de desarrollo aconsejable, y son:

- Desarrollar los sentidos, para lo cual se necesita programar el proceso de adquisición de las capacidades de observación, percepción y sensibilidad.
- Fomentar la iniciativa personal, es decir, la capacidad de toma de decisión de una persona al comenzar una acción. Las capacidades ligadas a la espontaneidad, la curiosidad y la autonomía.
- Estimular la imaginación, dado que con el despliegue de la imaginación el sujeto trata de reproducir un modelo cuyas formas le son sugeridas de una manera precisa o vaga, por una observación, vivencia o experiencia anterior.

La incorporación de las TIC en el proceso educativo es actualmente una realidad insoslayable, que se halla en sintonía con los requerimientos formativos de la sociedad actual. Elaborar medios de enseñanza utilizando los recursos tecnológicos contribuye a consolidar en los estudiantes de pregrado un proceso de aprendizaje interdisciplinar y a formar en ellos unos esquemas de conocimiento que los prepararán para *aprender a aprender y aprender a enseñar*.

Estos novedosos medios didácticos generan un alto potencial motivador dado su gran atractivo, y constituyen una ocasión propicia para provocar aprendizajes significativos. Así por ejemplo, el despliegue luminoso y colorista de los recursos audiovisuales, sobre todo, capta la atención y polariza la percepción de los estudiantes de pregrado, fenómeno que bien utilizado puede optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para establecer las condiciones que posibiliten la formación de la creatividad es necesario, entre otras cosas elaborar ejercicios de forma que se deje un margen de libertad para que los estudiantes de pregrado puedan decidir por sí mismo, comportarse creativamente y aplicar su capacidad de aprender por cuenta propia.

El objetivo fundamental de la disciplina está determinado por la necesidad de preparar al futuro docente didáctica y metodológicamente, para que pueda formar en los estudiantes una cultura laboral y tecnológica, y su objeto de estudio lo constituyen las bases tecnológicas que sustentan el desarrollo de dicha cultura en la escuela cubana y en particular, a través de la asignatura Informática.

Tomando en consideración que el contenido de las diferentes asignaturas y disciplinas del plan de estudio contribuye al desarrollo integral de la personalidad, el proceso docente debe concebirse desde una concepción de aprendizaje creativo, donde la experiencia de la actividad creadora, como tipo de contenido, los prepare para la solución de problemas y favorezca el desarrollo de cualidades que

condicionen una actuación creativa en la actividad pedagógica profesional y al mismo tiempo, disponga al futuro estudiante de pregrado para el desarrollo de la creatividad en sus educandos.

Las asignaturas relacionadas con las TIC del plan de estudio de la carrera Educación Laboral Informática, aportan un sistema de conocimientos y habilidades fundamentales que pondrá en condiciones a los estudiantes de pregrado de modelar la solución de problemas.

El trabajo independiente alcanza, por tanto, gran importancia en la concepción del plan de estudios, pues una parte considerable de los contenidos deberán ser asumidos por los estudiantes de pregrado a través de esta vía, de ahí que deberá aprovecharse al máximo la bibliografía existente, así como los recursos informáticos con los que se cuenta, planificarlos teniendo en cuenta los diferentes tipos de formas organizativas, donde predominen las actividades prácticas sobre las teóricas, donde los estudiantes de pregrado logren desarrollar la creatividad; es una tarea que el docente responsable de cada asignatura debe darle gran prioridad.

De igual forma el docente debe planificar sus clases de tal forma que se aprovechen las potencialidades educativas del contenido, dar salida a programas directores, donde se realice un correcto diseño del sistema de métodos y medios para el desarrollo de la asignatura encaminados a estimular la independencia y creatividad de los estudiantes de pregrado y el desarrollo de su capacidad autorreguladora, que le permitan planificar y organizar su propio aprendizaje y favorecer el de sus alumnos.

## **CONCLUSIONES**

El desarrollo de la creatividad mediante el empleo de las TIC ocupa un lugar relevante en la Educación del siglo XXI. Particularmente para los centros pedagógicos, este problema reviste una importancia trascendental, si tenemos en cuenta que el contenido principal de la actividad profesional de los egresados de estas instituciones, es precisamente enseñar a elaborar medios de enseñanza para utilizarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Con la elaboración de páginas Web y sitio Web de forma creativa se logró un aprendizaje desarrollador, elevando el nivel de conocimientos de los estudiantes en las secundarias básicas.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Aguilar Lazcano, A. (1998): "Si Jugando también se aprende".
- Álvarez Sayas, C (1996): Metodología de la Investigación Pedagógica. Editorial: Pueblo y Educación, La Habana
- Bean, R. (1992): Cómo desarrollar la creatividad en los niños. Madrid.
- Gracia, Henche, F. (1981): Creatividad e imagen en los niños. Madrid..
- González Castro, V. (1989): Profesión Comunicador: Editorial. Pablo De La Torriente, La Habana.
- Labañino Rizzo, C. (2002): Multimedia para la educación cómo y con qué desarrollarla.
- Mena Merchán, B. Marcos Porrás, M. (1994): Nuevas Tecnologías para la Educación.
- Moral Pérez, M:E. (1992): Estructuras cognitivas potenciadas con el vídeo interactivo». Apuntes de Educación, 1er trimestre. Madrid.
- \_\_\_\_\_(1998) El desarrollo de la creatividad y las nuevas herramientas tecnológicas.
- Rico Montero, P. (2002): Exigencias de la escuela primaria para la dirección por el maestro de

los procesos de educación, enseñanza y aprendizaje. Editorial. Pueblo y Educación, La Habana.

Docente con 32 años de trabajos, inicia en el 1986 como profesora de Dibujo Técnico y Dibujo Arquitectónico en un politécnico, cursó varios postgrados de Sistema operativo, Programación en C++, Linux, PhotoShop I, Base de datos, inicia la maestría en las Nuevas Tecnología para la Educación y se desempeña como profesora de Informática en la Universidad de Las Tunas, atiende la disciplina Formación Laboral Investigativa. Participó en variados eventos internacionales y nacionales como: "Forintunas, IX Taller regional de promoción y educación para la Salud en el ámbito escolar universitario, III Taller Internacional "Educación y Sociedad", IV Conferencia Científica Internacional YAYABOCIENCIA 2017, III Taller Científico Nacional "Maestro y Sociedad" Universidad de Oriente Santiago de Cuba, Informática 2018, Este resultado forma parte del proyecto de investigación: "Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la gestión de los procesos universitarios"