

EVENTO TERRITORIAL DE BASE

“UNIVERSIDAD 2018”

TÍTULO: EL DESARROLLO LUDOCREATIVO EN LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS MEDIANTE EL USO DEL SOFTWARE PRECREA.

TITLE: LUDOCREATIVE DEVELOPMENT IN UNIVERSITY STUDENTS THROUGH THE USE OF THE PRECREA SOFTWARE.

TALLER: VII Taller Internacional sobre la Formación Universitaria de los Profesionales de la Educación

Autores: Dr.C. MaydelAngueira Gato.
maydel.angueira@upr.edu.cu

Cargo: Jefa de Departamento Educación Prescolar

Coautores: EliannyZaila Delgado. Estudiante, 4to año, Carrera: Educación Prescolar
elianny.zaila@upr.edu.cu
Daymi Rojas Alba. Estudiante, 3er año, Carrera: Educación Prescolar
daymi.rojas@upr.edu.cu,

Institución: Universidad de Pinar del Río “Hermanos Saiz Montes de Oca”

País: Cuba

RESUMEN

La creatividad puede ser desarrollada en los estudiantes, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En tal sentido, se presenta el software educativo PRECREA (Prescolar Creando), el mismo contribuye al desarrollo de la creatividad, en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Prescolar, desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Plástica. Resulta ser una herramienta de gran utilidad en la formación ya que contribuye al conocimiento de los artistas de la plástica y proyectos representativos del territorio pinareño. Favorece la apreciación de una galería de imágenes que contribuye al gusto estético y la sensibilidad necesarios en el educador. Las temáticas y actividades propuestas en el menú, posibilitan la utilización de recursos y materiales variados utilizados en la Educación Plástica, de factible solución a escala local y que propicia la inventiva en la sustitución de medios, obteniendo productos necesarios para el desarrollo de las actividades con educadores y estudiantes de manera efectiva, lo que favorece la creatividad en las actividades y nuevas iniciativas para la dirección creativa del proceso educativo. El producto que se ofrece es eficaz desde el punto de vista instructivo. Su forma de diseño permite la atención y el condicionamiento afectivo en los estudiantes. La generalización de este resultado en el territorio pinareño ha propiciado niveles de satisfacción adecuados en los implicados a partir del planteamiento de la tarea lúdica docente como un reto para el desarrollo ludocreativo en estudiantes, educadores y profesores.

Palabras claves: creatividad, software, ludocreativo, estudiantes, proceso de enseñanza-aprendizaje

SUMMARY

Creativity can be developed in students, favoring potentialities and achieving a better use of individual and group resources within the teaching-learning process. In this sense, the educational software PRECREA (Prescolar Creando) is presented, it contributes to the development of creativity, in the undergraduate students in Preschool Education, from the teaching-learning process of Plastic Education. Turns out to be a tool of great utility in the formation since it contributes to the knowledge of the artists of the plastic and representative projects of the territory of Pinar del Río. It favors the appreciation of an image gallery that contributes to the aesthetic taste and sensibility necessary in the educator. The themes and activities proposed in the menu allow the use of resources and various materials used in Plastic Education, a feasible solution at local level and that favors inventiveness in the substitution of means, obtaining products necessary for the development of activities with Educators and students in an effective way, which favors creativity in activities and new initiatives for the creative direction of the educational process. The product offered is instructively effective. Its design allows attention and affective conditioning in students. The generalization of this result in the territory of the state of Pinar del Río has led to satisfactory levels of satisfaction among those involved, based on the approach of the ludic teacher task as a challenge for ludocative development in students, educators and teachers.

Keywords: creativity, software, ludocative, students, teaching-learning process

Introducción

La formación de educadores capaces de participar activamente en las transformaciones de la sociedad constituye, en la actualidad, uno de los objetivos fundamentales de los sistemas educativos en los diferentes países. Por ello, en el Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por Delors (2000) se plantea el reto de formar personalidades dotadas de capacidades que les permitan una actuación creadora, lo que se sintetiza en los cuatro pilares básicos: *aprender a conocer* para adquirir los instrumentos de comprensión, *aprender a hacer* para poder influir en el entorno, *aprender a vivir juntos* para poder cooperar y participar, *aprender a ser* como síntesis creadora que expresa la máxima potencialidad humana de cada persona, que por sí misma puede y debe descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades.

Se requiere de un mayor nivel de respuesta del sistema educativo a las exigencias de la sociedad en la preparación del estudiante. Se considera fundamental una transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la forma de actuar y pensar de los estudiantes, para el desarrollo de las potencialidades creativas en el contexto de la educación cubana actual, donde los estudiantes universitarios, tengan una formación general, que les permita acceder a las nuevas exigencias de la sociedad y la cultura contemporáneas.

Las modalidades de atención educativa de la Educación Preescolar (Institucional y no Institucional), urge que dispongan de educadores capaces de crear y prepararse para el desarrollo de la creatividad en la primera infancia, lo que no puede ser obra de la suerte o del azar, sino resultado de un trabajo sistemático en los centros de formación del personal docente encaminados a lograr este propósito.

Al respecto, Franco (2011) enfatiza en que la carrera Licenciatura en Educación Preescolar debe propiciar el desarrollo de las potencialidades creativas de los estudiantes, considera que el contenido de las diferentes asignaturas y disciplinas del Plan de Estudio deben contribuir al desarrollo integral de la personalidad.

En tal sentido se consolida la preparación de los futuros licenciados para la dirección del proceso educativo en la primera infancia y paralelamente deben desarrollar habilidades específicas que tienen que ver con la Educación Plástica. Lo anterior es fundamental en el quehacer cotidiano de los futuros educadores ya que deben elaborar materiales, juegos, juguetes y actividades, así como decorar aulas, salones y diferentes espacios.

Es por ello que numerosos investigadores cubanos concuerdan con la importancia que reviste la Educación Plástica en el desarrollo creativo del individuo. Dentro de los cuales se destacan Cabrera (1989), Ruiz (1991), Aroche (1995), Perdomo (2005), Uralde (2008), y Seijas (2011). Los estudios en esta área determinan metodologías que promueven el renacer creativo en los niños de la primera infancia; en cambio, son carentes los estudios encaminados a cómo lograr el desarrollo de potencialidades creativas en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar, en su continua interacción en la sociedad.

La Educación Plástica aparece como oportunidad para desarrollar las potencialidades vinculadas a la creación, lo que permite aprovechar las entidades culturales de la comunidad. De esta forma los estudiantes pueden utilizarla para transformarse y transformar, para ser, crear y construir alternativas.

De esta forma, se preparan en la dirección del proceso de apreciación y creación que favorezca la búsqueda de nuevos logros. Para profundizar en este problema, la autora realizó un estudio donde se identificaron las siguientes insuficiencias: limitaciones en los

estudiantes para diseñar actividades educativas de manera creativa, en manifestar sus potencialidades en la elaboración de materiales y estrategias, así como insuficiencias en el aprovechamiento del contexto comunitario para el desarrollo de las potencialidades creativas.

Lo anterior propicia plantear el objetivo de la investigación que consiste en elaborar un software educativo que contribuya al desarrollo ludocreativo en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar, de la Universidad de Pinar del Río “Hermandad Saiz Montes de Oca”

El problema que aborda la investigación responde al proyecto de investigación territorial “La educación de la creatividad en la primera infancia” y se concreta en la necesidad de desarrollar las potencialidades creativas en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar en correspondencia con las transformaciones actuales en el sistema educativo.

Desarrollo

El potencial ludocreativo lo posee cada individuo y puede aplicarlo en cualquier situación, por lo que las potencialidades creativas son de vital importancia para su desarrollo, a la vez que presentan el supuesto previo para la creatividad social y la cultura. El comportamiento creativo del individuo se manifiesta desde sus orígenes más antiguos, por ello se demuestra que la potencialidad creativa depende de su motivación originaria que le induce a la actividad creativa.

Vigotski consideró que: “Es precisamente la actividad creadora del humano la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que crea y se transforma su presente”. (Vigotski, 1987, p.9). De tal modo, sus estudios valoran la necesaria repercusión en bien de la sociedad, en la que la existencia de la creatividad como una potencialidad humana, sus posibilidades de educación y desarrollo resulta un problema cada vez más reconocido por todos. Para abordarlo, se encuentran diferentes enfoques y teorías, lo que determina su alta complejidad.

El desarrollo de las potencialidades creativas y su diagnóstico están sustentados en las ideas y conceptos del enfoque histórico cultural de Vigotski sobre el desarrollo de los fenómenos psíquicos, los presupuestos esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador y las diferentes concepciones de creatividad. Ellos se expresan en la unidad de lo afectivo y lo cognitivo como célula esencial del comportamiento creativo del sujeto.

Autores como (Minujin, 1989), (González, 1994) y (Pérez, 1998) abordaron el estudio de las potencialidades creativas de los estudiantes y de su desarrollo en el ámbito escolar. Al respecto consideraron aspectos necesarios como la motivación y la obtención de un producto nuevo como resultado. En tanto, (Guilford, 1991) considera que el potencial creador incluye un conjunto de capacidades que contribuyen al pensamiento creador el cual se caracteriza por la innovación. Entre estas capacidades menciona: fluidez, flexibilidad y originalidad, así como la elaboración y sensibilidad para detectar problemas.

Por otra parte, (Pérez y otros, 2004, p.101) concibe “como potencialidad creativa a aquellos aspectos de los contenidos y funciones de la personalidad que expresan las posibilidades del sujeto para ser creativo, a partir de la particular configuración que forman en la estructura de la personalidad”.

Para este autor los aspectos están estrechamente vinculados al comportamiento creativo, por lo que constituyen premisas importantes de este fenómeno. Entre estas

potencialidades creativas incluyen: rasgos de la personalidad implicados en el proceso creativo, motivación, inteligencia, indicadores del funcionamiento de la personalidad y el producto creativo.

A partir de los criterios anteriores, se considera que el mecanismo para la formación y desarrollo de las capacidades lo constituye la interacción del hombre con la realidad, a través de la actividad y la comunicación. La actividad educativa juega un papel importante en este sentido, en tanto pueda organizar adecuadamente las influencias externas en interrelación con las premisas internas.

Para (Franco, 2011, p. 58) “todas las personas pueden ser potencialmente creativas, solo hay que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo y que proporcione la oportunidad para descubrir esas potencialidades.” Considera que en la labor pedagógica se debe afianzar la independencia, la iniciativa personal y grupal, la experimentación lúdica continua, la información amplia y contrastada con la práctica, la espontaneidad desinhibida y liberada de miedos y prejuicios, la ruptura de algunos moldes y formas preestablecidas.

Por tanto, el estudiante de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar para ser creativo en su profesión debe, ante todo, cumplir con sus deberes como estudiante universitario: conocer y respetar al niño y considerar su necesidad lúdica como medio de aproximarse al mundo. También debe alentar e incentivarlos a pensar creativamente, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular ideas, a realizar pruebas y comparaciones entre lo que piensa que es y lo que la realidad le muestra que es; es el que lo impulsa a buscar nuevas respuestas o soluciones a los problemas planteados, de esta manera el niño podrá arribar a conocimientos significativos y el pensamiento operará de modo que se enriquezcan sus estructuras y se oriente a un nivel de mayor complejidad en cuanto a las operaciones mentales y el enriquecimiento intelectual.

Se considera al proceso de enseñanza-aprendizaje como el contexto ideal para favorecer el desarrollo ludocreativo, por ser el de mayor nivel de intencionalidad, sistematicidad y organización en la sociedad. La creación es una vivencia única, personal, que tiende naturalmente a significarse mediante un resultado, lo que es imprescindible tener en cuenta en la labor educativa orientada al desarrollo de la creatividad. Este resultado, este producto es una elaboración del sujeto y puede ser un objeto, un juego o un conocimiento. Es la base del proceso creativo.

En este sentido, es necesario contribuir a que los estudiantes posean la capacidad para solucionar problemas en determinados momentos en los cuales se hace necesario pensar con agilidad, eficacia y oportunidad; que manifiesten una forma de comportamiento, donde asume una actitud mental positiva frente a todos los acontecimientos de la vida.

Dentro de los objetivos generales de la formación de educadores de la primera infancia se encuentra dirigir con creatividad el proceso educativo en las dos modalidades. Además, persigue que los estudiantes revelen en su actuación la capacidad de apreciar y producir imágenes como vía para favorecer el desarrollo estético de los niños. Por su parte, la disciplina *Didácticas Particulares en la Educación Preescolar* materializa la concepción de integración de las didácticas. Permite penetrar en la esencia del objeto de la profesión que es la atención educativa integral a los niños de la primera infancia; además, permite la utilización de los recursos y medios didácticos diseñados y elaborados para el desarrollo de las actividades de las asignaturas de la disciplina de manera efectiva.

En tanto, la asignatura la *Educación Plástica y su Didáctica* tiene como propósito fundamental, ofrecer al estudiante los recursos teóricos y didácticos imprescindibles para que sea capaz de dirigir con calidad el proceso educativo de la educación plástica en las dos modalidades del currículo, así como preparar a la familia y a otros agentes educativos de la comunidad, de modo que se logre unidad de criterios e influencias educativas, que posibiliten que todo lo que rodea al niño favorezca su educación y desarrollo.

Se incursiona en la educación plástica, como todo aquello que ofrece las imágenes que pueden ser percibidas por el analizador visual y que se encuentran en el mundo circundante. Está integrada por las actividades de apreciación y creación. Estos componentes juegan un papel importante en las actividades que se conciben en las diferentes educaciones al incrementar las oportunidades de perfeccionar el proceso. Especialistas como (Aroche, 1995), (Rendón, 2003), (Perdomo, 2013) y (Uralde, 2014) demuestran como resultado de investigaciones realizadas en la Educación Preescolar, las posibilidades para la creación que brindan la apreciación y producción, al ser consideradas como un proceso integrado e interrelacionado.

En la actualidad, en los estudios para el perfeccionamiento del currículo preescolar cubano se encuentra la dimensión *Educación y Desarrollo Estético y Artístico*, contiene en sí, aquellos objetivos y contenidos concernientes a las manifestaciones del arte (música, expresión corporal, plástica y literatura) e incluye además el tratamiento de lo que resulte estéticamente bello en la vida cotidiana, en la naturaleza, en el entorno y en las relaciones sociales.

En tanto, resulta oportuno concebir actividades dentro y fuera de la Universidad que favorezcan la sensibilización en los estudiantes, lo que es ineludible para el desarrollo ludocreativo, las diversas actividades vinculadas con la Educación Plástica contribuyen a la sensibilización requerida, que le permitan sentir y participar de forma novedosa, al apreciar y producir; convirtiéndose en un educador perceptivo ante el hecho artístico en los diferentes contextos de actuación.

Los juegos tienen como propósito ofrecer a los estudiantes de la carrera Educación Preescolar las herramientas para propiciar el desarrollo de las potencialidades creativas, a través de la plástica, en un camino creador lleno de sorpresas, emociones, disfrute y descubrimientos.

El estudiante debe ser creativo en la forma en que se motiva una actividad, su desarrollo y su final, o entre una actividad y otra dentro del proceso educativo, sin que exista ruptura entre ellas, que logren hacer actividades creativas empleando la plástica con un carácter lúdico, por tanto, tienen que saber jugar para poder introducir una atmósfera lúdica en sus actividades.

En tal sentido se requiere promover el juego con los estudiantes desde la integralidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, para concebir creativamente las actividades orientadas. Sus recursos son muy notables para el desarrollo de las potencialidades creativas en los estudiantes desde la Educación Plástica, propiciándose un contexto tan natural como el propio trabajo (Uralde, 2013). Todo depende de cómo es organizado y asumido por el profesor y los estudiantes.

El futuro educador tiene la responsabilidad de transmitir una cultura, de lograr objetivos; por ello, si el juego es la herramienta de la infancia, con la cual los pequeños apprehenden el mundo circundante, también debe ser una herramienta del estudiante para adquirir diversos conocimientos y desarrollar diversas habilidades, destrezas

necesarias para su profesión. Es necesario, pues, que aprenda y domine la utilización de esa herramienta y que la aplique con profesionalidad.

Por los criterios anteriormente expresados la autora define el desarrollo ludocreativo, desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Plástica, en los estudiantes de segundo año de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar como: *el proceso en que el estudiante adquiere las capacidades que contribuyen a su desempeño lúdico y creativo, expresado en el vínculo de las áreas cognitiva, afectiva y procedimental en cada actividad, con una marcada intención de la Educación Plástica, para obtener resultados novedosos.*

Las debilidades de índole cognitiva, afectiva y procedimental en los estudiantes se manifiestan, fundamentalmente, en el diseño de los medios. Como elementos a resaltar se encuentran el bajo nivel de conocimiento de los valores culturales del entorno, así como la falta de originalidad y persistencia en las ideas y en la exteriorización de acciones rutinarias en la elaboración de la actividad.

El objetivo del software educativo es contribuir al desarrollo ludocreativo en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar. Propicia que el estudiante que contextualice los fundamentos referentes a la lúdica y a las potencialidades creativas. Tanto de forma individual como en pequeños grupos los estudiantes reflexionan sobre los contenidos, los socializan y elaboran el nuevo conocimiento sobre cada temática desarrollada.

Los estudiantes deben ser conscientes de que la teoría construida solo adquiere un carácter educativo en la medida que puede ser aplicada en la práctica. Se busca dar respuesta a las situaciones que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Plástica, que posibilite cambios y nuevas formas de interacción con los medios y métodos que guían las acciones en este proceso. El componente cognitivo está conformado por los fundamentos sobre el pensamiento divergente, los componentes del sistema forma, las habilidades prácticas de la EP y el conocimiento del entorno cultural.

Desde lo *afectivo* permite al estudiante reflejar las relaciones que establece de acuerdo a sus necesidades y está constituido por cuatro elementos: sentimientos estéticos, motivación, persistencia e interacciones en la actividad. La relación entre el componente afectivo y el componente cognitivo exige la necesidad del tercer componente, el procedimental, que garantiza las condiciones metodológicas para lograr la aprehensión teórica y vivencial de los contenidos de las potencialidades creativas desde la Educación Plástica.

El componente procedimental permite la ejecución de las actividades para el desarrollo de las potencialidades creativas en el estudiante. Está constituido por la flexibilidad, originalidad, fluidez y la elaboración manifestadas por el estudiante como la máxima expresión de sus potencialidades creativas, desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Plástica. En este elemento se aprecia el proceso realizado por los estudiantes, se definen cuatro fases del proceso de creación en la utilización del software educativo que favorecen el proceder del estudiante:

- Preparación. Las tareas creativas previstas en el software educativo deben estar precedidas de actividades preparatorias que aseguren la preparación del estudiante, por ejemplo: recorrido por el software educativo, presentación del menú, conversatorios con artistas, visitas a instituciones culturales, lecturas extraclases, actividades culturales, visitas a talleres de creación, consulta de programas o

artículos impresos y digitales, recopilación de materiales, intercambio de ideas y visualización de imágenes. Se conforman los grupos de trabajo y se establece el tiempo para la realización de las tareas.

- **Proyección.** Se concretan las acciones para realizar las ideas contenidas en el software educativo (cómo, con qué y dónde), referidas a la estructura de la actividad, el diseño y las particularidades de cada una según el contexto donde se desarrolle (en la universidad, la institución infantil o la comunidad). Se definen las responsabilidades de cada integrante para cada tarea. Se deben prever los métodos y medios necesarios y encontrar las relaciones entre lo individual y lo colectivo.
- **Práctica creativa.** Intervienen las capacidades para llevar a cabo la idea. Se materializan las ideas mediante la producción, previstas en el software educativo. Se emplean varios medios para el acabado del trabajo y técnicas en dependencia del material. El profesor y el tutor ofrecen sus criterios parciales sobre el proceso y resultado del nuevo producto, así como del desempeño creativo individual y grupal ante la realización de las tareas creativas. Se proyecta la presentación final que propicia la participación y responsabilidad individual de cada integrante del grupo.
- **Socialización.** Cuando el estudiante comunica lo que realiza a partir de las tareas contenidas en el software educativo y evalúa el resultado mediante la auto y co-evaluación, lo que garantiza el intercambio y la comprobación de la apropiación de los contenidos. Se consideran los criterios ofrecidos por el profesor y el tutor como argumentos para que, de conjunto, se lleguen a conclusiones sobre los aspectos más y menos logrados.

Como resultado del empleo del software educativo PRECREA propuesto, surge la **sensibilización creativa** que: dinamiza el desarrollo de las potencialidades creativas en el estudiante; ayuda a que sea sensible ante las obras culturales y ante los errores de los demás, favorece la concientización en cuanto a ampliar su horizonte cognitivo, produce cambios en la forma de concebir el aprendizaje y sienta la necesidad de autotransformar su sentir, pensar y hacer respecto a este proceso.

Las relaciones esenciales y la dinámica de dichas relaciones que se establecen en el empleo del software educativo para el desarrollo ludocreativo en los estudiantes de segundo año de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar, precisan tener en cuenta la necesidad de concebir una estrategia para su implementación gradual efectiva en la práctica educativa.

Primera etapa. La etapa de **diagnóstico** constituye el punto de partida de la estrategia, en tanto permite obtener información sobre las condiciones reales en las que se contextualiza el software educativo y se determinan los agentes que intervienen para alcanzar el objetivo propuesto. En esta etapa se exploran las carencias y necesidades cognitivas de los estudiantes, que inciden en el desarrollo ludocreativo.

Segunda etapa. En la etapa de **planificación** se proyectan las acciones para facilitar la interactividad con el software educativo que los agentes actuantes ejecuten sus funciones y cumplan con sus roles de manera efectiva. En aras de mejorar el conocimiento acerca de los proyectos socioculturales de la comunidad y el vínculo de estos con la labor de los educadores se pueden convenir diversas actividades que favorezcan el desarrollo ludocreativo en los estudiantes, tales como: confección de los medios, atributos y accesorios, encuentros con artistas de la plástica, talleres de creación, proyección de paseos para la observación de la naturaleza, el paisaje y

espacios atrayentes de la comunidad, proyección de trabajos extracurriculares, diseño de actividades dirigidas a los niños de la comunidad.

Tercera etapa. La etapa de **ejecución** permite materializar las acciones planificadas en la práctica pedagógica con la utilización del software educativo para el desarrollo ludocreativo en los estudiantes.

Cuarta etapa. La etapa de **evaluación** ofrece la retroalimentación sobre la efectividad de las acciones ejecutadas y posibilita realizar los ajustes necesarios en el desarrollo ludocreativo a partir de la utilización del software educativo.

La valoración del software educativo para el desarrollo ludocreativo se realiza de forma sistemática durante la puesta en práctica de las diferentes acciones concebidas en la estrategia para su instrumentación en la práctica pedagógica que permiten la retroalimentación continua.

Para su evaluación se tienen en consideración la valoración y autovaloración del proceso y su resultado por estudiantes, profesores y tutores, que permitan introducir los cambios necesarios en cada momento con vistas a su perfeccionamiento.

El software educativo contribuyó a la formación de los estudiantes en los aspectos cognitivos, afectivos y procedimentales relacionados con el desarrollo ludocreativo desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Plástica.

Los resultados de su implementación en la práctica educativa evidencia la sensibilización mostrada por parte de los estudiantes que se involucraron afectivamente con el desarrollo ludocreativo. Incluso, se sienten motivados para continuar la profundización de los estudios a partir de su utilización variada, al mostrar una actitud favorable para formalizar ideas y elaborar más acciones; lo que los convierte en estudiantes con una mayor cultura general, más preparados para laborar en las comunidades, orientar a los niños y a las familias.

Conclusiones

La sistematización acerca de las potencialidades creativas en los estudiantes reconoce, como fundamento teórico metodológico, los postulados de la escuela histórico-cultural, las concepciones didácticas de la Educación Plástica y el enfoque materialista-dialéctico acerca del papel de la comunicación y la actividad que realizan en su medio social, sobre la base de las exigencias actuales de la Universidad; donde la formación de los estudiantes presupone de un sistema de influencias educativas encaminado al desarrollo ludocreativo, en correspondencia con las exigencias del modelo del profesional.

El software educativo propuesto propicia obtener resultados novedosos, en la solución de tareas, en la Universidad, la institución y la comunidad, lo que contribuye al desarrollo ludocreativo en los estudiantes.

La efectividad del software educativo quedó demostrada por los criterios de los especialistas quienes apuntan a su novedad y creatividad, descrito como muy importante; en tanto en la práctica educativa se evidenció la transformación favorable del desarrollo ludocreativo en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar.

Bibliografía

Addine, F. (2013). *La didáctica general y su enseñanza en la educación superior pedagógica*. La Habana: Pueblo y Educación.

- Angueira, M. (2015). El desarrollo de las potencialidades creativas desde la educación plástica, en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana. Cuba.
- Angueira, M. (2014). *Consideraciones acerca de la creación de títeres para los niños*. Revista IPLAC. No 6. Noviembre diciembre, sección: Artículo Científico. RNPS No. 2140/ISSN 1993-6850
- Angueira, M. (2014). *Las potencialidades creativas, una necesidad en el estudiante universitario*. Revista IPLAC. No 5. septiembre-octubre, sección: Experiencia Educativa. RNPS No. 2140/ISSN 1993-6850
- Angueira, M. (2015). *La confección de títeres como expresión de las potencialidades creativas en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar*. Revista Mendive No. 50. Enero- Abril del 2015. ISSN: 1815-7874.
- Aroche, A. (1995). *Estudio de un conjunto de actividades integradas de apreciación y producción plástica*. Tesis en opción al grado científico de doctor en Ciencias Pedagógicas. MINED. La Habana.
- Cabrera, R. (1989). *Metodología de la enseñanza de las Artes Plásticas*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Colectivo de autores (2013). *Materiales bibliográficos para las UCP*. En el CD de la Carrera Educación Preescolar. Versión IX. La Habana.
- Concepción, M. L., Aguilar, A., Angueira, M., Guerra, V., León, A., Garcés, G. A. y Quiñones, A. (2012). *Didáctica centrada en los procesos que tienen como eje la innovación, la creatividad y la innovación*. Programa docente. IPLAC. En formato digital. La Habana.
- Delors, J. (2000). *La educación encierra un tesoro*. En Informe a la UNESCO de la comisión internacional sobre la Educación para el siglo XXI.
- Franco, O. (Comp.) (2011). *Lecturas para educadores preescolares VI*. La Habana: Pueblo y Educación.
- García, M.J. (2011). *Reflexiones teóricas de la creatividad*. Obtenido el 23 de enero del 2013, de <http://www.ilustrados.com/tema/8949/aproximacion-potencial-creativo.html>
- González, F. y Mitjans, A. (1999). *La personalidad, su educación y desarrollo*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Guilford, P. J. (1967). *The nature of human intelligence*. New York.
- Martínez, M. y Guanche, A. (Comp.) (2009). *El desarrollo de la creatividad*. I y II parte. La Habana: Pueblo y Educación.
- Pérez, L.M., Bermúdez., Acosta R.M. y Barrera, L.M. (2004). *La personalidad: su diagnóstico y su desarrollo*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Seijas, C.R. (2010). *La identidad cultural local en las disciplinas del ciclo artístico*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Uralde, M.N., Perdomo, E., Rodríguez, D. e Iglesias, V. (2013). *Lecturas de Educación Plástica y su didáctica en la edad preescolar*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Valle, A. D. (2012). *La investigación pedagógica. Otra mirada*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Villalón, G. L. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Vigotski, L. S. (1980). *Imaginación y creación en la edad infantil*. La Habana: Ciencias Sociales.