


DESARROLLO DE HABILIDADES CREATIVAS EN DISCAPACIDAD INTELECTUAL. DEVELOPMENT OF CREATIVE SKILLS IN INTELLECTUAL DISABILITIES

Autora: Lic: Analienys Toledo Oliva

E-mail: toledoolivaanalienys@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0001-6744-8614>

Universidad de Sancti Spiritus "José Martí Pérez". Facultad Infantil y Logopedia. Sancti Spiritus, Cuba.

Resumen

Introducción: La creatividad destaca como una capacidad relevante para el desempeño en diferentes campos de la actividad humana, sin embargo, su estudio se ha llevado a cabo principalmente en población con desarrollo típico, excluyendo a escolares con discapacidad intelectual (DI). **Objetivo:** Aplicar actividades lúdicas dirigidas al desarrollo de habilidades creativas en escolares con Discapacidad Intelectual. **Métodos:** Se utilizaron métodos teóricos: el analítico-sintético, inductivo-deductivo e histórico-lógico; empíricos: el análisis documental, la observación científica, el método experimental pedagógico, el criterio de especialistas y dentro del estadístico-matemático: el cálculo porcentual. **Resultados:** Se evidenció como fortaleza en los escolares con discapacidad intelectual que: el juego sigue siendo su prioridad. Les gusta trabajar con la logopeda en diferentes espacios, prestan mayor atención a las actividades de forma lúdicas. Como debilidades, se observan en sus limitaciones para: generar ideas a partir de situaciones dadas, mantener orden lógico en sus narraciones, mantienen una postura rígida en presencia de reglas y disciplina al enfrentar cualquier actividad. Pobre disposición para realizar las tareas por lo que sus intereses por alcanzar las metas propuestas, no siempre son adecuados, No tienen lograda la autonomía para realizar las actividades a las que enfrentan diariamente. **Conclusiones:** El diagnóstico fue aplicado en tres momentos, inicial, durante la aplicación de las actividades lúdicas y final, que determinaron la validez de la propuesta, respaldada por las transformaciones logradas en el desarrollo de habilidades creativas en los escolares con discapacidad intelectual sujetos, de la investigación.

Palabras clave: discapacidad intelectual; lúdica; juego; actividad; creatividad

Abstract

Introduction: Creativity stands out as a relevant capacity for performance in different fields of human activity; however, its study has been carried out mainly in a population with typical development excluding schoolchildren with intellectual disabilities. **Objective:** Apply recreational activities aimed at the development in schoolchildren with mild intellectual disabilities. **Methods:** Theoretical methods were used: the synthetic-analytical, inductive-deductive and historical-logical. Empirical: documentary analysis, scientific observation the pedagogical-experimental method, the criteria of specialists and within the mathematical statistics: the percentage calculation. **Results:** Among the students with intellectual disabilities, strengths were evident: play

remains their priority. They enjoy working with the speech therapist in different settings and pay more attention to playful activities. Weaknesses include their limitations in generating ideas based on given situations, maintaining logical order in their narratives, and maintaining a rigid posture in the presence of rules and discipline when facing any activity. They have a poor disposition to complete tasks, so their interest in achieving the proposed goals is not always adequate. They have not achieved the autonomy to carry out the activities they face daily. **Conclusions:** The result of the diagnosis applied in three moments: initial, during the application of the recreational activities and final, determined the validity of the proposal supported by the transformations achieved in the development of creativity skills in schoolchildren with mild intellectual disability, subjects of the investigation.

Keywords: intellectual disabilities, playful, play activity, creativity

Introducción

En la actualidad se cuentan con muchas corrientes o escuelas psicopedagógicas que articulan la estimulación como fase inicial e imperante en el desarrollo cognitivo de las personas, coinciden que es parte esencial en la educación, por lo que es necesario que en todos los establecimientos educativos, desde los primeros años de vida y escolaridad, exista un grupo de especialistas, así como los logopedas y los psicopedagogos que son los responsables y encargados de brindar atención y la estimulación propicia para la adquisición y desarrollo de nuevos conocimientos y habilidades cognitivas.

Los postulados teóricos descansan en constructos clave, basados en la teoría histórico-cultural de Vigotsky (1960 [1934]).

Los principios metodológicos se cimientan en el currículo básico de la educación general con adecuaciones de acceso, según el contexto situacional y la incorporación de asignaturas específicas, atendiendo a las características del diagnóstico psicopedagógico de los educandos con discapacidad intelectual leve, clasificada en diversos tipos: leve, moderada y severa (Ferrat Clark y Hernández Martínez, 2024). Estos principios teórico-metodológicos responden a la concepción dialéctico-materialista de la historia.

La creatividad resulta útil para afrontar situaciones presentes como futuras, conformándose en una protección frente al daño, la adversidad o cualquier evento que produzca dolor en el ser humano (Fuentes y Torbay, 2004).

No obstante, al revisar la literatura disponible sobre creatividad en escolares resulta problemático que la mayoría de las investigaciones realizadas hasta ahora se refieren a escolares con desarrollo típico, dejando fuera a ciertas poblaciones, como la discapacidad intelectual. Por lo demás, siguiendo a Jones (2022) dentro de los estudios sobre creatividad, la discapacidad funciona como un marcador de patología individual, lo que descalifica a una persona con discapacidad de ser considerada como creador/a. A este complejo escenario se debe agregar, además, que los escolares con discapacidad intelectual representan una población especialmente vulnerable y una amplia parte de la población mundial. Según un informe publicado por UNICEF (2021), en el que se analiza la situación actual de ese momento de la discapacidad intelectual en la infancia y escolaridad a nivel mundial, existían hasta ese entonces, aproximadamente 240 millones de niños con discapacidad en el

mundo, quienes se hallan en desventaja en comparación a escolares sin discapacidad en la mayoría de las medidas relacionadas con el bienestar infantil.

La presencia de escolares con Discapacidad Intelectual es una realidad en las aulas del país, erróneamente presentados como una patología o trastorno mental; si bien es una forma de funcionamiento intelectual caracterizado por dificultades en el aprendizaje y en el procesamiento cognitivo, pero sí es una de las principales causas de bajo desempeño y fracaso en las primeras etapas de la vida escolar debido al valor inestable o fluctuante que presenta en el coeficiente intelectual y cómo son capaces de responder a los estímulos internos y externos que inciden en ellos (Iglesias, 2017, 2018). Pinilla Gil (2017) Guerrero, y Jiménez (2019), Guilera (2020) Moura de Carvalho et al., (2021), Martínez-Calderón, Querales-Torres y González-Roys (2021), Villavicencio (2021), Varias (2022) y otros más añaden que una persona con discapacidad intelectual, al igual que todas las personas, dispone de una serie de capacidades creativas y estas no se llegan a potenciar porque no se le ofrece las oportunidades convenientes.

Para el desarrollo de este artículo se asume lo planteado por los teóricos antes mencionados, de elevado alcance didáctico-metodológico y científico para el conocimiento paulatino que han de alcanzar los especialistas y docentes en el aspecto psicoafectivo y sociocultural.

La creatividad es una premisa a desarrollar en los educandos con discapacidad intelectual, su esfera cognitiva, volitiva y afectiva, aspectos inherentes a sus personalidades, pues les permite elevar su autoestima, intereses, motivaciones, para superar las dificultades que presentan a diario en su vida escolar y social: expresión facial, corporal, para lograr mayor autonomía e independencia, liberarse de la timidez, miedo al fracaso con fines terapéuticos y rehabilitadores que mejoren su comunicación, relaciones interpersonales y participación activa individual y colectivamente en las actividades docentes y comunitarias. Por un lado, existe un enfoque que sostiene que los escolares con discapacidad intelectual tienen capacidades creativas que pueden ser desarrolladas a través de métodos pedagógicos adecuados. Este enfoque propone la investigación de actividades lúdicas y adaptadas que estimulen la imaginación y la autoexpresión, argumentando que todos los escolares independientemente de sus capacidades cognitivas, pueden beneficiarse del desarrollo creativo. Por otro lado, hay quienes argumentan que las limitaciones cognitivas de estos escolares pueden dificultar la comprensión y ejecución de actividades creativas complejas.

Como parte de la experiencia profesional de la investigadora como logopeda; y como resultado del diagnóstico exploratorio aplicado en segundo grado de la institución educativa Federico Engels se constató, que los escolares presentan dificultades al generar ideas a partir de situaciones dadas, mantener orden lógico en sus narraciones, pobre disposición para realizar las tareas por lo que su interés por alcanzar las metas propuestas no siempre son adecuados y tiene poca autonomía para la ejecución de diferentes tipos de actividades.

La causa fundamental está dada por el insuficiente desarrollo de habilidades creativas en escolares con discapacidad intelectual.

Sobre los presupuestos antes mencionados, se origina la contradicción fundamental entre la necesidad del desarrollo de habilidades creativas de los escolares y la insuficiente estimulación del discapacitado intelectual para potenciarla.

Esta situación problemática exige el desarrollo de actividades lúdicas, encaminados a mejorar su participación activa en las actividades docentes y sociales.

El objetivo de este artículo es: aplicar actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades creativas en escolares con discapacidad intelectual.

Marco teórico o referentes conceptuales

La creatividad en los seres humanos tiene características asociadas a las destrezas de habilidades que son significativas en cuanto el sujeto las dinamiza en el medio de desarrollo. Por lo cual, la adquisición de estas se articula en función de las destrezas cognitivas, metacognitivas y de las funciones ejecutivas superiores como la organización mental donde se ordena, clasifica, estructura bajo los contextos de la experiencia significativa, potencializando la plasticidad neuronal desde la activación conductual en el sistema reticular ascendente (SARA), permeando la información a lo largo del sistema nervioso central. (Polo et al., 2022).

Las habilidades creativas pueden llevarse a cabo en cualquier escenario relacionado al aprendizaje de forma voluntaria e involuntaria, por lo tanto, orientan a la comprensión, análisis y a la resolución de problemas, por lo que es necesario tener una serie de hábitos, que favorezcan a estos procesos, con el fin de lograr desarrollar en pleno este tipo de habilidades que generan cambios significativos en el aprendizaje del ser humano (Prieto-Galindo, 2020).

Dentro del desarrollo de las habilidades creativas, es indispensable que el escolar juegue un papel activo, que la adquisición de estos elementos sea un deseo intrínseco. Por ello, el contexto primario permite potenciar el desarrollo de habilidades creativas y es fundamental para las exigencias de los diferentes escenarios de desarrollo, fomentando las habilidades cognitivas que les ayudan a tener un excelente papel en los componentes académicos; fuente principal para las estrategias que fomenten el pensamiento complejo dentro de las aulas primarias. (Flores et al., 2022).

La creatividad, tiene una característica fundamental y es el desarrollo de las habilidades comunicativas dentro de ellas, por lo que ayuda a detectar equívocos y prejuicios en la comunicación con miras hacia el crecimiento cognoscitivo; convirtiéndose en uno de los mejores hábitos mentales. El pensador crítico está atento a la tenacidad de la subjetividad que tiene y de las decisiones acertadas que puede tomar. (Rodríguez et al., 2022).

“Es una herramienta de gran utilidad para la satisfacción de las necesidades educativas de los alumnos, particularmente en un contexto social como el actual, de cambio e incertidumbre sobre el futuro”. Moura de Carvalho et al. (2021, p. 173)

Es “característica de la persona, (cognitivo de dominio específico o general), producto o un proceso parte de un contexto”. Huidobro (2004, citado en Sánchez Macías et al. (2021, p. 37)

Catalán Recio Mirian (2023) define a la creatividad como: una habilidad, talento, rasgo o capacidad que disponen todos los seres humanos, habiendo sido potenciada o no, con el objetivo de percibir y originar algo novedoso y útil a través de la inspiración. Para su desarrollo se basa en los procesos cognitivos y en los diferentes planos de la persona y engloba las etapas de la resolución de conflictos

Desarrollo de la creatividad y escolares con discapacidad Intelectual Leve

Tan numerosos son los beneficios de la creatividad que, de acuerdo con Alonso (2016) y con el artículo 27.1 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos y el artículo 30.2 de la Convención de la ONU sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, las personas con discapacidad intelectual deberían tener el derecho de realizar actividades creativas al igual que el resto de la sociedad.

El desarrollo de la creatividad en escolares asociados o no a una discapacidad sigue constituyendo una prioridad educativa y social. En el caso de los que tienen una discapacidad intelectual, lo anterior es de extrema importancia, precisamente porque dependiendo del nivel de afectación que presenten y de la estimulación que reciben desde los primeros años de vida, así serán las posibilidades de inclusión educativa y social que se logre, es por ello que estimular el desarrollo cognitivo desde edades tempranas y en edad escolar de los escolares con discapacidad intelectual ha sido tema de análisis por diversos autores, dado su incidencia en el posterior desarrollo integral de ellos.

Primeramente, a modo de entregar ciertos antecedentes sobre la creatividad en personas con discapacidad intelectual, siguiendo un artículo realizado por Humbert (2002), se explica que la inmersión de las personas con retraso mental en el campo artístico y creativo se dio en principio gracias a la sustitución del estilo realístico y tecnicista del siglo XIX, por el estilo marcado por la libertad de expresión individual que se abrió paso en el siglo XX. Lo cual abrió espacios para que las personas con DI puedan participar de este campo (Cárcamo Molina, 2022).

Siguiendo a la misma autora, las personas con discapacidad intelectual también necesitan de apoyos para expresar su proceso creativo, en este sentido, se deben prestar los apoyos necesarios, ya sean, por ejemplo, materiales, tiempo, espacio y métodos y técnicas artísticas (Humbert, 2002, Cárcamo Molina, 2022).

En esta línea, cabe destacar la importancia que cumplen los apoyos en el desarrollo de las personas con discapacidad intelectual. El concepto de apoyos individualizados se aborda en el modelo socio ecológico de la discapacidad intelectual, el cual comprende a la discapacidad intelectual desde un enfoque multidimensional, más en específico a partir de la interacción de 5 dimensiones del funcionamiento humano, estas son: habilidad intelectual, conducta adaptativa, salud, participación y contexto. Además de esto se consideran los apoyos individualizados (AAIDD, 2010; Cárcamo Molina, 2022).

Entendiendo estos últimos como recursos y estrategias cuyo propósito es promover el desarrollo, la educación, los intereses y el bienestar personal, y que mejoran el funcionamiento individual (Luckasson et al., 2002, p.151).

En este sentido, la discapacidad no se comprende como algo fijo, ni dicotómica, sino más bien fluida, continua y cambiante, y depende de las limitaciones funcionales de la persona y de los apoyos disponibles en su ambiente (AAIDD, 2010).

Siguiendo el enfoque del modelo socio ecológico de la discapacidad intelectual, destaca la importancia de la participación para las personas con discapacidad intelectual y de manera que puedan también desarrollar un rol activo en distintas instancias, ya sean artísticas, culturales, recreativas, en el hogar o en la escuela. A su vez, siguiendo a Soto y López (2022) la participación constituye un proceso facilitador del propio aprendizaje y desarrollo.

En paralelo, cabe mencionar que creatividad y participación también poseen una estrecha relación, debido a que la creatividad se da en interacción con otros, por tanto, el reconocimiento de la dimensión participativa de esta representaría la llave para forjar relaciones sociales en un común entendimiento (Serrano, Soto, Arcos y Jarquín, 2018).

Desde el contexto educativo se postulan las siguientes cuatro variables imprescindibles para crear una propuesta dirigida a fomentar la creatividad: el educador, el alumno, los recursos y el clima (Navarro, 2009). En primer término, el clima para fomentar la creatividad se define como el conjunto de contingencias que hacen posible la creatividad, el cual no solo se refiere a un espacio físico, sino también de una propuesta educativa, una disposición personal del alumno, como de circunstancias sociales, organizativas, e incluso históricas, que hacen que la escuela pueda transformarse en un espacio creativo (Navarro, 2009).

En paralelo, para Rodríguez (2007) uno de los elementos necesarios para el desarrollo de la creatividad es un medio ambiente que garantice las condiciones favorables (referido al espacio educativo y/o al familiar), en el que la familia, cuidadoras/es o docentes poseen la responsabilidad de propiciar un ambiente de aceptación mutua y convivencia, con el fin de motivar una actitud creativa en los escolares.

De manera que, se comprende que la creatividad no se enseña directamente, sino que se propicia a través del clima y de los principios que rigen la práctica docente, entendiendo por clima las conductas, normas, valores compartidos, actitudes y sentimientos que se presentan de manera cotidiana en un grupo o en una organización (Motos y Picó, 2006, Molina, 2022).

Adicionalmente, el espacio mayormente asociado al desarrollo de la creatividad en escolares con o sin discapacidad, ha sido el contexto educativo. Para Ferreiro (2012) la escuela es la institución más relevante para el desarrollo de la creatividad en los escolares, no obstante, también aclara que solo con ser parte de la institución educativa no basta, ya que también son necesarios otros factores. Por ejemplo, el rol del docente y especialistas destacan como los elementos más importantes en el desarrollo de la creatividad, ya que serán quienes actúen como motivadores de la actitud creativa en los escolares (Ferreiro, 2012).

Es más, se ha comprobado que en el contexto escolar la influencia de modelos o referentes como los maestros y especialistas que brindan herramientas cognitivas y comportamentales para la innovación (ya sea a través de la enseñanza o de la imitación de conductas) presenta una correlación positiva con la capacidad creativa de sus escolares (Díaz y Justel, 2019).

El desarrollo de la creatividad engloba todas aquellas actividades que se dirigen a mantener o a mejorar el funcionamiento cognitivo en general mediante ejercicios de memoria, percepción, atención, concentración, lenguaje, funciones ejecutivas (solución de problemas, planificación, razonamiento, control), praxias, funciones viso espaciales, etc., por medio de programas o actividades estructurados de estimulación. Para ello es imprescindible trabajar sobre las capacidades que aún se conservan en el educando con Discapacidad Intelectuales Leve y no las que ya se ha perdido, para evitar su frustración. De esta manera, además de mejorar su funcionamiento, se contribuye a una mejora global de la conducta y estado de ánimo como consecuencia de una mejora de autoeficacia y de la autoestima.

Se hace necesario poder identificar los factores para el desarrollo de la creatividad. Desde el contexto educativo, se proponen los siguientes niveles obstaculizadores a nivel contextual, (Navarro, 2008):

- En la propia persona: bloqueos mentales; bloqueos emocionales.
- En el medio sociocultural: pautas y normas que limitan y determinan comportamientos; sobrevaloración de la competencia y la cooperación.
- En el entorno escolar: presionar hacia el conformismo porque anula la espontaneidad. Ridiculizar los intentos creativos; imponer excesivos castigos porque concede excesivo valor al éxito; hostilidad hacia respuestas y comportamientos distintos; no tolerar una actitud divertida y juguetona.

De manera similar, Rodríguez (2007) en su libro titulado “Manual de creatividad: los procesos psíquicos y cognitivos” señala que se debe poner atención tanto en los inputs positivos como negativos del ambiente para el desarrollo creativo.

Discapacidad intelectual

La “Discapacidad intelectual” ha tenido diversas denominaciones a lo largo de la historia. Hasta el siglo XVIII predominó el término “idiotismo”, referidos a una serie de trastornos deficitarios. Más tarde el psiquiatra Kraepelin introduce el término “oligofrenia” (poca – inteligencia). Desde entonces se han sucedido diferentes nombres: anormalidad, deficiencia, insuficiencia, subnormalidad, etc... Posteriormente, se intentó evitar aquellas denominaciones que pudieran interpretarse como peyorativas o discriminantes. Así se utilizó el término de discapacidad intelectual y, en educandos escolarizados, siguiendo las directrices señaladas en su momento, se englobaron dentro del colectivo de alumnos con necesidades educativas especiales (AIDD, 2011).

Flores (2019), afirma que la discapacidad intelectual es un estadio del individuo caracterizado por limitaciones significativas ya sea en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa, las cuales se refieren a las habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas, que se originan antes de los 18 años.

En Cuba el concepto elaborado en 2002 ha sido objeto de modificación y fundamentación lo cual ocurrió en 2005 y en el 2006. Diversos estudios sobre el diagnóstico de Retraso Mental, han sido sistematizados por autores extranjeros y cubanos. Se destacan dentro de estos últimos: Borges (2006). Luckasson (2002), Torres (2002), Gayle (2004), López (2000), Guerra (2005), entre otros.

Al respecto, Torres (2002, p.39) asume que:

El diagnóstico de Retraso Mental es una característica especial del desarrollo donde se presenta una insuficiencia en la formación y desarrollo de las funciones psíquicas superiores, comprometiendo de manera significativa la actividad cognoscitiva y provocado por una afectación importante del sistema nervioso central en los períodos pre, peri y postnatal, por factores genéticos, biológicos, adquiridos e infraestimulación socio-ambiental intensa en las primeras etapas evolutivas que se caracteriza por la variabilidad y diferencias en el grado del compromiso funcional.(s/p)

Clasificación Internacional de Enfermedades la CIE-10 es la versión más extendida y aún utilizada de este sistema de clasificación multiaxial que en su capítulo V agrupa los Trastornos mentales y del comportamiento (F00-F99), incluyendo a la Discapacidad Intelectual en el grupo denominado Retraso mental (F70-F79). Tanto en terminología como en aplicación práctica, esta clasificación sufrió modificaciones necesarias, en 2018 se publica la CIE-11 (presentándose en 2019 y con fecha de entrada en vigor en 2022) y en su capítulo 6 Trastorno mentales, del comportamiento y del neurodesarrollo, incluye los Trastornos del Desarrollo Intelectual (TDI), desplazando el término retraso mental y reemplazándolo por el de Discapacidad Intelectual.

La discapacidad Intelectual se caracteriza porque la persona presenta dificultades en el proceso de aprendizaje, el cual se realizará de una manera más pausada de lo establecido dentro de las etapas del desarrollo de un ser humano, así como de aquellos parámetros que los propios sistemas educativos establecen; en otras palabras, la persona requerirá durante su vida el apoyo, la guía y la supervisión de las personas que forman parte de los procesos de aprendizaje principalmente de su familia.

Caracterización y fundamentación de la propuesta de las actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades creativas en escolares con Discapacidad Intelectual

Las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en escolares con Discapacidad Intelectual son importantes y necesarias, se requiere abordar cómo en el proceso educativo se va desarrollando las destrezas y habilidades del pensamiento. El propósito central es analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el progreso de la creatividad en escolares con Discapacidad Intelectual. La relevancia de este estudio reside en la utilización de juegos y actividades recreativas dentro y fuera del gabinete logopédico como un conjunto de tácticas educativas que posibiliten el desarrollo de habilidades creativas.

La UNICEF (2018) destaca que la lúdica es una herramienta efectiva para estimular las habilidades del pensamiento de los niños en. Dicha herramienta se logra mediante el uso de diferentes actividades como dinámicas de integración, rondas y asignación de roles, que son especialmente útiles para alcanzar los objetivos de aprendizaje de manera efectiva. Estas técnicas despiertan la curiosidad y el interés del niño por realizar las cosas con autonomía; además, favorecen el desarrollo personal y social, que permite el dominio del lenguaje oral, lo cual se constituye en esencial para la construcción de conocimientos.

En el ámbito pedagógico las actividades lúdicas tienen múltiples beneficios, ya que promueve, estimula y desarrolla la creatividad y la imaginación. Para J. A. Gallardo López & Vázquez, Gallardo (2019), el juego permite interactuar con la realidad y la fantasía, que viene determinado por factores internos y externos, brinda placer al aprendiz mejorando su motivación; es aquí donde la imaginación es fundamental para el

desarrollo de las habilidades cognitivas, lo que concede al escolar encontrar soluciones a problemas propios de su edad, adaptándose a situaciones nuevas y complejas.

Según Franco Cañón (2020) las actividades lúdicas han estado históricamente asociadas a escenarios educativos, por lo que la naturaleza del juego permite que se desarrolle elementos característicos del aprendizaje, convirtiéndose en una alternativa importante en la metodología. Así, las actividades lúdicas también provocan la relación interpersonal en un marco de comunicación, que contribuye a mejorar la participación en juegos y actividades donde los escolares aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva y a desarrollar habilidades sociales como la empatía, la tolerancia y el respeto hacia los demás.

Es necesario considerar que la lúdica es una actividad que se realiza por placer. Para el ámbito educativo, es una herramienta pedagógica que busca mejorar el aprendizaje, las habilidades propias del pensamiento, promover el desarrollo emocional y social de los niños, creando un ambiente ameno y agradable, lo que favorece el aprendizaje.

Como señala Venegas Álvarez (2021), es una actividad que logra el aprendizaje a través del juego; en él intervienen las emociones, lo que favorece el desarrollo cognitivo y activa la memoria que aporta al progreso de la comunicación y al mejoramiento del lenguaje oral y corporal.

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

A través del juego los escolares y adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación. La fantasía y la imaginación son espacios ideales para la libertad y la creatividad. Lo irreal, lo ficticio es sinónimo en cierta medida de la fantasía, la cual se asocia fácilmente con los sueños o con los escolares. Internacionalmente, las teorías de Vigotsky, con respecto al juego, se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. “De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios;” los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo. El escolar con discapacidad intelectual de esta manera, no sólo percibe objetos, formas, colores; sino que también percibe significaciones de carácter más generalizado que aislado. Para este autor, se desglosa el significado del concepto en la preposición objeto significado por significado objeto.

Las actividades lúdicas conforma una triada para la adquisición de la cultura, visualizada en el accionar que logre el especialista y educador que interactúe con los escolares asociados o no a una discapacidad, para alcanzar una dinámica socializadora, que potencie el desarrollo de las capacidades, habilidades, destrezas y hábitos del sujeto-aprendiz, de modo que ostente un mejor desempeño psicosocial y sociocultural,

incluyendo el desarrollo paulatino de otros procesos psicológicos también importantes, como la memoria, la atención y la concentración donde desempeñan un rol fundamental a su vez la familia y la comunidad.

Es decir, la labor educativa que se ejerce en diferentes espacios trae consigo, la defensa del conocimiento y la sociedad, como reflejo de la conciencia del individuo para pensar, actuar y comunicarse de manera adecuada en el contexto sociocultural donde se inserte.

Las actividades lúdicas se realizan a través de los juegos, juguetes, y formas jugadas siempre estuvieron presentes sin importancia de la época, cultura o clase social, guardadas las proporciones hicieron parte de nosotros y hacen parte de la vida de los escolares desde sus edades más tempranas, oportunidad que da a conocer el mundo que los rodea, a través de una mezcla con la realidad cotidiana.

El juego o las actividades lúdicas en sus representaciones más variadas pueden contribuir primero en la formación motora, dando posibilidades para que los escolares puedan, a través de este, expresar sus sentimientos libres, espontáneos, y naturales, “desarrollando así, no solamente aspectos motores como también factores cognitivos y emocionales.(2005, vol.5, no. 3 [cited 2010-11-08], pp. 6-11).Este estudio se afilia al contenido sobre el juego, desarrollado por el autor Duca (2008, citado por Albornoz Zamora, 2019).

Benjamín Carrión es quien refiere que el juego es una actividad natural y espontánea en los niños, jugar no solo es por diversión; sus juegos están relacionados con el desarrollo de destrezas sociales, motrices y cognitivas además de su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias experiencias significativas. A través del juego infantil investiga todo con respecto al mundo que lo rodea. Afirma Piaget, “el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Según este autor, el juego es importante porque refleja como el niño relaciona su contexto al ir creciendo.

Metodología empleada

En el desarrollo de este artículo, basado en la determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de habilidades creativas en escolares con discapacidad intelectual, se partió de la realización del pre-test en función del desarrollo de la creatividad específicamente en escolares con discapacidad intelectual leve de la Institución Educativa Federico Engels en la provincia Sancti Spíritus.

En este sentido se establecieron los indicadores a evaluar y después se confeccionaron los instrumentos a aplicar, se determinaron las fortalezas y debilidades, posteriormente sobre esa base se implementó el diseño **de actividades lúdicas que fomentan el desarrollo de habilidades creativas en los escolares objetos de la investigación, con una transformación lograda** que se evidenció en la triangulación de los resultados, donde se arribó a distintas regularidades y fueron validadas por el criterio de los especialistas.

La población estuvo integrada por 4 escolares con discapacidad intelectual, que cursan el segundo grado en la Institución Educativa Federico Engels.

La muestra seleccionada de forma intencional estuvo constituida por 4 escolares, pues ambos inicialmente en las pruebas, entrevistas a docentes, especialistas, familia y comunidad se obtuvo como resultado inicial: fortaleza: el juego sigue siendo su prioridad. Les gusta trabajar con la logopeda en diferentes espacios,

prestan mayor atención a las actividades de forma lúdicas. Como debilidades, se observan en sus limitaciones para: generar ideas a partir de situaciones dadas, mantener orden lógico en sus narraciones, mantienen una postura rígida en presencia de reglas y disciplina al enfrentar cualquier actividad. Pobre disposición para realizar las tareas por lo que sus intereses por alcanzar las metas propuestas, no siempre son adecuados, No tienen lograda la autonomía para realizar las actividades a las que enfrentan diariamente. Con el objetivo de conocer el estado inicial del desarrollo de la creatividad en escolares con discapacidad intelectual en la Institución Educativa Federico Engels en la provincia Sancti Spíritus, se desarrolló la segunda tarea de la investigación. Para ello se emplearon métodos, técnicas y procedimientos cuya selección y aplicación se derivaron de las exigencias del enfoque dialéctico-materialista.

Del nivel teórico:

Se emplearon el analítico-sintético, el inductivo-deductivo y el histórico-lógico, los que posibilitaron describir y profundizar, en las relaciones y cualidades del objeto de estudio y así lograr generalizaciones teóricas relacionadas con el sistema categorial utilizado.

Del nivel empírico:

Se utilizaron el análisis documental, la observación científica, el método experimental pedagógico, el criterio de especialistas y la triangulación pedagógica, los que facilitaron el estudio crítico de la bibliografía y los documentos normativos relacionados con el objeto y el campo, además de discernir y explicar los aspectos y particularidades del objeto de investigación y su transformación.

Del nivel estadístico-matemático:

Dentro de los métodos estadísticos y procedimientos se empleó el cálculo porcentual, con el que se logró de manera general el análisis y procesamiento de los datos recogidos durante la investigación.

Al respecto, se diseñaron actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades creativas en esos escolares con discapacidad intelectual, donde se logró transformar la realidad educativa y social.

Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades creativas en escolares con discapacidad intelectual y la metodología empleada

Las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad aplicadas en escolares con discapacidad intelectual de la Institución Educativa Federico Engels en Sancti Spíritus comprenden en su contenido lo siguiente:

Las capacidades creativas que son todas aquellas que están relacionadas con el procesamiento de la información: la atención, la percepción, la memoria, la resolución de problemas, la comprensión como trabajo sistematizado sobre las capacidades cognitivas para su restauración o mantenimiento.

Tienen como objetivo la rehabilitación o recuperación de la función cognitiva dañada, la habilitación de la misma en aquellos casos en los que no se haya desarrollado o la compensación de las funciones del pensamiento, cuando no es posible una recuperación.

La investigadora acepta las ideas de Vygotsky, cuando afirma que los juegos tienen el potencial de desarrollar la imaginación y ayuda al niño a entender su propio comportamiento a través de la práctica de

reglas y normas que crean situaciones que promueven el desarrollo de actividades simbólicas. Estas actividades le permiten satisfacer necesidades, de forma explícita o implícita. Por lo tanto, la lúdica es un aspecto importante en la vida cotidiana y contribuye significativamente al desarrollo de la creatividad.

Se tuvo en cuenta una serie de estímulos que facilita su desarrollo en estos educandos siguiendo a: Almansa (2012), Borroto et al. (2014), Fleith (2011, citado en Moura de Carvalho et al., 2021) y Guilera (2020), que especifican un conjunto de condiciones que favorecen la creatividad en un entorno seguro y se alcanzan una serie de mejoras metodológicas que impactan de forma directa y positiva en el aprendizaje de los educandos con discapacidad intelectual leve. Estas condiciones se clasifican en los tres puntos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje: el alumnado, la metodología y el profesorado.

Alumnado: Ofrecer libertad y el tiempo necesario al alumno para que sea capaz de desarrollar sus ideas. No menospreciar las ideas del alumnado. Empatizar con otros puntos de vista, promoviendo el respeto entre los/as individuos/as. Potenciar las actitudes y aptitudes creativas.

Metodología: Fomentar la intuición, la flexibilidad y la imaginación mediante la estimulación del aprendizaje lúdico, entendiendo el error como parte del proceso de aprendizaje. Identificar las barreras que impiden la creatividad y saber superarlas de la manera más óptima posible. Fomentar la autoevaluación en el alumnado. Establecer tareas que fomenten la diversidad y el dinamismo, evitando la monotonía y el conformismo. Darle importancia a la realización de preguntas y no centrarse únicamente en la búsqueda de respuestas. Fomentar el pensamiento interdisciplinar en el que se establezcan relaciones entre diferentes ámbitos de estudio. Potenciar los procesos de toma de decisiones y de actitud crítica a través de situaciones conflictivas ficticias, estableciendo un entorno seguro y cómodo.

Profesorado: Dar *feedback* a los estudiantes sobre su tarea. Mostrar motivación por la labor docente mediante el uso de diferentes técnicas para el desarrollo de ideas y tareas creativas. Pedir ayuda y acudir a profesionales y no profesionales que potencien al máximo nuestras capacidades creativas. Mantenerse en formación continua para una labor docente basada en la creatividad.

Actividad 1.

Título: Lola la tortuga.

Objetivo: Desarrollar la creatividad a través de movimientos corporales de modo que muestren motivación por los animales.

Método: Juego

Lugar: Área verde de la escuela.

Participantes: los escolares objetos de investigación y logopeda.

Motivación y desarrollo: Se presenta la tortuga confeccionada de cartón y se les hace preguntas. Luego de informar el objetivo se les presenta el juego titulado: Lola se esconde: (hombros y cuello). Son las áreas del cuerpo que más se ejercitan en esta actividad. Durante el desarrollo de esta actividad se respetará el modo individual de cada escolar de recrear los movimientos corporales y la historia que representa. Se trabajan ejercicios de relajación, se imitará los pasos y movimientos de la tortuga.

Evaluación: Se realizará a través del esfuerzo realizado por cada escolar.

Actividad 2:

Título: “El sombrero mágico.”

Objetivo: Desarrollar la creatividad a través del juego con tarjetas de forma tal que los escolares dejen volar la imaginación.

Método: Juego

Lugar: Gabinete logopédico.

Participantes: escolares objetos de investigación y logopeda.

Motivación y desarrollo: El gabinete estará listo con las condiciones previas para el desarrollo de la creatividad, con un clima y ambiente favorable y con los materiales necesarios. Se realizará un ejercicio de respiración diafragmática la cual ayuda a los escolares a relajarse, sentirse cómodos y seguidamente se les presentará “el sombrero mágico.” Se les hace preguntas, se les permite tocar, probárselo. Deben describirlo atendiendo a sus características e imaginariamente pueden seleccionar otro color para el sombrero. Se les informa el objetivo de la actividad. Para desarrollar la actividad de creación se invitará a los niños meter la mano dentro del sombrero e y escogerán sin mirar una tarjeta cada uno (habrá varias tarjetas). En ellas aparecerá una figura estímulo en cada tarjeta puede ser un círculo, un triángulo o solo dos de sus lados. Los escolares deben crear lo que ellos quieran a partir de lo que ya tienen en la tarjeta escogida por ellos. Pueden seleccionar de los materiales previamente listos, lo que deseen, al culminar deberán describir lo que dibujaron y decir por qué.

Evaluación: Se realizará a través del esfuerzo realizado por cada escolar.

En la propuesta diseñada se evidenció un cambio sustancial en el desarrollo de la creatividad en escolares con discapacidad intelectual, validadas por el criterio de los especialistas.

Particularidades de las actividades lúdicas dirigidas al desarrollo de habilidades creativas en escolares con discapacidad intelectual:

Los especialistas, en su mayoría, consideran que los ejercicios y juegos dirigidos a contribuir al desarrollo de habilidades creativas en escolares con discapacidad intelectual, provienen del dominio del conocimiento graduado, planificado, evaluado y dirigido por la logopeda, para lograr un resultado óptimo. La sustentación filosófica, sociológica, psicológica y pedagógica, cimientan su utilización en el contexto de la institución educativa donde se aplican. Se corroboró que con la aplicación de las actividades lúdicas, que aumentó considerablemente el desarrollo de la creatividad en escolares con discapacidad intelectual, lo que se expresa en nuevas habilidades alcanzadas que les permiten expresar ideas, sentimientos y emociones a través del lenguaje oral, corporal y el dibujo, asumen de forma positiva el reto que represente cualquier actividad a la que se enfrenten, sienten motivación por las actividades diarias que se les proponen y se esfuerzan por alcanzar la meta. Ganaron autonomía para la ejecución de actividades ya sea docentes o sociales que les permiten sentirse parte de esta sociedad.

Conclusiones

El desarrollo de habilidades creativas en escolares con discapacidad intelectual ocupa un lugar preponderante y significativo al diagnóstico psicopedagógico, logopédico y de aprendizaje, preceptos de la escuela histórico-cultural de Vigotsky (1960 [1934]), para medir habilidades creativas a través de su expresión oral, facial, corporal y por medios del dibujo u otras actividades que se realizan a diario en el centro escolar, de modo que efectúe cualquier actividad creativa con carácter, recreativo, participativo de aprendizaje, social e integral.

Los métodos teóricos empleados posibilitaron describir, profundizar y el logro de llegar a generalizaciones teóricas relacionadas con la temática objeto de estudio.

La valoración de las actividades de los ejercicios y juegos dirigidos a contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitió determinar su pertinencia, aplicabilidad y factibilidad para usarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje fomentando el desarrollo de habilidades creativas en escolares con discapacidad intelectual.

Referencias bibliográficas

- Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 862–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Candela Borja, Y. M. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Chicón, J. F., Oliveira, Martínez de, I., & Garozzi, Vighini, G. (2019). Jugar y aprender: aspectos relacionales del niño con autismo. *Revista Brasileira de Ciências Do Esporte*, 41(2), 169– 175. <https://doi.org/10.1016/j.rbce.2018.01.017>
- Cuesta Gómez, J. L., Fuente, R. de la y Ortega, T. (2019). Discapacidad intelectual: una interpretación en el marco del modelo social de la discapacidad. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 10(18), 85-106. <https://www.redalyc.org/journal/5886/588662103007/html/>
- Ferreras Fernández, T. (2019). Fundamentos de la Gestión Bibliográfica. In *Gestión Bibliográfica con Mendeley* (pp. 13–54). https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142974/Gestion_Bibliografica_Mendeley_2019_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guerrero, D. y Jiménez, A. (2019) Estimulación del pensamiento creativo a través del cuento en estudiantes de primaria. *Revista de Investigación Académica*, vol. 21, págs. 1-15.
- Martínez-Calderón, D. C., Querales-Torres, L. E., & González-Roys, G. A. (2021). El cuento corto como estrategia didáctica para potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes del grado 3º de primaria en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento-sede Juan Ramón de la Jagua de Ibirico-Cesar. *Revista UNIMAR*, 39(2), 11-27. <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar39-2-art1>

- Toapanta, F. A. (2021). Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Parvularia). Recuperado de:<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32273>
- Variás, I. (2022). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación*, 4(1), 39-50. DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.003>
- Villavicencio, R. (2021). Programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de primaria (Tesis de licenciatura). Recuperada de:<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3345>
- Vigotsky, L.S. (1960 [1934]). *Pensamiento y lenguaje*. Editora Revolucionaria. Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0063487>