



**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

Desarrollo de la creatividad en Educación Plástica para 4º curso de Educación Primaria

Trabajo fin de grado presentado por:

Inmaculada González Pérez

Titulación:

Grado de Maestro en Educación Primaria

Línea de investigación:

Propuesta de Intervención

Director/a:

Silvia Martínez Cano

Ciudad: Barcelona
22 de mayo de 2013
Firmado por:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Inmaculada González Pérez', is written over a faint circular stamp.

Inmaculada González Pérez

RESUMEN

Los estudios sobre educación y creatividad en el aula nos han permitido descubrir que el aula de primaria es un espacio privilegiado para la expresión libre, expresiva e innovadora de los alumnos y alumnas. El entorno social actual nos permite introducir estrategias nuevas en los métodos más tradicionales para mejorar las capacidades creadoras y creativas de nuestro alumnado. Esta práctica les aporta mayor seguridad, autonomía y capacidad de expresión, valorando sus procesos de aprendizaje y no tanto los resultados finales y el dominio de las técnicas. Este marco teórico y la propuesta de intervención pretenden mostrar que la creatividad es una beneficiosa herramienta que permite a los alumnos saber expresar y comunicar aquello que deseen, a través de cualquier lenguaje. La educación plástica es un excelente canal para expresarse de manera creativa. Tal y como se expone en el modelo "IOE" de Francisco Menchén, los alumnos pueden aprender a desarrollar su pensamiento creativo realizando actividades plásticas con las que ponen en marcha inteligencia, fantasía, imaginación, originalidad, expresión y creatividad.

Palabras clave: creatividad, educación plástica, inteligencia, originalidad, expresión, Menchén.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1- INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| 1.1. JUSTIFICACIÓN | 1 |
| 1.2. OBJETIVOS | 2 |
| 1.2.1. Objetivo general | 2 |
| 1.2.2. Objetivos específicos | 2 |
| 2- CAPITULO I: MARCO TEÓRICO | 3 |
| 2.1. LA CREATIVIDAD | 3 |
| 2.1.1. Definición de creatividad | 3 |
| 2.1.2. Breve evolución histórica y principales aportaciones sobre la creatividad | 5 |
| 2.1.3. El proceso creativo del niño..... | 9 |
| 2.1.4. El proceso creativo artístico-plástico | 10 |
| 2.1.5. Cómo se evalúa la creatividad..... | 12 |
| 2.1.6. Beneficios de la creatividad en el niño..... | 15 |
| 2.1.7. Factores que estimulan la creatividad..... | 16 |
| 2.1.8. Tendencias actuales sobre la creatividad en el aula..... | 17 |
| 2.2. EL APRENDIZAJE CREATIVO | 19 |
| 2.2.1. Metodologías para desarrollar la creatividad en el aula | 19 |
| 2.2.2. Características de la personalidad creadora | 21 |
| 2.2.3. Características del maestro creativo..... | 22 |
| 2.2.4. Características del alumno creativo..... | 23 |
| 2.3. LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA | 24 |
| 2.3.1. La creatividad en el área de Educación Plástica y Visual de 4º curso de Educación Primaria en el marco del sistema educativo español..... | 26 |
| 2.4. CONCLUSIONES TEÓRICAS | 28 |

| | |
|---|----|
| 3- CAPITULO II: MARCO METODOLÓGICO..... | 30 |
| 3.1. DISEÑO Y TIPO DE INVESTIGACIÓN..... | 30 |
| 3.2. POBLACIÓN..... | 30 |
| 3.3. PROCEDIMIENTO..... | 31 |
| 3.4. CRONOGRAMA..... | 34 |
| 4- CAPITULO III: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN..... | 35 |
| 4.1. OBJETIVOS..... | 35 |
| 4.1.1. Objetivos didácticos del alumno..... | 35 |
| 4.1.2. Objetivos didácticos del profesor..... | 35 |
| 4.2. CONTENIDOS..... | 36 |
| 4.3. METODOLOGÍA..... | 36 |
| 4.4. ACTIVIDADES..... | 37 |
| 4.5. CRONOGRAMA..... | 43 |
| 4.6. EVALUACIÓN..... | 43 |
| 4.7. ANÁLISIS DE LA PROPUESTA..... | 44 |
| 4.8. CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA..... | 45 |
| 5- CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA..... | 46 |
| 5.1. CONCLUSIONES..... | 46 |
| 5.2. PROSPECTIVA..... | 49 |
| 6- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 51 |
| 7- BIBLIOGRAFIA..... | 54 |
| ANEXOS..... | 56 |

1- INTRODUCCIÓN

Desde sus inicios en la humanidad el hombre se ha mostrado creativo ante las dificultades y ha encontrado soluciones nuevas (creó el fuego, la vestimenta, las herramientas de caza, etc.) Aún hoy poseemos esa capacidad de creación porque como dicen los expertos, todas las personas podemos llegar a ser creativas, para ello es preciso conocer en qué consiste el proceso creativo, al igual que conocer los métodos y técnicas que hay para su aprendizaje y desarrollo, en definitiva, la creatividad puede ser enseñada y aprendida. En este trabajo se ha realizado un breve recorrido por el tema de la creatividad, desde su definición como término hasta la propuesta de actividades para desarrollar en el aula mediante diversos métodos creativos, hasta pasar por definir cuáles son los principales factores que intervienen en el proceso creativo de una persona, qué beneficios aporta, qué características cumplen los docentes y los alumnos creativos, etc.

1.1. JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema se debe a la importancia que supone la incorporación de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Han sido muchos los teóricos que han estudiado e investigado este tema ya desde los años 50. Gracias a estas investigaciones, actualmente se dispone de gran información para determinar que la creatividad está presente en todas las personas y que puede ser enseñada y aprendida.

La creatividad es una herramienta fantástica para el desarrollo integral de las personas y es por este motivo que el sistema educativo actual debería diseñar sus modelos educativos teniendo en cuenta la enseñanza de la creatividad con el mismo interés que se destina a las lenguas y las matemáticas.

La sociedad actual tiene unas características socio-económicas muy diferentes a las de hace unos años. La acelerada evolución tecnológica ha cambiado los hábitos sociales, la forma de comunicación entre personas, el tipo de ocio que se consume, la posibilidad de estudiar online, el acceso a la información de forma inmediata, etc. Por este motivo, nuestros alumnos requieren de unas necesidades educativas que la escuela debe abarcar como es el caso de la creatividad. En este cambio social, tampoco hay que olvidar la importancia de la Educación Plástica y Visual ya que mediante esta materia se enseña a los alumnos a ser críticos ante la enorme cantidad de imágenes a las que se exponen diariamente.

La creatividad debe incorporarse en todos los niveles y materias del sistema de enseñanza (en el trabajo se especifica 4º curso de Educación Primaria) porque proporciona satisfacción, alegría y permite alcanzar niveles más elevados de realización personal y, como consecuencia de todo ello, una mejor calidad de vida. También acompaña los procesos madurativos con otros lenguajes a los que no tienen acceso los ámbitos de la lógica y la lingüística.

Dentro de todas las materias que componen el currículo educativo de la Educación Primaria la creatividad se relaciona más con la Educación Plástica y Visual, pero no es la única materia para poder enseñar a los alumnos a ser creativos. La creatividad se puede enseñar y desarrollar desde cualquier materia curricular.

En este trabajo se va a realizar una propuesta desde el área de la Educación Plástica y Visual debido a que este área es de gran importancia para el correcto desarrollo del niño a pesar de que actualmente se encuentra, al igual que la creatividad, algo descuidada. Existen muchos centros escolares en los que la enseñanza de la Educación Plástica está basada en trabajos que consisten en copiar y elaborar manualidades homogéneas que reducen la creatividad del alumno e incluso les hacen perder su autoestima y confianza cuando no consiguen que su trabajo sea igual al modelo propuesto por el maestro.

Me parece importante investigar sobre el tema de la creatividad y buscar metodologías educativas que ayuden a los alumnos a desarrollarla. Mediante este trabajo se pretende mostrar que se puede enseñar algún método creativo desde el área de Educación Plástica y Visual de 4º curso de Primaria. Para ser personas creativas debe haber una enseñanza que favorezca y enseñe a desarrollar la creatividad que todos los niños poseen. Es importante favorecer un sistema educativo que equilibre el aprendizaje lógico y racional con el aprendizaje más creativo ya que el niño necesita un aprendizaje integral teniendo en cuenta todos los ámbitos de su persona.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo general

- Favorecer el desarrollo de la creatividad a través de los métodos creativos en el proceso de aprendizaje de los alumnos de 4º curso de Educación Primaria en el área de Educación Plástica y Visual.

1.2.2. Objetivos específicos

- Conocer qué es la creatividad, el proceso creativo en el niño y cómo les beneficia en su desarrollo integral.
- Identificar las principales características de cómo debe ser un maestro creativo de Educación Plástica y Visual.
- Conocer algunos de los métodos y técnicas de enseñanzas y aprendizajes basados en la creatividad que puedan ser desarrollados a través de la Educación Plástica y Visual adecuados para 4º curso de Educación Primaria.
- Proponer algunas actividades para enseñar a los alumnos de 4º curso de Educación Primaria a ser más creativos a través de la Educación Plástica y Visual.

2- CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

2.1. LA CREATIVIDAD

2.1.1. Definición de creatividad

La palabra creatividad según la RAE está definida como la "facultad de crear" y la palabra crear (Del lat. *creāre*) significa: " Producir algo de la nada " o" Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado" pero si buscamos una definición referente a los aspectos de la persona, esta definición no lo contempla.

Durante mucho tiempo se ha pensado que la creatividad era una cualidad de la que gozaban ciertas personas privilegiadas, iluminadas por un don divino. El ser humano ha mostrado gran interés sobre qué es la creatividad, quién puede poseer esta capacidad y otros muchos más interrogantes al respecto que le han llevado a buscar respuestas. Actualmente poseemos mucha más información y conocimiento sobre la creatividad. Han sido muchos expertos e investigadores los que han avalado y avalan la idea de que toda la humanidad es creativa; ya afirmó Maslow (1968-1979) que la creatividad no es prerrogativa de los profesionales, si no que es algo a lo que cualquier persona con sus necesidades básicas cubiertas puede aspirar (Alsina, Díaz, Giráldez e Ibarretxe, 2009).

La creatividad es una capacidad que todos poseemos pero que debe ser educada. Muchos los autores han definido la creatividad según sus diferentes puntos de vista, es por este motivo que no hay una única definición.

La creatividad se define como lo que se crea , lo que es nuevo, lo que es diferente a lo que ya existe, es decir, lo que es original. Esta idea la propuso en 1970 Torrance afirmando que “la creatividad es la capacidad de crear algo novedoso y original” (Ladish, 2008). Al igual que Torrance, Ricardo Marín Ibáñez define la creatividad como: "Todo lo creativo es nuevo, no estaba antes, o no estaba de “esa” manera; es, si no absolutamente nuevo, al menos lo es parcialmente, y de ningún modo podemos operar sobre la nada total." De la Torre, en esta misma línea de novedad, la define como la “capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”. (Esquivias, 2004, p.6). Y por último se hace mención a Csikszentmihalyi “La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo”. (Esquivias, 2004, p.6)

En otras palabras, estos autores vienen a decir que creatividad es la capacidad de crear algo nuevo y diferente a lo que ya existía.

La creatividad se define también como la capacidad necesaria para resolver un problema cuya solución no es conocida. Desde la prehistoria el hombre se ha encontrado ante problemas que

ha tenido que solucionar y mediante la creatividad ha podido transformar la realidad y mejorarla. Define Gómez (2010) que la creatividad es el motor que mueve la evolución del ser humano: siempre ha estado presente en su vida de manera natural. Para Torrance “cuando una persona no tiene una solución aprendida o practicada para un problema, se precisa cierto grado de creatividad para resolverlo”. (Huidobro, 2004, p.116). Howard Gardner define que es creativa aquella “persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural complejo” Alsina et al. (2009, p.42). Gardner también hace referencia a la idea de nuevo en su definición de creatividad como Torrance e Ibáñez.

A lo expuesto anteriormente también se le puede unir el concepto de imaginación para apoyar la definición de creatividad. Según Ken Robinson la creatividad se define a partir de tres conceptos claves como son: la imaginación que es fuente de creatividad, el proceso de generar ideas originales que tienen valor y la innovación. (Braun, 2012)

Según los estudios de Joy Paul Guilford "los individuos creativos se caracterizan por una combinación de rasgos de personalidad tales como: sensibilidad a los problemas, fluidez ideacional, flexibilidad para la adaptación, originalidad, capacidad de síntesis, capacidad de análisis, capacidad para la redefinición o reorganización, asimilación de datos complejos, capacidad de evaluación de las ideas". (Huidobro, 2004, p.104). Para Guilford no basta con hacer algo nuevo y original es necesario desarrollar estas capacidades.

La creatividad puede ser desarrollada en cualquier ámbito del ser humano, no es propia del arte como se ha considerado en tiempos pasados. Según el esquema del concepto de creatividad, adjunto en la figura 1, cabe mencionar que la creatividad a pesar de ser una aptitud innata requiere de unas condiciones del medio social favorables. En la figura 1 se presenta los siguientes indicadores algunos de los cuales se identifican a los propuestos por Guilford.

Finalmente, considerando las anteriores aportaciones sobre la definición del concepto de creatividad, se concluye este apartado con la elaboración de una definición personal del mismo: La creatividad es un conjunto de habilidades y de actitudes innatas que se pueden desarrollar en mayor o menor medida durante toda nuestra vida, las cuales permiten dar respuesta de forma nueva y original a situaciones planteadas conocidas como desconocidas o plantear nuevas situaciones que requieran una respuesta.

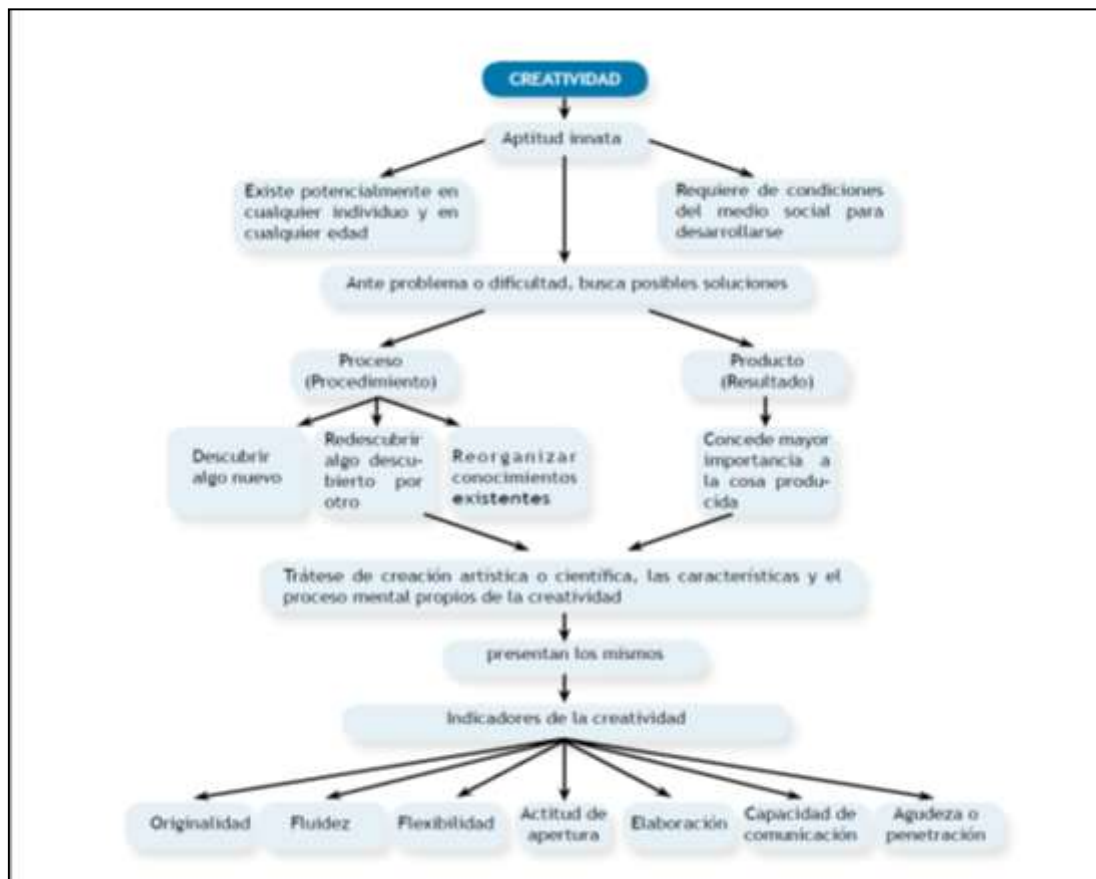


Figura 1. Concepto de creatividad. (Bravo, 2009, p.5)

2.1.2. Breve evolución histórica y principales aportaciones sobre la creatividad

En la antigüedad, se pensaba que la creatividad era un don del cual solo disponían unos privilegiados.

Fue en el siglo XVII, y concretamente en el siglo XVIII, cuando el concepto de creatividad se empezó a relacionar con el arte. En el siglo XIX Froebel se interesó por el concepto de la creatividad en el campo educativo y se refería a ella como una de las necesidades más importantes del hombre cuestionándose: "¿es un proceso interno o externo?, ¿requiere disciplina o espontaneidad?" (Alsina et al., 2009, p.43)

En el siglo XX, la idea de creatividad se empezó a aplicar a cualquier actividad y ámbito. Fue a partir de los años cincuenta que se tuvo mayor interés en conocer cómo se podía desarrollar la creatividad en el ámbito de la educación. En esta década, como en los sesenta, se realizaron investigaciones al respecto e incluso en Estados Unidos se desarrollaron programas para el desarrollo de la creatividad en niños y adolescentes. Durante los años ochenta y noventa fue creciendo el interés en conocer más sobre la creatividad y actualmente se sigue investigando y organizando congresos y seminarios, (Alsina et al., 2009)

Uno de los referentes actuales en el campo de la creatividad y la educación es Ken Robinson, el cual defiende la existencia de la creatividad en un sistema educativo enfocado y adaptado a las necesidades sociales actuales, y no el sistema tradicional que está dirigido a preparar a una sociedad industrial.

Hagamos un recorrido por los autores más reconocidos en el campo de la creatividad y veamos cuales fueron sus principales aportaciones en creatividad.

Es a partir de los años 50, cuando las investigaciones sobre creatividad empiezan a tomar mayor relevancia. Entre los autores, cabe mencionar a Joy Paul Guilford considerado como uno de los principales investigadores sobre el tema de creatividad. Guilford desarrolló un modelo teórico sobre la estructura del intelecto en el que diseña una clasificación tridimensional con el objetivo de organizar las diferentes habilidades de la inteligencia. De este modelo surge la diferenciación entre inteligencia y creatividad, tema que ha sido objeto de numerosos estudios e interpretaciones desarrolladas por otros autores como Torrance que, como resultado de sus investigaciones sobre creatividad e inteligencia, explica la "Teoría del umbral". De forma muy breve viene a decir que para desarrollar la creatividad se requiere que el alumno tenga un cierto nivel de inteligencia, pero con alumnos de cocientes intelectuales elevados, los niveles de creatividad y de inteligencia son independientes. (Contreras y Romo, 1989). Sobre este tema Gardner también obtiene conclusiones de sus estudios comentados más adelante.

En su modelo de la estructura del intelecto, Guilford diferencia dos tipos de pensamiento: el pensamiento convergente y el divergente que es el que se refiere a la creatividad. (Díaz, 1986). Para Guilford, el pensamiento convergente corresponde a las operaciones de orden próximo, es decir, a las situaciones en las que el problema tiene una única solución. Según afirma Díaz (1986) este tipo de pensamiento es el que se usa en las escuelas y se puede observar cuando las respuestas en los trabajos de los alumnos son muy iguales unas de otras. En contraposición define el pensamiento divergente o también denominado pensamiento productivo o lateral (ya que no sigue una línea convergente de la memoria). Este corresponde a las operaciones de orden lejano. Las operaciones se pueden distinguir por su originalidad, suelen ser aquellos trabajos de alumnos que ofrecen una respuesta insólita respecto a la idea y al modo de realizarla. La imagen es el medio idóneo para realizar las operaciones de orden lejano. (Díaz, 1986). Estos dos tipos de pensamientos no son independientes si no que son complementarios dentro del proceso creativo, ya que el pensamiento convergente se utiliza en la percepción y el descubrimiento de las ideas, y el pensamiento divergente en la evaluación y la realización de éstas (Alsina et al., 2009)

La creatividad es propia de las personas porque son las que "crean" una nueva idea. Las personas creativas, según Guilford, poseen unos rasgos concretos definidos como: la fluidez, la sensibilidad, la originalidad, la flexibilidad, la elaboración y redefinición (Alsina et al., 2009)

A mediados del siglo XX, también se quiso investigar cómo se desarrollaba la creatividad en el campo de la Pedagogía, siendo varios autores los que investigaron la relación entre creatividad y resultados académicos. En esta línea de investigación, Paul Torrance fue uno de los más relevantes en estudios sobre la creatividad infantil, a partir de los cuales demostró qué factores reprimen la creatividad y las características del niño creativo. Como conclusión a sus estudios, Torrance afirmó “que los niños creativos son vistos como ‘atípicos’, tanto por sus profesores como por sus compañeros de clase, por lo que generalmente, tanto sus maestros como sus compañeros de una forma u otra, los reprimen” (Esquivias, 2004, p.9). También demostró Torrance que los niños creativos son más exitosos profesionalmente y desempeñan mejores trabajos (Esquivias, 2004). Para poder medir la creatividad de los alumnos, Torrance elaboró numerosos test de creatividad con el nombre de Torrance Test Creative Thinking (TTCT) que eran diferentes a los test que median el cociente intelectual. Mediante los test de Torrance también se puede diferenciar entre pensamiento divergente y convergente según el tipo de respuesta dado en el problema planteado. (Díaz, 1986)

Hasta ese momento, la mayoría de autores hablaban de pensamiento, inteligencia, rasgos de la personalidad pero Csíkszentmihályi afirma que no solo basta los pensamientos sino que para poder ser creativo también debe interactuarse con el contexto sociocultural (Álvarez, 2010). La creatividad no debe ser algo solo del cerebro, la mente o la personalidad, ni resultar una tarea impuesta y ardua, sino todo lo contrario: la creatividad debe disfrutarse. Csíkszentmihályi consideró el optimismo y la motivación en sus investigaciones y afirmó que las personas creativas disfrutaban haciendo su trabajo, les motiva la calidad de su experiencia, sin preocuparles los esfuerzos o los riesgos que se requiera. Csíkszentmihályi definió esta experiencia placentera como "el momento blanco" o "flujo". Una persona se siente más feliz cuanto mayor "flujo" experimenta en su vida, y aquella que es creativa, muestra lo interesante o placentero que puede resultar el aprendizaje, incluso de las actividades más complejas como las matemáticas, las ciencias o la composición musical: trabaja por la alegría de hacerlo, Alsina et al. (2009). En este proceso la motivación y la curiosidad se encuentran estrechamente relacionadas. Solo así se puede entender que las personas creativas piensan de manera divergente. (Esquivias, 2004,14)

Las personas desarrollan de manera diferente y a distinto nivel su creatividad. Pero todas las personas pueden desarrollar su capacidad creativa tal y como se ha expuesto con anterioridad. Para disfrutar del "momento blanco" de Csíkszentmihályi hay que saber qué es aquello para lo que tenemos mayor facilidad y nos gusta. Es en este punto donde hay que hacer referencia a la aportación realizada por Howard Gardner, la Teoría de las inteligencias múltiples (IM). Gardner amplía el concepto de inteligencia y ofrece una nueva visión de la creatividad. Según Gardner la mente está estructurada en nueve inteligencias: inteligencia lingüística o verbal, lógico-matemática, visual-espacial, musical, corporal-cinestésica, interpersonal, intrapersonal, naturalista

y existencial, (Alsina et al., 2009). Gardner aporta un nuevo concepto de creatividad, afirma que, igual que la inteligencia puede ser múltiple también la creatividad lo es y, en consecuencia no hay un solo tipo de creatividad como habían afirmado Guilford o Torrance y es por esta razón que dice que el fallo de los test de creatividad se debe a la concepción unitaria de la creatividad de los mismos. Gardner con su teoría pretende demostrar que una persona puede ser creativa en sus diferentes inteligencias o en una sola.

Gardner, al contrario que Guilford y Torrance, afirma que inteligencia y creatividad son lo mismo aunque se diferencia en algunos aspectos. Afirma Gardner que el estudio de la creatividad y la inteligencia van unidos y son inseparables (Ruíz, 2010). En sus estudios, analizó, al igual que Torrance, la relación entre creatividad e inteligencias, pero en su caso eran inteligencias múltiples y el resultado fue que la relación entre creatividad e inteligencia era más elevada que la relación entre creatividad e inteligencia psicométrica (Ruíz, 2010).

Gardner coincide con Csíkszentmihályi en que existe un aspecto sociocultural a tener en cuenta. Para que una actividad sea creativa debe ser aceptada por una cultura concreta. (Ruíz, 2010)

Saturnino de la Torre concibe la creatividad como una cualidad que trasciende al individuo, no es solo una aptitud personal, sino que es todo, una actitud, un estilo de vida, un clima, una cultura, un valor, una forma de afrontar y resolver problemas; en suma un bien social que es preciso formar para asegurar el crecimiento de los pueblos. Es por esta razón que la educación y la creatividad han de estar inseparablemente unidas si queremos construir el futuro. (Santaella, 2006, p.96)

Queda de manifiesto que la creatividad ha sido y es un tema de interés. Gracias a la evolución en el estudio de la creatividad, actualmente, se dispone de más herramientas para conocer cómo se desarrolla. Se conoce que es el hemisferio derecho del cerebro donde tienen lugar los pensamientos divergentes que hacen posible la creatividad la cual viene definida por unos aspectos y que existen herramientas tales como los TTCT, para poder evaluar en qué grado los individuos son más o menos creativos. Pero la creatividad también necesita de aspectos socioculturales, de la motivación intrínseca, de la curiosidad para desarrollarla ya que no todo es nivel intelectual. Se puede deducir de la aportación de Csíkszentmihályi, que los niños creativos disfrutarán más de su aprendizaje y se sentirán más felices. De la teoría de Gardner que los docentes deberán tener en cuenta las inteligencias múltiples de sus alumnos para ayudar a cada uno a desarrollar su creatividad teniendo en cuenta que cada alumno la desarrollará de una forma y no deben compararse con ningún otro.

2.1.3. El proceso creativo del niño

Afirman Lowenfeld y Lambert (1961) que todo niño nace creativo. Éstos poseen una necesidad de explorar, de investigar, de descubrir que no está ligada únicamente a la conducta humana sino que es propia en todos los animales. Es por este motivo que no es necesario motivar la creatividad del niño, lo que debe preocuparnos son aquellos aspectos que el niño se va encontrando en su camino porque inhiben y reducen su capacidad curiosa e investigativa. Lowenfeld (1961) afirma que en la edad preescolar el niño no deja de preguntar “¿por qué?” constantemente pero años más tarde ya no es el niño el que pregunta sino el maestro el que le interroga.

Otros autores también coinciden en esta opinión. Díaz (1986) expone que Torrance en sus investigaciones sobre la creatividad, dijo que la escuela actual coarta la creatividad del educando ya que ignora la capacidad de crear y fomenta la capacidad memorística.

Díaz (1986) afirma también:

El actual fracaso escolar es un síntoma de la situación límite que a causa de metodologías arcaicas sufre la escuela, y del que solo podremos salir con un cambio radical en los planteamientos educativos, al sustituir el mimetismo y la memoria como único valor en el currículo por la riqueza que supone la creatividad; es decir al optar por los valores del pensamiento divergente en lugar de los del pensamiento convergente... Debemos preparar a nuestros alumnos con una mente abierta capaz de asimilar las transformaciones continuas de la sociedad moderna... y esto solo podemos lograrlo a través de la creatividad, con la estimulación del pensamiento divergente que podremos incentivar por la visión. (p.35-36)

Para Lowenfeld y Lambert (1961) existen factores que están implícitos en cualquier proceso creativo tales como: los *factores ambientales*, donde el maestro tiene un control directo. Aquí, además de la estructura física de la clase y los materiales, también hay que considerar el ambiente psicológico, el cual puede llegar a ser más importante incluso que el material. Los *valores sociales*, es otro factor, ya que a cierta edad los niños buscan más la aprobación de los propios compañeros que la del maestro. Y un tercer factor es la *personalidad del alumno*, es decir, la actitud que desarrolla el alumno hacia él mismo también influye en el proceso creativo.

El proceso creativo ha sido analizado por diversos autores distinguiendo varias fases en las que se desarrolla. Para analizar estas fases, se recurre al modelo propuesto por Graham Wallas en su obra “El arte del pensamiento” (1926) que menciona Obradors (2007, p.88):

- *Preparación*: en esta etapa es sensible ante un problema y se realiza una búsqueda de información y documentación. Estos datos previos son la base para construir algo nuevo o distinto.
- *Incubación*: Tras recoger toda la información de la etapa anterior se mantiene en descanso o inquietud. El problema busca vías de solución de forma inconsciente, se visualiza la solución desde diferentes puntos de vista estableciendo relaciones entre los diferentes problemas y las vías de solución.
- *Iluminación o Inspiración*: Es el momento en el que se llega a la solución del problema. De la Torre la define como “diversificación” ya que es cuando nace la idea creativa, nueva, diferente, gracias al pensamiento divergente. Se ha llegado a la solución a través de la estructuración funcional, datos de los que se disponía.
- *Verificación*: Contrastar y verificar que la solución hallada sea válida.

Menchén, según afirma Iglesias (1999) también habla de estas etapas en el proceso creativo (preparación, incubación, iluminación, formulación y verificación).

Para realizar un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje creativo, es necesario que el docente conozca cuáles son las fases que componen el proceso creativo y en qué consiste cada una de ellas. De esta manera le será más fácil crear un buen ambiente de trabajo en el aula y podrá ayudar al alumno durante su aprendizaje y podrá valorar mejor el trabajo realizado por éste. Es importante el papel que desempeña el docente durante el proceso creativo del alumno porque en cada una de las fases deberá ofrecer al alumno el ambiente y el estímulo adecuado como la motivación, el espacio, el material y el tiempo necesario.

2.1.4. El proceso creativo artístico-plástico

Tal y como se ha expuesto en el apartado anterior, en el proceso creativo se tienen en cuenta las informaciones almacenadas. En el desarrollo de la expresión plástica, la información que se maneja son los colores, tamaños, texturas, etc. (Atance et al., 2001)

En la antigüedad, según afirma Atance et al., (2001) el hombre que pintó las pinturas de Altamira se planteó y resolvió el mismo problema que se plantean los alumnos en la actualidad: “trasladar artísticamente a un soporte bi o tridimensional formas vistas y/o imaginadas, a fin de comunicar su experiencia al resto de la humanidad.” (p.136)

Cuando tiene lugar el proceso creativo artístico-plástico dice Atance et al., (2001) intervienen una serie de capacidades:

- *Sentir*: Tanto la realidad externa como la interna. Los sentidos son necesarios para que la información que percibimos llegue al cerebro.
- *Percibir*: Ser conscientes de lo que se siente. No es lo mismo mirar que ver.
- *Retener*: Es necesario retener las imágenes mentalmente, para posteriormente poderlas reconocer y utilizarlas.
- *Elaborar imágenes mentales*: Para poder transcribirlas de forma plástica.

Estas capacidades son necesarias para que el niño sepa qué quiere contar, y cuando ya lo sepa, debe encontrar una forma de cómo contarlo. Una de ellas sería la forma plástica.

Según afirma Atance et al., (2001), para poder desarrollar el proceso creativo artístico-plástico adecuadamente y que el niño pueda expresar plásticamente lo que desea es necesario:

- Conocer los instrumentos a nivel conceptual y práctico (dominar la forma, el espacio, las texturas, colores, etc.).
- Seleccionar ideas y conceptos de todas aquellas cosas que ha visto, vivido, sentido y que desee transmitir o explicar.
- Seleccionar técnicas y materiales, saber qué técnica va a utilizar para desarrollar el proceso creativo plástico.
- Seleccionar los tipos de trazado, color, texturas, etc. Cada selección supone una decisión creativa.
- Utilizar la sensibilidad artística para desarrollar la obra.

Una vez se ha visto cuales son las capacidades necesarias para el desarrollo del proceso creativo-plástico y cómo desarrollar la expresión plástica en el niño, según Atance et al., (2001), es interesante referir la aportación de Lowenfeld y Lambert (1961) sobre el proceso creativo artístico del niño. Según estos autores este proceso consta de tres fases, las cuales dependen exclusivamente de la acción del niño:

- *Problema o conjunto de circunstancias que es necesario modificar*: El niño se enfrenta ante la página en blanco y solo depende de él su impulso expresivo inicial, de su deseo de desarrollar su expresividad.
- *Reunión de las experiencias pasadas para resolver el problema*: El niño utiliza sus propias experiencias albergadas en su memoria y en el medio que le rodea.

- *Resolución y evaluación del éxito del ataque:* El niño sabe perfectamente si ha tenido éxito en su producción sin la necesidad de la aprobación del maestro ni de los libros para verificar la solución.

Otro aporte de Viktor Lowenfeld, quien en su obra *Desarrollo de la capacidad creadora* (1961) afirma que el dibujo del niño refleja el desarrollo de su creatividad y este desarrollo se realiza en un proceso ordenado el cual se inicia cuando el niño va de los dos a los cuatro años y se denomina *Garabeto*. Es la primera y más importante etapa, al ser el primer aprendizaje visual-motriz y se caracteriza por ser el arte abstracto infantil donde el niño realiza espontáneamente los elementos del Alfabeto gráfico (punto, curva, horizontal, etc.). A los cuatro años el niño intenta expresar la realidad que le rodea, ya pretende definir objetos y cosas concretas, esta es la etapa *Preesquemática* que va de los 4 a los 7 años. Se caracteriza por la libertad de expresión del niño y la desproporción de los tamaños que aún no domina. Es una etapa emotiva y estética. De los siete a los nueve años entra en la etapa *Esquemática* donde el niño ya es capaz de construir imágenes partiendo del uso de formas geométricas proporcionadas y bien distribuidas. La representación no es naturalista, parte de una elaboración mental y sensaciones o experiencia perceptiva. El *Realismo* es la etapa que se inicia sobre los 9 años hasta los 12, y el niño ya se siente parte del grupo de iguales y representa su realidad sin ser exactamente fiel a la apariencia, muestra todo tipo de detalles. La etapa del *Razonamiento* va de los doce a los catorce años, en ella desaparece la espontaneidad para iniciar el razonamiento y la crítica sobre las propias producciones. Se centra más atención al resultado final que al proceso. A la edad de catorce años se inicia la última etapa, la de la *Decisión* que finaliza sobre los diecisiete años. Se inicia el aprendizaje voluntario del arte el cual se convierte en el producto de un esfuerzo y aprendizaje de técnicas.

2.1.5. Cómo se evalúa la creatividad

La enseñanza de la creatividad se puede realizar a través de una serie de metodologías (veremos en apartados posteriores) mediante las cuales el alumno aprende a pensar, a ser crítico a tomar decisiones y poco a poco irá aprendiendo a pensar de forma divergente, siendo más creativo. Pero ante este aprendizaje, al docente le puede surgir la duda ¿cómo se puede evaluar si el alumno está aprendiendo correctamente, si está evolucionando y desarrollando su creatividad como se desea? Para ello diversos autores han diseñado diversas actividades a modo de pruebas para poder evaluar la creatividad de cada alumno. Por ejemplo una forma de poder evaluar el aprendizaje creativo del alumno puede consistir en iniciar el aprendizaje con una serie de pruebas evaluativas de creatividad para conocer en qué nivel se encuentra y, posteriormente, transcurrido el proceso de aprendizaje creativo, sería conveniente volver a evaluar al alumno con las mismas pruebas para analizar su progreso en el aprendizaje.

Tal y como se ha venido exponiendo hasta ahora, se conoce que la creatividad es una realidad muy compleja, por tanto su evaluación también posee esta complejidad.

Oester (citado en Laime, 2005) afirma que durante mucho tiempo la evaluación de la creatividad ha sido considerada una tarea muy compleja, por su carácter impredecible, de súbita aparición, incontrolable, aspectos que impiden una medida exacta.

Los test de creatividad surgieron sobre los años 50 como contrapartida a los test de inteligencia los cuales solo podía evaluar problemas con una solución (pensamiento convergente) mientras que los test de creatividad evaluaban problemas que admitían diversas soluciones (pensamiento divergente).

Los factores que se utilizan para medir la creatividad surgen de la propuesta de Guilford, siendo estos la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. Guilford hace mención de otros aspectos para evaluar la creatividad: la sensibilidad para los problemas (descubrimiento de fallos, carencias, vacíos u omisiones e impulsa iniciativas de perfección), la redefinición (combinar dos objetos para construir un instrumento que sirva para una nueva finalidad) y la elaboración (recomponer los detalles para elaborar un plan). Estos son los principales criterios que se consideran a la hora de elaborar los ejercicios de evaluación de la creatividad. (Laime, 2005)

A continuación se explican los dos instrumentos que han sido de mayor importancia para evaluar la creatividad, como son los modelos de Guilford y Torrance:

- Pruebas de habilidades de estructura del intelecto (SOI) de Guilford

Son pruebas elaboradas tomando como base el Modelo de Estructura del Intelecto de Guilford. Este programa consiste en ejercicios agrupados de forma independiente y graduados según la habilidad que se quiera entrenar. Las calificaciones se gradúan en función de una escala que puede ir del 1 al 100 (Rodríguez y Morales, 2005). Contiene subpruebas de consecuencias (fluidez) y usos poco comunes, pruebas de fluidez de Christensen- Guilford, otras subpruebas verbales como la de interpretación de semejanzas y subpruebas no verbales como guiones, elaboración de objetivos y decoraciones. El proceso de calificación y valoración de respuestas es bastante complejo. Los aportes de Guilford en relación a la evaluación de la creatividad siguen siendo productivos, actualmente, ya que todos los instrumentos de evaluación tienen en cuenta sus aportaciones (Laime, 2005).

- La prueba de pensamiento creativo de Torrance (TTCT)

El TTCT es un conjunto de pruebas y actividades que consisten en pruebas con actividades verbales y de figuras. Torrance también ha elaborado otros test con sonidos e imágenes, onomatopeyas e imágenes y para pensar creativamente en acción y movimiento. Las pruebas de Torrance pueden ser utilizadas desde la educación infantil hasta la universidad (Alsina et al., 2009). Tras varios años de estudio, Torrance siguiendo la línea de Guilford, consideró que la creatividad era un factor independiente a la inteligencia y creó una batería de test para medir las realizaciones creativas. Elaboró un conjunto de pruebas que evalúan el proceso creativo y las aptitudes específicas que lo definen. Los TTCT son los test más utilizados en los países anglosajones (Alsina et al., 2009)

Además de estos instrumentos también se han desarrollados otros modelos para evaluar la creatividad desarrollados por otros autores. A continuación se hace una breve referencia algunos de ellos:

- Test de asociaciones remotas de Mednick

En este test existen tres formas de encontrar una solución: por contigüidad (serendipity o feliz casualidad), por similaridad (combinación asociativa) y por mediación de elementos comunes (Laimé, 2005).

- Test de preferencia de figuras de Welch

Basado en la escala de arte Barron-Welch, cuyos resultados muestran que las personas creativas prefieren las figuras asimétricas y complejas y que éstas tienen mayor fluidez y originalidad (Alsina et al., 2009).

- Test de Getzels y Jacks

Consiste en cinco pruebas: asociación de palabras corrientes que tienen sentidos distintos, enumeración de posibles usos de objetos comunes, descubrimiento de una figura oculta entre figuras geométricas complejas, presentación de cuatro historias cortas a las que hay que añadir finales distintos e invención de distintos problemas a partir de unos datos (Alsina et al., 2009).

Por tanto, para evaluar la creatividad la mayoría de los test suelen contener dos tipos de pruebas, afirma Alsina et al. (2009): *espaciales*, como las perceptivas donde se deben descubrir figuras ocultas, interpretarlas desde varios puntos de vista o las gráficas donde se deben representar figuras más complejas a partir de dibujos o materiales sencillos. Y las *pruebas verbales* que pueden ser de muchos tipos como redactar un cuento imaginativo, escribir frases a partir de palabras dadas o establecer analogías mediante sinónimos, entre otras.

Estas pruebas pueden resultar útiles para conocer cuál es grado de creatividad de los alumnos y como consecuencia conocer si el método de aprendizaje creativo que se esté llevando a cabo en el aula, está ayudando a la mejora de su desarrollo.

2.1.6. Beneficios de la creatividad en el niño

Llegados a este punto, tras haber revisado diversas aportaciones de autores, se puede afirmar que el desarrollo de la creatividad es una práctica muy positiva para cualquier tipo de persona como han afirmado muchos de los expertos en el tema. Es por este motivo que resulta muy interesante que este beneficio se disfrute cuanto antes mejor, ya que una persona que aprende a ser más creativa le va a resultar una herramienta indispensable a lo largo de la vida.

Después de revisar a estos autores se procede a continuación a enumerar de una forma ordenada y sintética los principales beneficios que produce la creatividad en todas las personas (aunque en este apartado se especifica en los niños):

- Desarrollar la creatividad en los niños les permite aprender a ser más flexibles, es decir a que sean capaces de adaptarse a cualquier cambio en su vida diaria, familiar, etc. (Gómez, 2010)
- La creatividad produce satisfacción, alegría y favorece la autorrealización. Expresar la creatividad ofrece la oportunidad de darle sentido a la vida, se satisface alguna necesidad y esto hace aumentar la autoestima. (Gómez, 2010)
- La creatividad ofrece la posibilidad de dejar huella a las personas que pueden disfrutar las acciones creativas. (Gómez, 2010)
- Construye la autoestima. Cuando a un niño se le respalda en su tendencia a actuar de forma creativa, se le está confirmando su importancia que supone el mensaje más importante que puede recibir un niño. (Bean, 2000)
- Aumenta la conciencia de uno mismo porque el proceso creativo estimula la libertad para expresarse. Si se le ofrece al niño un clima de seguridad, tendrá mayor facilidad para expresar sus sentimientos y ser él mismo. (Bean, 2000)
- Favorece la comunicación. Aquellos niños que se les da la oportunidad de expresarse aprenden a expresar sentimientos, emociones y opiniones.
- Respecto la autoestima y creatividad, Bean (2000) afirma: “Un niño puede ser creativo sin tener una gran autoestima y puede tener una gran autoestima sin ser especialmente creativo. Ambos conceptos no son inseparables, pero guardan cierta relación.”

Según Ladish (2008) un niño con autoestima se siente seguro, se siente querido tal como es, no necesita hacer algo especial para recibir palabras de agrado. La autoestima está relacionada con la creatividad. Un niño con una autoestima buena no tendrá miedo de probar nuevas cosas, a explorar, a relacionarse y desarrollar su creatividad. En cambio un niño con autoestima baja, se siente inseguro y es más difícil que desarrolle todas estas actitudes y como consecuencia no desarrolle su creatividad de forma óptima. A un niño inseguro hay que animarle a que haga cosas y pruebe sus gustos sin juzgar los resultados obtenidos, para que poco a poco vaya aprendiendo a disfrutar de lo nuevo, lo diferente, es decir, de su creatividad.

Enseñar actitudes y habilidades creativas a los niños y también a los jóvenes les ayuda a ser más flexibles y poder adaptarse con mayor éxito a un mundo que cambia a gran velocidad evitando una respuesta pasiva y conformista. En una situación de crisis como la que nos encontramos actualmente, se pueden ver las respuestas de aquellas personas creativas, que ven una nueva oportunidad para dar solución a los problemas que se presentan frente a aquellas que no poseen la capacidad creativa de adaptación y caen en desesperación, frustración y a veces en depresión.

Díaz (1986) afirma que estimular las cualidades creadoras de nuestros alumnos ayuda a estimular también los aspectos relacionados con la personalidad y los valores personales de los grandes creadores como la apertura, la generosidad, la libertad, etc.

Todos estos beneficios son un estímulo más para desarrollar la creatividad en los más pequeños por el bien de ellos mismos y de la sociedad.

2.1.7. Factores que estimulan la creatividad

El medio influye al niño desde que nace hasta que sigue siendo un adulto, como demuestra la teoría de Vygotsky. Para el aprendizaje creativo también es necesario que exista un ambiente que sea favorable, “un ambiente creativo...incentivará la curiosidad, fomentará la autoevaluación y el autoaprendizaje, buscará el clima de libertad, comunicación y afecto en el aula, pospondrá juicios sobre las personas y las ideas, promoverá la flexibilidad de pensamiento, motivará las preguntas y explorará la dimensión holística de las distintas situaciones.” (Iglesias, 1999)

Además de crear un ambiente creativo, también se deben conocer cuáles son los factores que ayudan a estimular la creatividad, a nivel general, puede decirse que exista una atmósfera de libertad y relajación, predisposición a la experiencia, sensibilidad ante los problemas y ausencia de enjuiciamiento. (Bravo, 2009, p.10)

Pero estos no son todos los factores estimulantes a continuación se mencionan otros a tener en cuenta según diferentes autores.

- Los factores socioculturales: el niño debe tener un ambiente estimulador ya sea mediante experiencias directas con la naturaleza, visitas a museos, conciertos, relacionarse con más niños y adultos, etc. La realidad mediática también es fuente de estimulación (libros, revistas, TV, etc.). Pero una sobre estimulación ocasiona saturación y puede producir el efecto contrario. (Bravo, 2009, p.60).
- La observación: esta habilidad es recomendable incentivarla desde edades tempranas, ofreciéndole un ambiente variado y sugestivo. Realizar actividades que lleven a la observación de personas, animales, paisajes, objetos, etc.
- El descanso: favorece la creatividad, cuando el niño no duerme lo suficiente no puede concentrarse, tiene menos paciencia, está más estresado y esto dificulta la creatividad. (Ladish, 2008).
- La manipulación de todo tipo de materiales: No se necesita ningún material específico para desarrollar la creatividad, todo puede servir: ropa, papeles, plásticos, la calle, la lluvia, los muebles, etc.
- El uso exclusivo de la visión estimula la capacidad creadora (Menchén, 2005, p.22)

Se puede deducir claramente que no son nada extravagantes e inaccesibles los factores aquí detallados. Estimular la creatividad está al alcance de cualquier persona que se lo proponga tal y como afirma Gómez (2010) "se trata de estimular al máximo la curiosidad, la imaginación, el riesgo, los desafíos, la capacidad inventiva, la investigación, la experimentación... favoreciendo el pleno desarrollo de sus capacidades creativas" (p.11).

Reprimir la creatividad del niño hará de él un adulto con miedo a saltarse los convencionalismos y peor aún, no se atreverá a ser él mismo ni a desarrollar su propia imaginación (Ladish, 2008). Para evitar esto los factores estimuladores, junto con un ambiente adecuado, abierto y receptivo serán los mejores aliados para tener niños y adultos creativos.

2.1.8. Tendencias actuales sobre la creatividad en el aula

Al hablar de creatividad hay que preguntarse si toda la teoría propuesta se lleva a cabo en las aulas, porque eso sería lo deseable. Tras afirmar que todos somos creativos por naturaleza, que la creatividad está presente en nuestras vidas desde que empezamos el día hasta que nos acostamos y que la creatividad puede ser enseñada. Lo que en este apartado interesa es saber si la creatividad se trabaja en las aulas de Educación Primaria.

Cada escuela tiene su propia identidad y su propio proyecto educativo; no encontramos dos centros educativos idénticos. Las escuelas pueden enseñar la creatividad en diferente grado ya que

cada una de ellas tiene su propia organización, métodos, programas educativos y tiene en cuenta las variables culturales, sociales, económicas y humanas. Es decir, “cada escuela es... un subsistema integrado dentro del sistema educativo de una nación. “ (Zaiter, Ridaio y Robinson, 2004).

A la hora de hablar de la tendencia de la escuela actual en creatividad, se puede decir que falta camino por recorrer. Una de las principales razones es que la creatividad no está en las prioridades de las políticas educativas y eso se refleja en los programas educativos de Educación Primaria vigentes, que carecen de contenido orientado a la formación de alumnos creativos. Dado esta carencia, han surgido en este ámbito escuelas alternativas donde sí que priorizan en su plan de estudios la enseñanza de la creatividad, como ocurre con las escuelas Waldorf-Sternberg, Montessori o Pestalozzi.

Afirma M. Romo (2012) que en las escuelas se separa la creatividad de la educación. La escuela cuando incluye la creatividad lo hace como algo al margen e incide sobre todo en el concepto de original, nuevo o diferente olvidando que creatividad también implica utilidad, validez y pensamiento crítico.

La creatividad está mucho más presente en los niveles educativos inferiores (en Educación Infantil) donde el alumno tiene mayor libertad de expresión, experimentación y sentido crítico, que en Educación Primaria que a medida que se avanza de curso la preocupación por cumplir las programaciones va siendo prioritaria.

En Primaria, los profesores se centran principalmente en cumplir con la programación del curso, a demás hay que sumarle la actual situación de crisis afectada por los recortes que dificulta la tarea docente por la falta de recursos humanos, materiales y económicos. Estos aspectos, junto con la concepción equivocada de los maestros respecto la enseñanza creativa, tienden a eliminar los espacios que la favorecen. Se sigue conservando el placer, por parte del docente, de tener alumnos buenos, considerando al alumno ejemplar al que siempre tiene la solución correcta y no comete apenas errores, los que hacen preguntas convergentes sin salirse del tema programado. Se tiene la percepción negativa del alumno que comete errores, de aquí nace el miedo por parte del alumno a fallar y/o al comentario de sus compañeros. Desagrada el alumno que realiza preguntas divergentes o creativas. Persiste actualmente cierta pasividad de los alumnos ante la acumulación de conocimientos en clases magistrales. La educación basada en la creatividad busca todo lo contrario, promueve la libertad de actuación, no hay miedo a equivocarse porque cuando se comenten errores es visto como una oportunidad de aprendizaje.

Por tanto, es cierto que ha costado y cuesta aún hoy día introducir la creatividad en el sistema de enseñanza para que el alumno pueda desarrollarse íntegramente.

2.2. EL APRENDIZAJE CREATIVO

Como ya se ha expuesto anteriormente la creatividad a pesar de ser una capacidad que poseemos los seres humanos necesita de un aprendizaje para llegar a ser personas creativas. Puede ser aprendida por niños y adultos, los expertos recomiendan que cuanto antes se enseñe a un niño a ser creativo mejores serán los resultados que éste obtendrá. El aprendizaje creativo requiere tanto el pensamiento convergente como el divergente, ya que algunas de las fases del proceso creativo suponen el uso del pensamiento convergente (preparación, incubación y verificación) y otras suponen del uso del pensamiento divergente (iluminación).

Julio Romero describe el término educación creadora, la cual define como el proceso de enseñanza- aprendizaje que consiste en crear. Se caracteriza por la diferencia y la multiplicidad, y no por la repetición o la uniformidad como ocurre en la mayoría de los procesos de enseñanza-educación actuales en nuestro país. Este tipo de educación no consiste en actividades dirigidas únicamente a personas creativas, ni a métodos ni técnicas vinculados a la creatividad. La esencia de esta educación es la manera de entender y desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje donde se encuentra

“la diferencia en lugar de la repetición, la novedad en lugar de lo ya conocido, la búsqueda en vez de la acumulación, la acción, la participación, la colaboración entre los aprendices y educadores (todos ellos creadores al fin y al cabo) son las señas de identidad.” (Romero, 2012, p.114)

Existen diversas metodologías basadas en actividades que ponen en marcha el pensamiento, la imaginación y otras muchas más capacidades necesarias para desarrollar la capacidad creativa.

2.2.1. Metodologías para desarrollar la creatividad en el aula

Para desarrollar una metodología que favorezca el desarrollo de la creatividad es importante que sea una metodología activa, donde el alumno tenga un papel activo, que favorezca el pensamiento divergente estimulando que los alumnos busquen soluciones y respuestas diversas. Para ello, es necesario plantear actividades que no tengan soluciones únicas ni cerradas. También hay que tener en cuenta la autoestima del alumno animándole para que sus respuestas sean buenas, aunque sea necesario en algunos casos mejorarlas, planteando el aprendizaje como un proceso de construcción y mejora y no de fallo y error.

Son numerosas las metodologías que se encuentran para desarrollar el aprendizaje creativo. En este apartado se expone brevemente un modelo ideado por Francisco Menchén denominado modelo “IOE” mediante el cual se busca estimular la creatividad en el período escolar. Este modelo se fundamenta en tres ejes Imaginación (I), Originalidad (O) y Expresión (E) de aquí las siglas que

le dan nombre. El modelo IOE se basa en los programas realizados por Guilford y Torrance, trata de hacer más humano e individual el proceso de aprendizaje. El modelo IOE Menchén (2005) es una herramienta útil para el docente, donde se indican unos objetivos educativos presentados como capacidades, se asesora como poder mejorarlas, y también se estructura este método abarcando todas y cada una de las materias que conforman el currículo de la Educación Primaria y Secundaria en las que se proponen un elenco de actividades que favorecen el desarrollo de cada objetivo que hace posible el aprendizaje creativo del alumno.

Al margen del modelo “Ioeísta” existen otras metodologías creativas para aplicar dentro del aula (García, 2010). A continuación se enumeran algunas de las más utilizadas.

- *Lluvia de ideas (Brainstorming)*: Ideado por A.F. Osborn, Favorece la generación de nuevas ideas. Se dan muchas respuestas a una sola pregunta. Esta metodología debe estar guiada, estableciendo un tema concreto, dar un tiempo de reflexión y aceptar y anotar todas las respuestas.
- *Solución de problemas*: Método iniciado por A.F. Osborn y completado por Sydney Parnes. Consiste en proponer la solución de problemas que ofrezcan diversas soluciones, consta de seis etapas. (Frank, 2003, p.103)
- *El arte de preguntar*: También ideado por A.F. Osborn. Este método consiste en la formulación de preguntas realizadas por el maestro con el objetivo de estimular a los alumnos a encontrar respuestas. Osborn consideraba la pregunta como la conducta humana más creativa. En este método propuso un listado de preguntas concretas.
- *El arte de relacionar*: Para Marín Ibáñez, este método supone relacionar como un conjunto de estrategias que permiten potenciar la originalidad buscando entre las cosas, relaciones de semejanza o similitud, oposición o contradicción, proximidad espaciotemporal en ámbitos remotos.
- *Método sinectivo*: Se basa en convertir en familiar lo que es extraño y viceversa. El método principal se basa en la analogía, se tiene en cuenta además del conocimiento intelectual la parte emocional y sentimental que constituye al ser humano. (Atance et al., 2001)
- *El relax imaginativo*: Es un método desarrollado por David de Prado que consiste principalmente en utilizar la imaginación y la fantasía en el proceso de aprendizaje, donde intervienen también aspectos sensoriales, emocionales y plásticos. (de Prado, 2011)
- *Proyectos de visión futura*: Consiste en crear proyectos que son imaginarios sabiendo que no podrán llevarse a la práctica. (Atance et al., 2001)

- *El psicodrama / Role Playing*: Se trata de realizar representaciones teatrales con cierta improvisación para trabajar expresiones, reacciones, sentimientos, represiones de los alumnos, etc. (Atance et al., 2001)

Todas las metodologías aquí desarrolladas y muchas más que no se han mencionado tienen como objetivo activar el pensamiento divergente del alumno y tal como afirma Díaz (1986), es imprescindible una metodología que haga funcionar los factores visuales de la mente para desarrollar el pensamiento creador, llamado también pensamiento productivo porque busca otras posibles respuestas válidas al planteamiento que se plantea. La estimulación del pensamiento creativo debe desarrollarse en tiempo más largo ya que es requerido para su funcionamiento.

2.2.2. Características de la personalidad creadora

No hace muchos años se definía a la persona creativa como un “artista”. Actualmente gracias a las investigaciones y estudios llevados a cabo se conoce que cualquier persona puede ser creativa y puede desarrollar su creatividad en cualquier ámbito diferente al artístico.

Afirma Alsina et al. (2009) que Guilford en los años 50 desarrolló el Proyecto de Investigación de Aptitudes, en el que ideó unos test con el objetivo de identificar las aptitudes o habilidades que eran propias de las personas creativas. Finalmente las habilidades más destacadas que identifican a una persona creativa fueron las siguientes (Alsina et al., 2009, p. 24):

- *Fluidez*: Se refiere a la facilidad para elaborar flujo de ideas, relacionarlas entre ellas y saber expresarlas. Guilford diferenció tres tipos: fluidez de ideas, fluidez de asociación y fluidez de expresión.
- *Sensibilidad*: Es la capacidad para descubrir diferencias, dificultades e imperfecciones. Es una actitud receptiva ante el mundo y los problemas de los demás.
- *Originalidad*: Es la capacidad de producir respuestas ingeniosas y novedosas. Esta es una característica fundamental en las personas creativas.
- *Flexibilidad*: Es la capacidad buscar soluciones en distintos campos, cambiar, replantear o reinterpretar situaciones o ideas. Puede ser espontánea: dar soluciones diferentes ante un problema. O adaptativa: realizar cambios de estrategia para alcanzar el objetivo.
- *Elaboración*: Es la capacidad de ejecutar la idea concebida.
- *Redefinición*: Es la capacidad de reestructurar o transformar para encontrar nuevos puntos de vista en los objetos, en las ideas o en las personas, para transformarse en una cosa diferente.

Además de los factores aptitudinales descritos por Guilford, también hay que tener en cuenta los factores actitudinales que detalla Bravo (2009) tales como: la tolerancia, la curiosidad y la actitud independiente y liberal. (p.55)

2.2.3. Características del maestro creativo

Son muchas las aportaciones realizadas sobre cómo debe ser el maestro creativo. He seleccionado las que me han resultado más interesantes. Torrance y Hansen investigaron el comportamiento de los docentes, analizando las preguntas que los profesores planteaban a sus alumnos, tipificándoles en más o menos creativos. Los docentes creativos aceptan de buena forma las ideas de sus alumnos y suelen incorporar esas ideas en la estructura o secuencia del tema a tratar. Asimismo, utilizan más ejemplos estimulantes para sus estudiantes, por lo que los profesores menos creativos eran más directos y toleraban mayor número de períodos de silencio y de confusión. (Esquivias, 2004, 10-17)

“El perfil del maestro creativo debe responder a las exigencias de una sociedad que cambia rápidamente y a la cual hay que ofrecer continuamente soluciones creativas a problemas inesperados.” (Bravo, 2009, p.72)

Bravo (2009) expone las características que debe poseer un maestro para ser creativo, propuestas por Menchén (2005) en *Descubrir la creatividad*. El maestro debe educar en la libertad y para la libertad, educar en el amor, fomentar el desarrollo de los valores de responsabilidad y participación, trabajar todos los canales de comunicación, estimular el interés del alumno por descubrir e investigar, no caer en la rutina, tener en cuenta las capacidades de los alumnos, emplear la heteroevaluación (la intervención en la evaluación de todos los que han intervenido en el proceso educativo), crear un ambiente agradable que permita superar el miedo al ridículo y fomentar el trabajo en equipo.

Además de estas características propuestas por Menchén, Bravo (2009) añade otras cualidades recogidas de diversas investigaciones realizadas por autores de renombre y de su propia experiencia profesional con maestros.

El maestro creativo debe poseer sentido del humor, paciencia, diversidad de intereses, afabilidad y cordialidad, valoración por los jóvenes, entusiasmo, motivación, amplitud de conciencia, capacidad para opinar y disfrute de su trabajo.

Para que un maestro pueda enseñar a sus alumnos a ser más creativos es necesario que se favorezcan una serie de actitudes según indica Ladish (2008):

- Realizar actividades diferentes a las rutinarias ayudan a que el niño aprenda a adaptarse a situaciones nuevas y que sea más flexible.
- Enseñarle que para aprender debe estar dispuesto a equivocarse, así se le ayuda a superar la frustración ante la dificultad que le supone realizar algo.
- Fomentar la expresión de ideas, sentimientos y opiniones. Es necesario que sepa que lo que piensa, siente y opina es importante.
- Enseñarle a disfrutar del proceso de creación evitando dar toda la valoración en el resultado final de su trabajo, esto puede llevarle al bloqueo.
- Felicitarle cuando realice las cosas de forma novedosa. No criticar su trabajo o resaltar que no se parece al original.
- Ayudarle a perseverar y a que no abandone a la primera en un proyecto o actividad si no le sale como le gustaría.

A estas características se pueden añadir algunas otras aportaciones como la propuesta por Torrance. Cabe destacar que la principal aportación de Torrance al concepto de creatividad (aparte de sus test) es la insistencia en una forma de educación-enseñanza que fomente o al menos no obstaculice la creatividad. Torrance propuso una guía a los profesores y educadores para ayudar a mantener e incrementar el potencial creativo de los niños: suministrarle apoyo, ser su mentor, ayudarle a comprender su diferencia respecto a otros niños, permitirle comunicar sus ideas, fomentar el reconocimiento de su talento creativo, ayudar a los padres y otros adultos significativos a comprender al niño. (Huidobro, 2004, p.116)

2.2.4. Características del alumno creativo

Ladish (2008) define al niño creativo como aquel niño que pregunta con frecuencia, que le gusta experimentar y a menudo se le ocurre una solución para casi todo.

La creatividad del alumno afirma (Bravo, 2009) varía en función de la edad y puede manifestarse más en unas asignaturas que en otras. El entorno del alumno juega un papel fundamental en el desarrollo de su creatividad. Es por este motivo que es necesario fomentar un ambiente en la escuela o en el aula que la favorezca pero sobretodo no podemos negar que el ambiente que más va a influir en el alumno es el familiar. Por tanto el ideal es la perfecta conjugación entre familia y escuela para ayudar en la conducta creativa.

Expone Bravo (2009) que Saturnino de la Torre distingue las cualidades que poseen los niños creativos:

- Tienen ideas consideradas extravagantes por compañeros y maestros.

- Sus trabajos se salen de la norma como consecuencia del pensamiento divergente.
- Manifiestan conductas humorísticas, hacen travesuras.
- Son capaces de aportar innumerables ideas y variedad de asociaciones.
- Replantean problemas desde distintos puntos de vista y encuentran por si mismos las soluciones.
- Prefieren trabajar solos, más que en grupo.

Según afirma Saturnino de Torre los alumnos de 3º y 4º curso se caracterizan por dos razones:

- Han aprendido a defenderse de las críticas, se han inhibido en su conducta creativa o han logrado una ruptura e independencia del entorno social (escolar).
- Poseen una falta de integración e indisciplina.

Según Torrance, la creatividad en los niños tiende a aumentar de los 5 a los 8 años, a los 9 años presentan un marcado descenso, el alumno se encuentra en la *depresión del cuarto curso*, esto consiste en que el niño abandona todo lo relacionada con lo creativo debido al aumento de nuevas presiones intelectuales. Posteriormente la creatividad se recupera en los 10 y 11 años, seguido de otro declive a los 12, con motivo del paso a la educación secundaria. (Hargreaves, 2002, p.28-29).

2.3. LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Según afirma Bustos (2009), la Educación Plástica posee gran importancia porque proporciona al alumno la capacidad de desarrollar diversas cualidades como la creatividad, los valores morales, sociales y su autoestima. Les aporta también un mayor conocimiento de su individualidad, siendo todo esto una valiosa herramienta para utilizar a lo largo de su vida.

Respecto a la Educación Plástica y Visual no se desarrollan tantos planes específicos en primaria como los que se hacen para matemáticas y lenguaje, sin embargo Díaz (1986) defiende con varios argumentos la importancia de la educación visual. Afirma que los factores visuales han influido en la evolución y desarrollo del ser humano como medio primario de observación y registro del entorno inmediato. Piaget afirma, según Díaz (1986), que el sistema perceptivo-visual influye a la formación de los sistemas lógicos de los niños o la Teoría de la Gestalt, que se refiere a la inteligencia y dice que para acceder al sistema más abstracto de pensamiento, se realiza mediante la observación como medio esencial y primario.

El principal defensor de la relación creatividad y educación plástica ha sido Viktor Lowenfeld. Expone que es a partir del dibujo del niño, que se refleja el desarrollo de su creatividad a lo largo de distintas etapas (ver apartado 2.1.4 El proceso creativo artístico-plástico, pág. 12)

La Educación Plástica y Visual es un medio ideal para desarrollar la creatividad de los alumnos. Según cita Bravo (2009), Mayesky y Neuman (1980) afirman que el uso de elementos bidimensionales y tridimensionales en la elaboración de la obra artística, como pintura, barro, plastilina o masilla, cajas, sogas, elementos de desecho múltiple y otros, activa la imaginación y desarrolla su capacidad motora para llevarlo a niveles más avanzados en la realización creativa. (p.45)

La expresión plástica es ante todo una tarea creativa donde el niño/a aprende a desarrollar sus capacidades sensitivas, intelectuales, gráficas y expresivas a través de una serie de recursos; en un primer momento, a través de los más cercanos hasta llegar al uso de materiales más específicos o especializados. Por ello la expresión plástica pasa por ser ante todo una actividad fluida, donde planificar y estructurar resultados no es tan importante como el proceso experimental. En el aula de plástica el profesor debe proveerse de diferentes materiales, no olvidándose de aquellos que pertenecen al entorno habitual del niño y que muchas veces si utilizamos no van al cubo de la basura. (APOCLAM, p.5)

Díaz (1986) afirma que desarrollar el pensamiento divergente puede lograrse a partir de la estimulación visual y esto se consigue mediante la Educación Plástica y Visual, de aquí se puede ver la relación que existe entre esta materia y la creatividad.

Durante el proceso artístico-plástico, el alumno se encuentra en diferentes fases en las que debe poner en marcha su creatividad, imaginación y fantasía. Por ejemplo, para poder transcribir una imagen al lenguaje plástico, antes éste debe imaginarla mentalmente, debe seleccionar de todas sus ideas y experiencias aquello que quiere expresar, tomar decisiones a la hora de elegir un color, un trazo, etc.

El proceso artístico- plástico también es un proceso creativo donde el alumno se encuentra ante un problema, la página en blanco. Según afirman Lowenfeld y Lambert (1961) es el niño el único que lo puede resolver a partir de sus experiencias vividas, de su entorno y por su capacidad de expresión.

Cuando un niño en Educación Plástica realiza una composición, libera su mundo interior y elabora lazos con el exterior y con los demás, y al mismo tiempo elabora su mundo tangible. (Atance et al., 2001)

La Educación Plástica y Visual es una buena herramienta para el desarrollo de la creatividad de los alumnos de Educación Primaria, pero para conseguirla hay que huir de las tendencias de manualidades y copias de dibujos dejando, paso a una Educación Plástica en la que el alumno pueda expresar libremente sus emociones y sensaciones mediante el uso de materiales y elementos del lenguaje plástico.

2.3.1. La creatividad en el área de Educación Plástica y Visual de 4º curso de Educación Primaria en el marco del sistema educativo español

En el currículo de Educación Primaria, el área de Educación Artística, está formada por el lenguaje plástico y el musical, que se hayan articulados por el eje de la percepción y el eje de la expresión. Estos dos lenguajes se trabajan mediante la Educación Plástica y Visual y la Educación Musical. También se incluye en esta área, los contenidos de danza y teatro. El objetivo de la Educación Artística no es solamente algo cultural y estético, si no que es necesario para el desarrollo integral del ser humano. Esta organización en la materia de Educación artística se produjo con la reforma educativa de la LOGSE en 1990.

Los contenidos del área se distribuyen en cuatro bloques en función de los dos ejes: el bloque 1, Observación plástica y bloque 3, Escucha, corresponden a la percepción del lenguaje plástico y musical. El bloque 2, Expresión y creación plástica y el bloque 4, Interpretación y creación musical, corresponden al eje de expresión de ambos lenguajes.

En el presente apartado se pretende mostrar qué papel ocupa la enseñanza de la creatividad en la Educación Plástica de segundo ciclo de primaria (se estructura por ciclos y no por cursos). Para ello se ha consultado el Real Decreto 1520/2006 de la L.O.E, que es la norma vigente en materia educativa. Antes de analizar en la Educación Plástica y Visual englobada en el área de Educación Artística, se ha querido consultar el texto completo para hacer un breve análisis global de la existencia de la palabra creatividad y la atención que se le dedica en Educación Primaria.

Se establece en el Artículo 2. Fines: “La finalidad de la Educación primaria...desarrollar habilidades...la creatividad y la afectividad”; Artículo 3. Objetivos de la Educación primaria: b) “Desarrollar...actitudes de...creatividad en el aprendizaje.”

En el anexo I del Real Decreto 1520/2006, en el apartado de las competencias básicas se habla de creatividad en la competencia cultural y artística: “Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos...”; “Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos...”; “Supone igualmente una actitud de aprecio de la creatividad implícita en la expresión de ideas...” ; “...implica... voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora...”

En la competencia de autonomía e iniciativa personal, se cita así: "...aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como... la creatividad"

"...suponen ser capaz de... desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad..."

En el anexo II, en el apartado referente al área de Educación Física: "...De la misma manera, las posibilidades expresivas del cuerpo y de la actividad motriz potencian la creatividad..." Y por último en el bloque 2 de contenidos del tercer ciclo de dicha área: "Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad."

De todo el documento del Real Decreto 1520/2006 se hace referencia solamente en dichas ocasiones y de forma muy general, se enuncia con las siguientes palabras: implica, supone, requiere... pero en ningún momento se hace con la palabra, enseñar, desarrollar y/o estimular. También se observa que no aparece en ninguna otra área curricular.

Revisando el apartado que interesa, el lenguaje plástico en segundo ciclo de Educación primaria se observa que lo que se refiere a la creatividad, en la contribución del área al desarrollo de las competencias básicas se dice: "La creatividad exige actuar con autonomía, poner en marcha iniciativas, barajar posibilidades y soluciones diversas. El proceso no solo contribuye a la originalidad, a la búsqueda de formas innovadoras, sino que también genera flexibilidad pues ante un mismo supuesto pueden darse diferentes respuestas." De todo el documento, este es el párrafo que más dedica a la creatividad.

En los bloques que se refieren a la Educación Plástica y Visual, (bloque 1 Observación plástica y bloque 2 Expresión y creación plástica) en ningún momento se hace referencia a enseñar al alumno a desarrollar su creatividad, aplicar métodos y técnicas creativos, etc. No se encuentra ningún contenido específico que pretenda trabajar métodos ni técnicas creativas específicos, no se hace referencia a conceptos relacionados como originalidad, fantasía, novedad, etc., se habla de observación, creación, manipulación, elaboración, valoración... Ocurre lo mismo en los criterios de evaluación donde no se incluye ningún ítem que evalúe el proceso creativo del alumno, la flexibilidad de pensamiento, la fantasía, o la originalidad en sus producciones.

Por tanto, en el currículo actual de Educación Primaria, no se le da el lugar ni la importancia merecida a la enseñanza creativa tal y como se ha expuesto en este marco teórico.

Para establecer las condiciones que posibiliten la enseñanza de la creatividad dentro de los sistemas educativos, es necesario romper con la rigidez de los programas de contenidos, así como con las concepciones conductistas de aprendizaje (Santaella, 2006, p.95)

2.4. CONCLUSIONES TEÓRICAS

Como se ha desarrollado en este marco teórico, la creatividad es un concepto de difícil definición pero que ha generado y genera gran interés por numerosos autores e investigadores que han estudiado, escrito y demostrado la gran herramienta que es para el ser humano.

Al hablar de creatividad, no se pueden olvidar determinados nombres como Guilford, Torrance, Csikszentmihalyi, Gardner, De la Torre, Marín Ibáñez y el mediático Ken Robinson entre otros, que han hecho grandes aportaciones a la humanidad sobre este concepto el cual nuestros antepasados atribuían a un don divino propio de unos elegidos. Pues gracias a ellos, podemos hoy en día conocer qué gran tesoro escondemos en nosotros mismos y sin ni siquiera ser conscientes de que todos somos creativos por naturaleza y que podemos hacer crecer esta creatividad si se dan las condiciones necesarias, remarcando que no están fuera del alcance de la mayoría de las personas.

La creatividad está presente en todos los momentos de nuestra vida y más aún, en el día a día de los niños. Ellos son los seres creativos por excelencia pero ¿qué es lo que falla en el sistema educativo?, ¿por qué no salen de la escuela primaria alumnos creativos? La clave a estas cuestiones se obtiene conociendo en qué consiste el proceso creativo, cual es el ambiente adecuado para favorecer la creatividad, porque según el ambiente que creemos, tanto podrá estimularse como eliminarse, como afirma Lowenfeld y Lambert (1961). También es necesario saber las actitudes que tiene que poseer el docente que verdaderamente cree en la creatividad y quiere llevarla al aula. Conocer los métodos de enseñanza que motiven al alumno, haciéndole partícipe, escuchándole, dejándole libertad de actuación, ofreciéndole las actividades y materiales adecuados, dándole seguridad y estimular sus puntos fuertes. Todo ello para hacer de la docencia el estímulo que ponga en marcha en el alumno su pensamiento divergente junto con el pensamiento convergente como motor de aprendizaje.

Ken Robinson dice que el individuo es creativo cuando realmente hace aquello que le apasiona, cuando su trabajo deja de ser un trabajo porque es su vida, su elemento.

Cuando un alumno es creativo es porque se ha enseñado y aprendido correctamente y son múltiples los beneficios que se obtienen tanto a nivel individual como a nivel social. Cualquier sociedad estará enriquecida si sus individuos son personas creativas. La escuela debe convertirse junto con la familia en una cuna de creatividad donde el niño desde pequeño esté rodeado de juegos, actividades, fantasía, imaginación, etc. que le lleven por el camino de la enseñanza creativa.

Pero la práctica en la escuela de Educación Primaria se encuentra algo lejos de esta especie de “utopía” que parece ser la enseñanza creativa, tal vez solo ofertada en escuelas alternativas. El panorama educativo en nuestro país se preocupa más del pensamiento convergente y pone todo su esfuerzo en la lengua y las matemáticas, dejando más de lado el aprendizaje más artístico, incluida

aquí la Educación Plástica y Visual, siendo esta materia esencial para el desarrollo y aprendizaje integral y creativo de los alumnos.

Tal vez algún día habrá alguna reforma educativa en la que la creatividad sea un pilar básico, pero hasta entonces, tomando una actitud positiva y creativa, habrá que reformar la materia que se imparte en el aula, la programación o el proyecto educativo del centro, apostando por el camino que ofrece muchas respuestas a un problema, el que resulte menos convencional o el que de rienda suelta a la fantasía, es decir, apostar por la CREATIVIDAD.

3- CAPITULO II: MARCO METODOLÓGICO

Una vez desarrollado el marco teórico de la investigación a continuación se procede a la explicación de la metodología que se ha empleado en dicha investigación. En los siguientes apartados se detalla paso a paso el proceso utilizado.

3.1. DISEÑO Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación que se ha llevado a cabo en este trabajo tiene como punto de partida una problemática que se encuentra actualmente en las aulas de primaria: la ausencia de creatividad en el método de enseñanza- aprendizaje en Educación Primaria. El trabajo se divide en dos partes, una primera consiste en una investigación de modalidad estado de la cuestión, y la segunda corresponde a una propuesta de intervención educativa que se ha desarrollado a nivel teórico ya que dado la escasez de tiempo imposibilita llevarla a la práctica.

El estado de la cuestión consiste en una revisión teórica del tema de la creatividad en el contexto educativo. Se ha realizado un breve recorrido por diversos aspectos tales como: conocer qué se entiende como creatividad, cuáles son algunas de las metodologías que favorecen el desarrollo de la misma, así como las características que poseen tanto los docentes como los alumnos que son creativos y los múltiples beneficios que aporta la creatividad a las personas. También se ha investigado sobre cuál es la relación actual entre creatividad y escuela y cómo puede ser evaluada.

La segunda parte del trabajo, la propuesta de intervención, consiste en una unidad didáctica de Educación Plástica y Visual diseñada para ser desarrollada en cuarto curso de Primaria. En ella se proponen diversas actividades que basadas en el “método IOE” de Francisco Menchén tienen como objetivo incentivar y enseñar al alumno a desarrollar su capacidad creativa. La propuesta pretende ofrecer una herramienta de trabajo para solucionar la problemática referida al inicio de este apartado.

3.2. POBLACIÓN

La población elegida para el desarrollo de la investigación es un grupo clase de cuarto curso del centro educativo CEIP Salvador Espriu, una escuela pública de Cataluña. Está ubicada en Granollers, ciudad de la provincia de Barcelona y capital de la comarca del Vallés Oriental, situada a 26 kilómetros de Barcelona. La escuela está próxima al centro de la ciudad, en la calle Joan Camps, número 6-8. Es un centro escolar de dos líneas y cuenta con un total de 452 alumnos.

El conjunto de familias está muy igualado, se sitúan en un nivel socioeconómico medio alto y medio bajo. En la mayoría de las familias trabajan ambos miembros conyugales. El porcentaje de

alumnado inmigrante es bajo aproximadamente un 10%, el resto del alumnado es nacido en Granollers o en municipios vecinos.

El grupo elegido para la investigación es la clase de 4ºA de Primaria. Consta de 24 alumnos, 13 niñas y 11 niños de 9 y 10 años de edad. Hay dos alumnos con necesidades educativas especiales. Uno de ellos es una niña inmigrante pero muy integrada al grupo desde el curso pasado, no presenta mucha dificultad con el idioma ya que llegó de su país de origen hace cuatro años pero estuvo matriculada en otro centro escolar de la comarca. El otro alumno, es un niño al que se le ha realizado una adaptación curricular en lengua. Ambos presentan dificultades y deficiencias en lengua (comprensión escrita y estructuración de mensajes escritos). El resto de alumnos tienen un ritmo de aprendizaje adecuado a su edad.

El aula está situada en la segunda planta del edificio. Es un aula bien iluminada y con una capacidad de 25 alumnos, cuenta con espacios suficientes para que los alumnos trabajen cómodamente. Está equipada con ordenador, proyector y sistema de sonido.

3.3. PROCEDIMIENTO

La investigación se ha desarrollado en cinco fases. A continuación se explican con mayor detalle:

Fase I- Búsqueda de fuentes e información

Para llevar a cabo la recogida de información se ha acudido a varias fuentes:

- En primer lugar, la mayor parte de documentación que se ha consultado han sido los manuales de la red de bibliotecas de la Diputación de Barcelona, que corresponde a la red de bibliotecas públicas de Cataluña.
- En segundo lugar han sido los manuales adquiridos en librerías especializadas.
- En tercer lugar se han consultado artículos y revistas especializados los cuales procedían de las bases de datos: Dialnet, Universia, Google Académico y Biblioteca de la Unir.
- La cuarta fuente que se ha consultado para la adquisición de documentación teórica, han sido diversas tesis doctorales de diversas universidades públicas nacionales.
- También se ha acudido a algunas páginas web especializadas en temas de creatividad o pedagogía de donde se han recuperado artículos y entrevistas.
- También ha sido consultada la Ley Orgánica de Educación disponible en internet.

Fase II- Análisis y Síntesis

Una vez seleccionada y leída la documentación, ésta ha sido utilizada para establecer las bases teóricas de la investigación y poder desarrollar el marco teórico.

Para iniciar el marco teórico se ha establecido como punto de partida conocer cuál es el significado que tiene el concepto de creatividad y cómo ha ido evolucionando su estudio durante los últimos años. Para ello se ha acudido a las definiciones e investigaciones desarrolladas por varios autores de renombre expertos en el tema. Una vez definidos estos conceptos se ha centrado el tema de la creatividad en el niño y en su proceso creativo, porque se pretende conocer cómo el niño puede aprender a ser creativo mediante diferentes metodologías que pueden llevarse a cabo en el aula. También se ha investigado cuáles son los estímulos que favorecen al niño, y cuál es el ambiente más favorable para desarrollar el pensamiento creativo.

Un papel fundamental en el proceso de enseñanza de la creatividad es el que desempeña el docente, y es por este motivo que se ha querido conocer cómo debe comportarse y qué características debe poseer para estimular la creatividad de sus alumnos.

La investigación se ha delimitado a la población de cuarto curso de Primaria y a la asignatura de Educación Plástica ya que se considera la asignatura que más se relaciona con la creatividad y puede ser un buen punto de partida para iniciar el aprendizaje creativo. Pero es importante incidir en que la creatividad puede trabajarse desde cualquier asignatura escolar y desde cualquier actividad de la vida diaria.

Se ha querido reflejar en este trabajo cuál es la situación actual entre el modelo de enseñanza creativa y el papel que juega la creatividad en la Ley Orgánica de Educación, que es la norma actual y lo que aconsejan los diferentes autores consultados, como expertos en el campo de la creatividad en el ámbito escolar.

Fase III- Diseño de la propuesta

La propuesta que se ha realizado busca llevar a la práctica los puntos desarrollados en el marco teórico de esta investigación. Se han elegido los elementos y ambientes que son necesarios para poner en marcha la creatividad. Esta propuesta ha sido diseñada para que los alumnos de cuarto curso de primaria aprendan a descubrir y desarrollar su pensamiento creativo y que sean conscientes y aprendan a que existen muchas maneras de ver las cosas y múltiples soluciones para una misma cuestión, aceptar que los compañeros puedan tener diferentes formas de pensar y que pueden ser satisfactorias, respetadas y aceptadas por el resto del grupo. La propuesta de intervención tiene como objetivo principal ofrecer al alumno las herramientas necesarias para que

pueda desarrollar su capacidad creadora desde la asignatura de Educación Plástica y Visual. La metodología que se va a llevar a cabo es el “modelo IOE” de Francisco Menchén que tiene como pilares básicos el desarrollo de la imaginación, la originalidad y la expresión.

Para poder enseñar todos estos conceptos a los alumnos se propone presentarles el cuento de Blancanives y se les anima a replantearse y preguntarse ¿y si fuera de otra manera?, ¿qué les gustaría que ocurriese?, entre otras cuestiones. El cuento será el hilo conductor y se trabajará desde diferentes puntos de vista para ofrecer a los alumnos, mediante la realización de diversas actividades didácticas, un aprendizaje y desarrollo de su propio proceso creativo.

Se elige un cuento porque se busca iniciar el aprendizaje creativo a partir de un tema conocido por los alumnos y a la vez, que trate sobre un mundo de fantasía porque según el modelo de Menchén, la fantasía es un factor que estimula la imaginación y ésta a su vez es un indicador de la creatividad. También se considera una buena herramienta para trabajar con los alumnos el respeto, la tolerancia, la ruptura de estereotipos culturales, la lectura de las imágenes, las emociones, los sentimientos, la imagen personal, la expresión, etc.

Fase IV- Análisis y conclusiones de la propuesta

Tras el diseño de la propuesta de intervención se definen algunas de las ventajas e inconvenientes que pueden surgir en el momento de trabajarla con los alumnos. Se pueden prever aunque no se haya llevado a la práctica, teniendo en cuenta el alumnado y la metodología de trabajo.

Algunas de las *ventajas* de dicha propuesta son que el alumno realizará un aprendizaje más lúdico que académico, podrá trabajar en grupo, de forma individual y de esta manera se podrá atender a la diversidad teniendo en cuenta el aprendizaje del alumnado.

Alguna de las *dificultades* que se pueden presentar puede ser la falta de imaginación y bloqueo por parte del alumno, al no saber o estar acostumbrado a trabajar con la metodología utilizada, como consecuencia del alto grado de aprendizaje académico al que se exponen diariamente en el aula, basado principalmente en la adquisición de conceptos y memorización de éstos. La falta de aprendizaje dirigido a enseñar a pensar al alumno puede presentar dificultades a la hora de trabajar con el método “ioeísta” de Menchén.

La propuesta diseñada podrá suponer un primer paso para la incorporación de metodologías creativas en la enseñanza- aprendizaje de la Educación Plástica y Visual mostrando a los alumnos un conjunto de actividades cuyos resultados pueden llegar a ser muy positivos para su aprendizaje y para el reconocimiento de ellos mismos al ver que son capaces de realizar sus propias creaciones.

Fase V- Conclusiones

Teniendo en cuenta el tipo de investigación que se ha desarrollado se considera adecuado el marco metodológico utilizado.

Las fuentes consultadas han sido de gran ayuda para la elaboración del marco teórico y la elaboración de las conclusiones. Ha sido fácil la adquisición de los documentos y manuales consultados. Todas las fases en las que se ha compuesto el proceso de investigación se han delimitado en un marco temporal tal y como se indica en el cronograma, adecuado a las necesidades. Cabe decir, en este sentido que la fase que ha requerido más tiempo y dedicación ha sido la elaboración del marco teórico dado la gran cantidad de información disponible en las fuentes consultadas, hecho que ha requerido de bastante tiempo dedicado a la lectura y la selección de la misma.

Por último, el diseño de la propuesta de intervención ha sido, la segunda fase que ha supuesto mayor dedicación, después del marco teórico. El método de diseño ha sido diferente al del marco teórico porque en este caso se ha requerido mayor creatividad, ya que ha consistido en el diseño de actividades.

3.4. CRONOGRAMA

Se detalla el cronograma de las tareas de la investigación que se han desarrollado.

| Meses y semanas | FEBRERO | | | | MARZO | | | | ABRIL | | | | MAYO | | | |
|---|---------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Búsqueda y selección de fuentes bibliográficas | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| Elaboración del índice | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| Objetivos generales y específicos | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| Justificación | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| Marco teórico | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| Marco metodológico | | | | | | ■ | ■ | ■ | | ■ | | | | | | |
| Diseño y desarrollo de la propuesta de intervención | | | | | | ■ | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| Conclusiones y prospectivas | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | |

4- CAPITULO III: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Para poder llevar a la práctica lo expuesto en el marco teórico se ha diseñado la siguiente propuesta de intervención que consiste en una unidad didáctica para cuarto curso de Educación Plástica y Visual en primaria. La propuesta tiene como objetivo principal enseñar a los alumnos a desarrollar su capacidad creadora mediante el lenguaje plástico. Para ello se ha elegido la metodología del autor Francisco Menchén, la cual se basa en actividades que proponen trabajar la imaginación, la originalidad y la expresión, siendo estos los principales indicadores de la creatividad.

4.1. OBJETIVOS

Para un correcto desarrollo del aprendizaje del alumno se han establecido unos objetivos concretos. También se pretende que la tarea del docente sea eficiente y para ello se han diseñado otros objetivos.

4.1.1. Objetivos didácticos del alumno

- Aprender a utilizar el pensamiento divergente y la imaginación para desarrollar producciones plásticas.
- Valorar positivamente las propias ideas y reconocer el propio trabajo como creación única.
- Desarrollar el pensamiento crítico y aceptar las diferentes opiniones como posibles soluciones.
- "Desaprender" los estereotipos adquiridos por nuestra cultura para crear nuevas soluciones.
- Conocer el uso de diferentes técnicas y materiales para el desarrollo de la producción plástica.

4.1.2. Objetivos didácticos del profesor

- Fomentar el uso de la imaginación del alumno para realizar las actividades propuestas.
- Enseñar al alumno a reflexionar sobre sus emociones y animarle a que las exprese mediante el lenguaje plástico.
- Fomentar el pensamiento crítico, la aceptación y el respeto de opiniones y trabajos diferentes de otros compañeros.
- Enseñar diferentes técnicas utilizadas en el lenguaje plástico.
- Crear un ambiente de armonía y libertad que favorezca la creatividad.

4.2. CONTENIDOS

Se han fijado una serie de contenidos mediante los cuales se pretende que el alumno desarrolle su aprendizaje creativo y plástico.

- Construcción de diferentes elementos con materiales diversos.
- La composición y las líneas.
- El collage.
- El uso del pensamiento divergente para la elaboración de producciones.

4.3. METODOLOGÍA

La propuesta va a tener como hilo conductor de todas las actividades el cuento de Blancanieves y a partir de él se va a desarrollar el “modelo IOE” de Francisco Menchén mediante la cual se propone una serie de actividades plásticas basadas principalmente, en el desarrollo de la imaginación, la originalidad y la expresión, para que el alumno aprenda a desarrollar las habilidades del pensamiento creativo (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración), intentando que cada actividad diseñada promueva una o varias de estas cuatro habilidades generales.

Menchén ha diseñado un método que trata de explicar las distintas capacidades y procesos que intervienen en el desarrollo de la creatividad y dar a los alumnos las herramientas necesarias para alcanzar este desarrollo. Menchén (2005) afirma que para que un estudiante pueda tener ideas creativas hay que ejercitar su mundo interior a través de tres vías: la *vía intelectual* que supone el uso de la intuición, la imaginación y el pensamiento, se le asocia como capacidad la inteligencia (I); la *vía ecológica* que consiste en la identificación y descubrimiento de la naturaleza y la cultura de su entorno, está asociada al desarrollo de las capacidades socioculturales y su indicador es la originalidad (O) y por último, la *vía multisensorial* que supone la expresión de las sensaciones, las emociones y los sentimientos. La capacidad que se le asigna a esta vía son los sentidos y se indica mediante la expresión (E).

Estos elementos son los que se han tomado en el diseño de la propuesta. Se han incorporado en su mayoría a las diferentes actividades para desarrollar lo mejor posible el modelo de Menchén.

A través de diferentes técnicas plásticas y el uso de diversos materiales se trabajará la estimulación y desarrollo de la creatividad del alumnado. El aprendizaje será significativo, se partirá de los conocimientos previos del alumnado y sus vivencias personales. La metodología que se llevará a cabo será tanto expositiva para introducir y explicar conceptos, discursiva para que los alumnos lleguen a un aprendizaje por descubrimiento e investigativa en el desarrollo de las actividades y uso de los materiales. El ambiente girará en torno a la fantasía y a la imaginación temas que suelen gustar a los alumnos en estas edades. También se dará libertad de expresión y

autonomía en la ejecución de las producciones, el alumno será el verdadero protagonista de su obra la cual será única e irreplicable. Se fomentará la creatividad y se les dará las pautas de trabajo a los alumnos para que desarrollen la actividad con total libertad. El profesor actuará de guía para motivar, desarrollar la curiosidad de los alumnos, moderar y ayudar ante cualquier duda que surja en el proceso de aprendizaje. Se fomentará la participación y cooperación así como el respeto y la responsabilidad.

A menudo en el aula se cuenta con muchos alumnos que se sienten inseguros ante este tipo de actividades. No todos los alumnos disfrutan con el lenguaje plástico y creativo, será en estas situaciones donde el docente deberá transmitirles tranquilidad para elaborar su trabajo mostrándose amable y cercano. Tendrá como función estimular su pensamiento a través de preguntas que el niño deba ir cuestionándose y respondiendo hasta que vaya encontrando su propia solución. Se atenderá a la diversidad del alumnado en la distribución de los grupos de trabajo y en la ejecución del mismo. A los alumnos con necesidades educativas especiales se les proporcionará la ayuda que necesiten.

La propuesta de intervención está compuesta de 12 sesiones de 1,5 horas cada una. En cada sesión se han marcado unos objetivos didácticos, contenidos y criterios de evaluación que los alumnos deben adquirir mediante la realización de las actividades, las cuales trabajan diferentes técnicas plásticas y creativas, como por ejemplo, el uso de la imaginación, la técnica de la lluvia de ideas, el arte de preguntar o cambiar el final de un cuento, trabajar la línea, el dibujo libre, el collage, etc.

4.4. ACTIVIDADES

A continuación se explican detalladamente en qué van a consistir cada una de las actividades que forman la propuesta, todas ellas siguiendo el mismo hilo conductor del cuento de Blancanives tal y como ya se ha expuesto anteriormente.

| Sesión 1 | Título: Punto de partida | Duración: 1,5 h |
|-------------------------|---|-----------------|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el concepto de creatividad. - Reflexionar sobre la propia capacidad creativa. | |
| Contenidos | - La creatividad | |
| 40' | Introducción del concepto de creatividad. Se les pedirá que digan qué es la creatividad o cuándo decimos que una persona es creativa. Se recogen en una cartulina todas las aportaciones. | |
| 50' | A continuación se les propondrá a los alumnos que realicen unas actividades basadas en el modelo de test creativo de Torrance y que respondan a una serie de cuestiones sobre la creatividad. (Anexo 1) | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Cartulina, cuestionarios, lápices y gomas. | |
| Criterios de evaluación | - Reconoce cuáles son sus habilidades o limitaciones a nivel creativo. | |

| Sesión 2 | Título: Blancanieves y el Príncipe necesitan gafas | Duración: 1,5 h |
|-------------------------|--|-----------------|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la imaginación y la originalidad para crear las gafas de los protagonistas del cuento. - Reflexionar sobre el aspecto físico de las personas que llevan gafas. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - La belleza física de la personas. - La imaginación - Diseño y dibujo de unas gafas. | |
| 30' | Presentación del tema, los alumnos habrán leído y visto el cuento de la Blancanieves en el área de lengua. Se proyectan las imágenes de Blancanieves y el Príncipe (Anexo 2) y se realiza una observación sobre su aspecto físico. Se observa que son bellos, altos y delgados. A continuación, mediante el método del <i>arte de preguntar</i> se les pregunta ¿todas las personas son bellas? Se deja tiempo para responder y las respuestas se anotan en una cartulina. Posteriormente, se les pregunta ¿las personas que llevan gafas son bellas? (muchos alumnos tienen complejo por llevar gafas). Se les propone que imaginen a Blancanieves y el Príncipe con gafas, ¿seguirían siendo bellos con gafas? (Anexo 3). Se intercambian opiniones. | |
| 45' | A continuación se propone a los alumnos que creen unas gafas para los protagonistas del cuento. Se les entrega una fotocopia en papel de dibujo, con el rostro de cada personaje (Anexo 4), los alumnos escogen el personaje e inventan las gafas que pintarán con rotuladores y pastel. Se les anima a que sean imaginativos. El/la docente tomará fotos de los alumnos mientras trabajan. | |
| 15' | Se procederá a la limpieza y recogida del material. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Proyector, ordenador, cámara de fotos, imágenes de Blancanieves y el Príncipe, lápices, gomas, rotuladores y pastel. | |
| Criterios de evaluación | <ul style="list-style-type: none"> - Es imaginativo/a y original para realizar la tarea propuesta. - Disfruta en la producción de su trabajo. | |

| Sesión 3 | Título: Las gafas mágicas (I) | Duración: 1,5 h |
|------------|---|-----------------|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el pensamiento divergente, a través del dibujo. - Reflexionar sobre las cualidades de la belleza interior de las personas. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - La belleza interior de las personas. - Dibujo libre e imaginativo de unas gafas. | |
| 40' | Se retomará el tema de la sesión anterior y se continúa con el tema de la belleza. Se observan las imágenes de Blancanieves y el Príncipe y se les pregunta si son bellas personas y mediante el método de <i>brainstorming</i> se anotan en una cartulina A3, las cualidades y actitudes que hacen bellas a las personas. Se les propone dos imágenes: de una mujer y de un hombre aparentemente bellos físicamente y a demás con buenas cualidades, dedican su vida a la ayuda de los otros (una doctora y un bombero, Anexo 5). Se les pregunta si seguirían siendo bellos si tuvieran las mismas cualidades pero físicamente menos guapos (calvos, con gafas, gruesos, bajos, etc.) Se intercambian opiniones y se habla sobre la belleza física y la belleza interior. | |
| 45' | A continuación se propone a los alumnos que imaginen cómo serán unas gafas que permitan ver la verdadera belleza de una persona, la belleza interior. Se les entrega papel de dibujo y lápiz para que realicen un boceto del diseño de sus gafas, en el mismo papel anotarán todas las cosas que según ellos poseen verdadera belleza y las cualidades que hacen que una persona tenga belleza interior y que pueden ver con las gafas mágicas. El/la docente tomará fotos de los alumnos mientras trabajan. | |
| 5' | Se procederá a la recogida del material. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Proyector, ordenador, cámara de fotos, cartulina A3, papel de dibujo A4, lápices, gomas. | |

| | | |
|------------------------|---|------------------------|
| Crterios de evaluaci3n | <ul style="list-style-type: none"> - Muestra fluidez y originalidad en la creaci3n del dibujo. - Diferencia la belleza interior de la belleza exterior. | |
| Sesi3n 4 | Título: Las gafas mágicas. (II) | Duraci3n: 1,5 h |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Experimentar y descubrir las posibilidades expresivas y creativas de los diferentes materiales y texturas. - Crear unas gafas a partir de mltiples materiales. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - La construcci3n y expresi3n creativa. - Las cualidades de las personas. | |
| 10' | Se retomará el tema de la sesi3n anterior y se explican las pautas y metodología del trabajo para la construcci3n de las gafas mágicas. | |
| 70' | Los alumnos dispondrán de todo tipo de materiales para construir las gafas que les permitirán ver todas las cosas bellas que puedan imaginar y las cualidades de belleza interior de sus compaños. Al finalizar los alumnos mostrarán su trabajo y dirán algunas de las cualidades que pueden ser vistas con sus gafas mágicas al resto del grupo que se anotarán en una misma cartulina A3. El/la docente grabará en vídeo la sesi3n de trabajo. | |
| 10' | Se procederá a la limpieza y recogida del material. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: cart3n, materiales reciclables, alambre, papel celofán de colores, telas, peri3dicos, revistas, elementos naturales (hojas, piedras, palos,...) cartulina A3, pinturas, pinceles, rotuladores, ceras y plastilinas. | |
| Crterios de evaluaci3n | <ul style="list-style-type: none"> - Valora las posibilidades expresivas de los diferentes materiales como fuente de creatividad. - Es creativo en la elaboraci3n de su producci3n. - Respeta las obras de otros compaños. | |

| | | |
|------------------------|---|------------------------|
| Sesi3n 5 | Título: La metamorfosis de la manzana (I) | Duraci3n: 1,5 h |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Generar nuevas ideas a partir de una idea u objeto conocido. - Desarrollar el pensamiento divergente. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - El pensamiento divergente. - El dibujo creativo a partir de otro dibujo. | |
| 20' | El centro de interés de esta sesi3n es la manzana. Se presentará el tema con la imagen de la manzana que la anciana ofrece a Blancanieves, proyectada en el aula. En el aula se dispondrá de un frutero con manzanas naturales. Se observará y manipulará la forma, el color y la textura del fruto. Mediante el método del <i>arte de preguntar</i> se les preguntará a los alumnos ¿para qué sirve una manzana?, ¿qué otras cosas podemos hacer con ella?, ¿en qué puede transformarse?, etc. (Anexo 6). Las respuestas son recogidas por el/la docente en una cartulina. | |
| 55' | Para realizar la actividad se les entregará papel de dibujo, tamaño A3, con el dibujo de la silueta de una manzana (Anexo 7). Deben hacer un dibujo a partir de esa silueta de algo totalmente diferente a la propia manzana. El dibujo se pinta con pinturas. | |
| 15' | Se procederá a la recogida del material. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Proyector, ordenador, cartulinas A4 blancas, lápices, gomas pinceles, pinturas, botes de plástico, agua y trapos. | |
| Crterios de evaluaci3n | <ul style="list-style-type: none"> - Presenta facilidad para realizar una nueva idea a partir de otra conocida. - Participa en las actividades orales. | |

| Sesión 6 | Título: La metamorfosis de la manzana (II) | Duración: 1,5 h |
|-------------------------|---|-----------------|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar la descomposición y transformación de una imagen inicial. - Diseñar nuevas posibilidades para la composición de un dibujo. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - El uso de la regla y trazado de rectas. - Experimentación con líneas y formas en diferentes posiciones. | |
| 15' | Se explicará en qué consistirá la tarea a realizar. Se explicará el correcto uso de la regla para elaborar líneas. Se les animará a que sean imaginativos en su trabajo, que piensen lo que pretenden realizar antes de ejecutar la tarea, tomando las decisiones correctas. | |
| 50' | Los alumnos retomarán el dibujo de la sesión anterior, dividirán su interior mediante el uso de la regla y el lápiz con líneas rectas horizontales, ellos decidirán la distancia interlineal. Después las recortarán. Compondrán de nuevo el dibujo pero dejando el espacio entre las líneas que ellos decidirán y lo pegarán sobre una cartulina A4 del color que elijan. Observarán cómo se ha obtenido de la silueta original de una manzana algo totalmente diferente, mediante el proceso creativo. El/la docente tomará fotos del proceso productivo. Al finalizar harán una pequeña exposición para observar las creaciones de todos los compañeros. | |
| 15' | Se procederá a la recogida del material. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Cartulinas de colores, reglas, lápices, gomas, pegamentos, tijeras. | |
| Criterios de evaluación | <ul style="list-style-type: none"> - Muestra un buen uso de la regla para el trazado de rectas. - Observa y explora las diferentes posibilidades que puede crear a partir de una imagen. | |

| Sesión 7 | Título: Re-creando personajes (I) | Duración: 1,5 h |
|-------------------------|---|-----------------|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Cambiar el personaje de un cuento a través del pensamiento divergente. - Construir un títere mediante la técnica de Collage. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - La técnica del collage. - La fantasía en el lenguaje plástico. | |
| 20' | Se iniciará la sesión explicando la actividad. Se proyectan todos los personajes del cuento: Blancanieves, el príncipe, la madrastra (reina), la madrastra (anciana), los 7 enanitos, y el cazador (Anexo 8). Se observarán y se les propondrá mediante el método el <i>arte de preguntar</i> cómo serían estos personajes actualmente (Anexo 9). Se les entregará una hoja A4 y se les pide individualmente que hagan una lluvia de ideas sobre estas cuestiones. Después se harán dos grupos de alumnos y a cada alumno se le asignará un personaje. | |
| 55' | Se les entregará a los alumnos diferentes imágenes (recortes de revistas, dibujos, periódicos, etc.) de las partes de una persona (cabeza, cuerpos, brazos, etc.), junto con diferentes imágenes de elementos (gorros, vestidos, herramientas, coches, etc.) se les propondrá que cada alumno re-cree con la técnica de collage, el personaje del cuento que se le ha asignado, teniendo en cuenta la lluvia de ideas. Posteriormente lo pegarán en una cartulina. Ya pegado se recortará el contorno y se le pegará un palo de madera, así tendrán un títere de cada personaje. Podrán dibujar o colorear sobre el collage si lo desean. | |
| 15' | Se procederá a la recogida del material. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Imágenes, tijeras, cartulinas blancas, palos de helado, pegamentos, rotuladores | |
| Criterios de evaluación | <ul style="list-style-type: none"> - Crea una nueva posibilidad para un personaje de cuento. - Es original en la creación del títere. | |

| | | |
|-------------------------|---|------------------------|
| Sesión 8 | Título: Re-creando personajes (II) | Duración: 1,5 h |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Expresar verbalmente sus creaciones. - Desarrollar la imaginación y fantasía. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral. - La imaginación y la fantasía. | |
| 10' | Se retomará el títere del personaje re-creado del cuento y se les pedirá a los alumnos que uno por uno explique cómo es su personaje y por qué lo ha creado así. | |
| 65' | Se procederá a la exposición y explicación de cada uno de los personajes. Una vez realizada se formarán dos grupos con todos los personajes del cuento de Blancanieves. | |
| 15' | Se procederá a la recogida del material. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Títeres. | |
| Criterios de evaluación | <ul style="list-style-type: none"> - Expresa correctamente el objetivo de su obra. - Muestra imaginación y fantasía en su trabajo. | |

| | | |
|-------------------------|---|------------------------|
| Sesión 9 | Título: Colorín, colorado este cuento se ha cambiado (I) | Duración: 1,5 h |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Cambiar la versión de un cuento popular. - Reflexionar sobre la imagen de la mujer en el cuento de Blancanieves. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - Los estereotipos de género. - El final del cuento. | |
| 25' | Se iniciará la sesión explicando que se va a variar el cuento para volver a realizar otro cuento posible de Blancanieves. Se les planteará diversas cuestiones para reflexionar sobre el rol estereotipado de la mujer en el cuento: las chicas guapas esperan a que llegue un chico guapo y fuerte para que las salve y las proteja. En cuanto lo ven se enamoran, se casan con él y ellas se quedan en casa limpiando y cocinando. ¿Por qué Blancanieves se cuidaba de la casa? ¿por qué el príncipe era el que la salvaba, etc.? Se intercambian opiniones y se recogen las ideas principales. Se reflexionará sobre si enamorarse y casarse es el único final feliz para el cuento (muchas de las situaciones familiares de los alumnos demuestran lo contrario). | |
| 55' | Se propone a los alumnos que imaginen otra historia para los personajes del cuento, adaptado a los tiempos actuales, teniendo en cuenta el entorno, la cultura, el ambiente en el que viven y el rol social de la mujer (Anexo 10). Se formarán dos grupos para que creen otra versión del cuento, utilizando los personajes re-creados de la sesión 7. Una vez finalizados, en la clase de literatura se leerán y se procederá al trabajo de corrección ortográfica y gramatical. | |
| 10' | Se procederá a la recogida del material. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Lápices y hojas de papel. | |
| Criterios de evaluación | <ul style="list-style-type: none"> - Muestra facilidad para imaginar un nuevo cuento popular. - Tiene facilidad para expresar por escrito sus ideas e imaginación. | |

| | | |
|------------------|---|------------------------|
| Sesión 10 | Título: Colorín, colorado este cuento se ha cambiado (II) | Duración: 1,5 h |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Representar con títeres un cuento. - Trabajar y valorar el trabajo en grupo. | |
| Contenidos | <ul style="list-style-type: none"> - La dramatización. - El sentido crítico. | |
| 10' | Se iniciará la sesión explicando la actividad | |
| 35' | Los dos grupos de alumnos harán una dramatización de los dos nuevos cuentos de la Blancanieves con los títeres que realizaron en la sesión 7. | |

| | |
|-------------------------|---|
| 30' | Al finalizar la representación se hará una puesta en común dónde cada alumno explicará que le ha parecido la actividad, el trabajo cooperativo e intercambiarán opiniones y valoraciones. |
| 15' | Se procederá a la recogida del material. |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Títeres. Decorados. |
| Criterios de evaluación | - Expresa con títeres una historia de cuento. - Sabe trabajar en grupo y respeta la opinión de los compañeros. |

| | | |
|-------------------------|---|------------------------|
| Sesión 11 | Título: Nuestra exposición | Duración: 1,5 h |
| Objetivos | - Conocer como se monta una exposición. - Sentir satisfacción por los resultados obtenidos. | |
| Contenidos | - La exposición. - El respeto en el trabajo cooperativo. | |
| 10' | Se les explicará a los alumnos que expondrán su trabajo en el pasillo de la escuela para que el resto de compañeros puedan ver su trabajo, como en un museo. | |
| 80' | Se pegarán en papel de embalar de colores todas las cartulinas con la información recogida en cada sesión (ideas, opiniones,...) con los trabajos de los alumnos y las fotografías tomadas por el/la docente durante las sesiones. Se diferenciará el trabajo realizado en cada sesión y por el orden en que se hizo. Para organizar la exposición la clase se dividirá en parejas (9 parejas y 2 tríos). Cada grupo de trabajo se encargará de montar la exposición de una sesión de trabajo. En la clase de informática harán un pequeño resumen explicando lo que han realizado en la actividad y cómo lo han realizado para que los compañeros que vean la exposición puedan entenderlo bien. | |
| Material | Papel de embalar de colores, todo el trabajo realizado en educación plástica e informática, tijeras, pegamentos y rotuladores. | |
| Criterios de evaluación | - Sabe trabajar en equipo. - Se motiva en la tarea a realizar. | |

| | | |
|-------------------------|--|------------------------|
| Sesión 12 | Título: Qué hemos aprendido | Duración: 1,5 h |
| Objetivos | - Reflexionar y valorar el aprendizaje alcanzado. - Conocer su propia capacidad creativa. | |
| Contenidos | - Autoevaluación creativa. - Valoración del aprendizaje. | |
| 10' | Se iniciará la sesión explicando la actividad. | |
| 40' | Se les entregará a los alumnos el cuestionario de la sesión 1 (Anexo 1). | |
| 40' | Finalizado éste se procederá al visionado de los vídeos grabados en las sesiones, los alumnos y el/la docente valorarán y comentarán las sesiones y el trabajo realizado e intercambio de opiniones del grupo. | |
| Material | Espacio: Aula ordinaria con mesas. Materiales: Cuestionarios, proyector y ordenador. | |
| Criterios de evaluación | - Valora el propio aprendizaje creativo y plástico. - Conoce sus puntos fuertes y puntos débiles en el proceso creativo. | |

4.5. CRONOGRAMA

| Meses, semanas y días | ENERO | | | | FEBRERO | | | | MARZO | | | |
|---|----------|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | Día 8 | Día 15 | Día 22 | Día 29 | Día 5 | Día 12 | Día 19 | Día 26 | Día 5 | Día 12 | Día 19 | Día 26 |
| Sesión 1: Punto de partida | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 2: Blancanieves y el Príncipe necesitan gafas | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 3: Las gafas mágicas (I) | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 4: Las gafas mágicas. (II) | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 5: La metamorfosis de la manzana (I) | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 6: La metamorfosis de la manzana (II) | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 7: Re-creando personajes (I) | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 8: Re-creando personajes (II) | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 9: Colorín, colorado este cuento se ha cambiado (I) | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 10: Colorín, colorado este cuento se ha cambiado (II) | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 11: Nuestra exposición | | | | | | | | | | | | |
| Sesión 12: Qué hemos aprendido | | | | | | | | | | | | |

4.6. EVALUACIÓN

La evaluación que se llevará a cabo en esta unidad didáctica, será distinta en función de cada momento y tipo de actividad ya que no todo se podrá evaluar de la misma manera.

Evaluación Inicial: Se evaluará mediante pruebas orales como lluvia de ideas y preguntas sobre sus conocimientos previos. En la sesión 1, los alumnos realizarán un cuestionario para conocer aspectos sobre su capacidad creativa.

Evaluación procesual: Se valorará el proceso en el que se han desarrollado las actividades realizadas por los alumnos. Se tendrá en cuenta la metodología que se habrá seguido, los recursos empleados y el resultado de las sesiones. Se valorará los resultados creativos de los trabajos de los alumnos siguiendo unos criterios de evaluación: fluidez, flexibilidad, originalidad y autonomía. También se establecerán unos criterios para evaluar el trabajo plástico. Se utilizarán grabaciones de las sesiones de trabajo grupal para observar mejor el grado de participación, motivación e iniciativa de los alumnos.

Los resultados obtenidos en el cuestionario de la sesión 1, se compararán con los recogidos en la realización del mismo cuestionario en la sesión 12. El objetivo será observar si el método de enseñanza creativa desarrollado durante toda la unidad didáctica ha sido satisfactorio y los alumnos han logrado aprender a desarrollar su creatividad.

En el momento de ser aplicada la propuesta de intervención se recogerán los resultados y la respuesta del alumnado en el desarrollo de las actividades, en el futuro la propuesta será evaluada en función de los siguientes criterios:

| Criterios de evaluación de la propuesta de intervención |
|--|
| - Las actividades propuestas se han adaptado correctamente al tipo de alumnado y al curso. |
| - Las actividades propuestas en las sesiones han tenido un buen resultado en su ejecución. |
| - La metodología utilizada en todas las sesiones ha sido correcta. |
| - La creatividad de los alumnos ha evolucionado hacia resultados satisfactorios. |
| - Los alumnos han demostrado interés en la ejecución de su trabajo. |
| - La tarea del docente se ha adaptado a las necesidades. |

4.7. ANÁLISIS DE LA PROPUESTA

Esta propuesta de intervención se ha diseñado con el objetivo de ofrecer a los alumnos una herramienta, la cual, a través de la Educación Plástica permita enseñarles a trabajar de forma diferente a lo que están acostumbrados en el resto de asignaturas.

La propuesta puede ser aplicada en cualquier aula ordinaria, es decir no es necesario disponer de un aula especial de plástica. A la hora de diseñar la propuesta se ha considerado el aula ordinaria como espacio apropiado ya que en la mayoría de escuelas públicas la educación plástica se imparte en el aula ordinaria por no disponer de un aula especializada. Para el desarrollo de las actividades los recursos empleados son fácilmente asequibles, se cuenta con recursos TIC, el proyector, el ordenador y/o PDI; con recursos humanos, el maestro (especialista o no) y el grupo de alumnos; los recursos materiales son todos los necesarios para el desarrollo de las actividades, detallados en cada una de las sesiones.

Esta propuesta favorece el trabajo individual y grupal, aporta una mayor capacidad por parte del alumnado en adquirir una habilidad a la hora de pensar de forma divergente, estimulada en cada una de las actividades propuestas. Al trabajar con este tipo de metodología “ioeísta” el alumno adquiere una metodología de trabajo, tal vez no llevada a la práctica normalmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas cuestiones, como se han expuesto en la investigación, reportarán beneficios positivos a los alumnos. Las actividades pueden resultar estimulantes y motivadoras a la vez que divertidas para los niños al tratarse como eje central un cuento. No hay que olvidar que se pide a los alumnos que imaginen, que inventen cosas totalmente diferentes, fantásticas, originales y sobre todo como a ellos les guste, siendo éstos, aspectos positivos. El resultado de estas actividades serán totalmente diferentes unos de otros. Esta propuesta busca que el alumno disfrute de la Educación Plástica y Visual y no sea la reproducción de 25 trabajos idénticos copiados del modelo del maestro.

Sin embargo, también pueden surgir inconvenientes en el aula, por ejemplo, son actividades en las que los alumnos pueden fácilmente perder el orden de la clase y entorpecer el buen ambiente de trabajo. En el aula siempre hay algún alumno que tiende a distraer a otros e incumplir las normas. También hay alumnos que les cuesta motivarse ante tareas tan abiertas en las que tengan que pensar e imaginar, para ello el maestro debe tener las habilidades necesarias para saber animarle y motivarle en su trabajo, tarea que al docente no siempre le resulta sencilla.

Finalmente, algunas de las consecuencias que puede tener la propuesta aquí presentada es enseñar a los alumnos cómo la creatividad puede ser una herramienta de trabajo útil, pero sin obviar que requiere esfuerzo, sobre todo al inicio, pero que al final resulta gratificante y divertida. Puede servir para dar un buen enfoque a la materia de Educación Plástica y que le permita abarcar la expresividad, la libertad, la comunicación, la imaginación, la fantasía y por supuesto, la creatividad como habilidades a desarrollar.

4.8. CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA

El método de Menchén es la base de esta propuesta de intervención. La originalidad, la imaginación y la expresión son trabajadas en las actividades cuando se propone a los alumnos: cambiar la imagen física de los protagonistas, construir gafas mágicas con múltiples materiales, buscar otras representaciones a partir del dibujo de una manzana, trabajar con líneas, cambiar los personajes y el final del cuento, construir títeres, componer un collage y dramatizar un cuento.

Además de los métodos creativos y plásticos esta propuesta también trabaja, a partir del cuento de Blancanieves, actitudes y valores sobre temas que influyen en el entorno de los niños. Se trabaja el sentido crítico a partir de la reflexión sobre la belleza física de las personas, se pretende transmitir la importancia de las buenas cualidades personales como verdadera belleza del individuo, por encima de la belleza física. Este es un tema importante sobre todo, en la actualidad ya que los niños y las niñas, especialmente, están fuertemente influidos visualmente por la moda y la publicidad. Se les enseña qué son los estereotipos de género, que sepan reconocerlos y romperlos creando otras posibilidades. Otro fin de la propuesta didáctica, es enseñar a los niños que una historia puede ser cambiada y puede ser mejor, igual que ocurre en la vida, ellos tienen la posibilidad de cambiar cosas y mejorarlas mediante su creatividad, siendo personas activas y no pasivas en su mundo. En todas las tareas, el respeto al maestro y compañeros, la cooperación, la iniciativa, la participación y la motivación en el trabajo son altamente valoradas.

En conclusión, se le ha querido dar la vuelta al cuento de Blancanieves tratando diferentes aspectos y ofreciendo a los alumnos la oportunidad de crear algo por ellos mismos y de forma cooperativa, mediante el lenguaje plástico, a la vez que aprenden a descubrir toda la creatividad que llevan dentro, disfrutando y compartiendo la diversidad de los resultados.

5- CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

5.1. CONCLUSIONES

Como punto final de este trabajo se realiza una revisión de los objetivos iniciales del TFG de los cuales se extraen las siguientes conclusiones.

Del objetivo general *"Incorporar determinados métodos creativos en el proceso de aprendizaje de los alumnos de 4º curso de Educación Primaria mediante el área de Educación Plástica y Visual"* se concluye que:

- Tal y como se ha expuesto en el marco teórico existen diversos métodos que permiten desarrollar la creatividad en el aula independientemente del área y del curso que se trabaje, como se expone en el modelo "IOE" de Menchén. Generalmente, la Educación Plástica y Visual es la materia que más se relaciona con la creatividad ya que en función del tipo de actividades y materiales con los que se trabaja, si se hace de forma adecuada, ofrece muchas posibilidades a los alumnos para que pongan en marcha su pensamiento divergente. *(Conclusión nº 1)*
- El método IOE de Menchén, en el que se basa la propuesta didáctica, es un método especialmente creado para el desarrollo creativo de los alumnos. En este caso, también adecuado para 4º curso en Educación Plástica debido a que permite trabajar bien la imaginación, la originalidad y la expresión en las diversas actividades propuestas. *(Conclusión nº2)*

Del primer objetivo planteado *"Conocer qué es la creatividad, el proceso creativo en el niño y cómo les beneficia en su desarrollo integral"* se puede concluir que:

- La creatividad está presente de forma natural en las personas pero requiere ser enseñada en la mayoría de los casos. Esto conlleva un esfuerzo y trabajo tanto por parte del docente como del alumno aportando numerosos beneficios en su aprendizaje y desarrollo integral. *(Conclusión nº3)*
- Como afirman los autores citados en este trabajo, en el proceso creativo del niño intervienen muchos factores personales, ambientales y sociales que influyen en el desarrollo de su creatividad. Actualmente la escuela no ofrece los factores adecuados para la estimulación ni la motivación del proceso creativo del alumno tal y como recomiendan los expertos en el tema. Las razones de este hecho son diversas, principalmente son: la falta de formación de los docentes sobre el tema, la escasa valoración y la falta de tiempo para cumplir la programación curricular. *(Conclusión nº4)*

Del segundo objetivo que se ha planteado en este trabajo "*Identificar las principales características de cómo debe ser un maestro creativo de Educación Plástica y Visual*" se concluye que:

- El docente debe adquirir una actitud y unos valores determinados ante sus alumnos si quiere enseñar de forma creativa y quiere despertar el pensamiento divergente de sus alumnos. Debe cumplir una serie de características que se alejan de la figura del maestro que ha existido durante mucho tiempo, aquél que quiere que todos sus alumnos obedezcan, respondan lo correcto de forma homogénea, el que lo sabe todo y el que piensa que son los alumnos los que aprenden y no él. *(Conclusión nº5)*
- Este objetivo puede ser alcanzado, en mayor medida, en función del tipo de alumnado que haya en aula ya que en ocasiones el docente se enfrenta a situaciones poco favorables para el desarrollo de estas características. *(Conclusión nº6)*
- El docente creativo es un maestro que tiene algo especial para sus alumnos porque les enseña desde la participación, la libertad, el ánimo, el apoyo y no fomenta el miedo al error, al contrario, enseña que el error es una oportunidad de aprendizaje. Este docente debe seguir aprendiendo y formándose en su tarea y no estancarse. *(Conclusión nº7)*

Del tercer objetivo planteado "*Conocer algunos de los métodos y técnicas de enseñanzas y aprendizajes basados en la creatividad que puedan ser desarrollados a través de la Educación Plástica y Visual adecuado para 4º curso de Educación Primaria*" se puede concluir que:

- Existen varias metodologías que permiten el desarrollo de la creatividad en la Educación Plástica (esta conclusión es igual a la *conclusión nº1*), y de ellas se ha destacado el modelo IOE de Menchén porque ha sido el método más didáctico que se ha encontrado de todas las fuentes consultadas y muy adecuado para Educación Plástica y Visual de 4º curso. Permite la expresión de la fantasía, la imaginación y la originalidad a través del dibujo, el color, el trabajo de líneas, composiciones de collage, construcción de títeres, manipulación de diversos tipos de materiales (reciclados, naturales, etc.). *(Conclusión nº8)*
- Se han encontrado pocas herramientas que permitan la correcta evaluación de la creatividad de los alumnos en el aula, considerado esto una dificultad. Los sistemas de evaluación que se han encontrado y que están explicados en el marco teórico consisten en diversos test y pruebas destinados a evaluar la creatividad de forma independiente y no se consideran muy eficientes para aplicarlos en un determinado área curricular. El objetivo de este trabajo es encontrar un método que permita evaluar la evolución del alumno a través de su trabajo en el desarrollo de las actividades plásticas. *(Conclusión nº9)*

- Tras analizar desde el punto de vista de la creatividad, el currículo de Educación Primaria (ciclo medio) se deduce que nos encontramos algo lejos de llegar a las metas deseadas y necesarias para tener alumnos y maestros creativos. (*Conclusión nº10*)

Del cuarto objetivo planteado "*Proponer algunas actividades para enseñar a los alumnos de 4º curso de Educación Primaria a ser más creativos a través de la Educación Plástica y Visual*" se concluye que:

- Tal y como se ha desarrollado en la propuesta de intervención, las actividades diseñadas permiten poner en práctica diferentes métodos (todos se enuncian en el marco teórico) que favorecen el desarrollo creativo a través del lenguaje plástico (la manipulación de diferentes materiales, la imagen, la expresión y el aprendizaje de técnicas plásticas). (*Conclusión nº11*)
- Estas actividades además de permitir un aprendizaje creativo y plástico del alumnado de 4º de primaria, también permiten trabajar otros contenidos transversales tales como: la belleza de las personas, los estereotipos de género, el respeto, la aceptación de distintas opiniones, el trabajo cooperativo, etc. (*Conclusión nº12*)

Desde el sentido crítico surge la pregunta ¿se llevan a cabo en la actualidad estas metodologías de trabajo en Educación Primaria?, ¿se conocen los beneficios de la creatividad en los alumnos?, ¿es la escuela motor de enseñanza creativa? Pues respecto a estas cuestiones existen muchos profesionales de la creatividad que opinan lo contrario, por ejemplo, Ken Robinson en su conferencia "Las escuelas matan la creatividad" pone de manifiesto que es el propio sistema educativo creado para una sociedad industrial el que está haciendo desaparecer a través de sus métodos de enseñanza, la creatividad innata del niño y apela a una reforma educativa que se adapte a los alumnos actuales y que forme a los futuros ciudadanos del mundo tal y como también defiende Menchén. Con lo cual se apunta a la necesidad de una posible reforma educativa en el currículo de Educación Primaria. Formar el ser humano creativo que la sociedad de hoy requiere, implica que la pedagogía recurra a nuevas estrategias de enseñanza y a nuevos criterios educativos, esto es lo que tratan de llevar a cabo las escuelas eficaces. (Bravo, 2009, p.76)

Para finalizar, lo que se pretende reflejar en esta investigación es que enseñar a los alumnos a ser creativos no supone una gran inversión, ni adquirir grandes recursos tecnológicos, ni realizar grandes cambios en el centro educativo. Solamente hace falta que sea el propio maestro en el aula o el claustro de profesores a nivel de centro, que estén convencidos y sepan realmente qué valiosa es la creatividad para poderla desarrollar en la docencia. Será así como se podrá ir hacia una renovación de la enseñanza que disponga de métodos y procedimientos divergentes, que puedan preparar al alumno para que sea en un futuro una persona capaz de adaptarse a los cambios y encontrar soluciones de manera creativa.

5.2. PROSPECTIVA

El último paso de este trabajo será su puesta en práctica. Se intenta por tanto prever y tener en cuenta los aspectos más relevantes que surgen de las conclusiones para el futuro. El objetivo es continuar mejorando y profundizando este trabajo tal y como se enumeran en las siguientes prospectivas:

- De la *conclusión n^o2* se plantea para el futuro desarrollar la propuesta didáctica de Educación Plástica para que sea el punto de inicio y poder diseñar otras unidades didáctica basadas en el modelo IOE y seguir enseñando a los alumnos otra manera de ver, plantear y reflexionar sobre las cosas y situaciones que siempre se han mostrado de una misma forma pero que pueden ser cambiadas como en el caso del cuento trabajado.
- Respecto a la *conclusión n^o3* y *n^o4* en un futuro sería conveniente que aquellos maestros de Educación Primaria que no conocen mucho el tema de la creatividad tomen mayor consciencia y puedan formarse en el tema para poderla aplicar en su docencia. La formación del docente sobre el tema de la creatividad sería interesante realizarla mediante los diversos manuales de importantes autores actualmente disponibles, páginas web especializadas o artículos sobre educación y creatividad. Así el docente dispondrá de mayor conocimiento sobre el proceso creativo y podrá ayudar al alumno identificando en qué fase se encuentra o cuáles son sus potencialidades o debilidades que hay que reforzar. Al conocer los beneficios el docente puede sentirse estimulado en su labor docente y de esta manera sabrá crear el ambiente adecuado y favorable en el aula para que el alumno pueda alcanzar mejores resultados personales y académicos.
- De la *conclusión n^o5*, *n^o6* y *n^o7* para mejorar la tarea del docente, en un futuro y que éste sea más creativo sería interesante que realizara una reflexión personal sobre cómo es su docencia y reconocer si cumple o no con las características pertinentes. Es importante que el docente realice una valoración personal y se sienta motivado e ilusionado por su trabajo, que deje a un lado las opiniones, valoraciones o problemas personales y entre en el aula limpio de prejuicios, con la ilusión y motivación necesarias para cumplir con los objetivos de creatividad.
- De la *conclusión n^o8*, habrá que seguir profundizando sobre las diferentes aplicaciones y mejoras para la práctica docente del modelo IOE.
- De la *conclusión n^o9*, se deberá continuar investigando y consultado diversas fuentes para encontrar un método adecuado y que sea práctico para poder evaluar la evolución de la creatividad de los alumnos tanto para el área de Educación Plástica como para otra materia curricular.

- De la *conclusión n°10*, debido a qué cambiar la Ley de Educación para dar más importancia a la creatividad supone algo muy difícil y fuera de nuestro alcance, sí que sería una buena opción establecer un proyecto educativo de centro que tenga como eje transversal la creatividad.
- De la *conclusión n°11* en el futuro al poner en práctica estas actividades se podrán ver los resultados obtenidos por los alumnos y valorar los aspectos que puedan necesitar una mejora o por el contrario ya sean satisfactorios. Se valorará toda la práctica siguiendo los criterios de evaluación de la propuesta de intervención detalladas en el apartado anterior.
- De la *conclusión n°12* se verá el resultado que ha tenido en los alumnos trabajar estos temas más transversales y se buscarán otros temas para poder seguir trabajando en otras nuevas actividades o en estas mismas pero realizando la adaptación necesaria.

Al plantear la situación educativa del futuro, desde el punto de vista de la creatividad surge la pregunta de si se logrará, en un tiempo, llegar a una educación en la creatividad, si podrán beneficiarse alumnos y maestros de los numerosos beneficios individuales y colectivos que aporta la creatividad. Como se ha visto ya, la creatividad se desarrolla en un ambiente positivo, pues hay que ser positivo y creer en el camino de la enseñanza creativa. “Predecir el futuro es difícil, por lo que debemos formar a ciudadanos mejor preparados, a fin de que puedan adaptarse con éxito a la vida compleja, global e indefinida del siglo XXI.” (Romo, 2012, p.124)

6- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsina, P., Díaz M., Giráldez, A., Ibarretxe, G. (2009). *El Aprendizaje creativo: 10 ideas clave*. Barcelona: Graó
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente*. Recuperado el 3 de marzo de 2013 de http://www.interac.es/adjuntos/crea_pensa_diver.pdf
- Asociación Profesional de Orientadores en Castilla - La Mancha (APOCLAM) (s.f.).
Cómo desarrollar la creatividad en el alumnado. *Documentos de reflexión para el profesorado*. Recuperado el 30 de marzo de 2013 de http://www.apoclam.org/cdprimaria/doc/1ciclo/profes/Como_trabajar_la_creatividad_en_el_alumnado.pdf
- Atance, J., Calleja, R., Cañas, J., Díaz, M., Domingo, M.J., Domingo. E., Gil, M^a.D., Giráldez, A., Malagón, A., Maschat, V., Merodio, M^a.I., Oriol, N., Palacios, F. (2001). *La Educación artística, clave para el desarrollo de la creatividad*. Madrid: Instituto Superior de Formación del Profesorado
- Bean, R. (2000). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Madrid: Debate
- Braun, E. (2012). Preguntas a Ken Robinson. *Escuelas que piensan, nación que aprende*. Recuperado el 20 de febrero de 2013 de http://www.matosas.com/escuelas_que_piensan_naci/2012/09/preguntas-a-ken-robinson.html
- Bravo, D. (2009). *Desarrollo de la creatividad en la escuela*. San José: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana
- Bustos, E. (2009). La expresión plástica como fuente de creatividad. *Innovación y experiencias educativas. Revista digital*, 18. Recuperado el 30 de enero de 2013 de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_18/EMILIA_BUSTOS_CAPARROS01.pdf
- Contreras, C.I., Romo, M. (1989). Creatividad e inteligencia: una revisión de estudios comparativos. *Revista de Psicología Gral y Aplic.*, 42 (2), 251-260. Recuperado el 8 de marzo de 2013 de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2359262.pdf>
- Decreto 1513/2006, del 7 de diciembre de 2006, de las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. Boletín Oficial del Estado, 293, de 8 de diciembre de 2006 . Recuperado el 19 de abril de 2013 de <https://www.boe.es/boe/dias/2006/12/08/pdfs/A43053-43102.pdf>

- Díaz, C. (1986). *La Creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas*. Madrid: Narcea
- Esquivias, M.T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5 (1), 2-17. Recuperado el 4 de abril de 2013 de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Frank, R. (2003). *El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de Educación Primaria*. (Tesis de Maestría). Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperada el 20 de abril de 2013 de <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/19663.pdf>
- García, E., Silva, O. (2010). La importancia de la creatividad en el aula. *Revista Enfoques Educativos*, 70, 49- 67. Recuperado el 2 de febrero de 2013 de http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_70.pdf
- Gómez, B. (2010). *Ideas que invitan a crear. Proyecto para estimular la creatividad en Primaria*. Brief
- Hargreaves, D.J. (2002). Infancia y Educación Artística. Recuperado el 11 de febrero de 2013 de http://books.google.es/books?id=ur-IPE_UHoIC&pg=PA27&lpg=PA27&dq=declive+del+cuarto+curso++torrance&source=bl&ots=9ajLegUnrB&sig=Anjh8kwE7wSxtKkSwrx3vXO4Y8A&hl=es&sa=X&ei=Xd5yUZiCNcKHhQe1qoCADw&ved=0CDoQ6AEwAg#v=onepage&q=declive%20del%20cuarto%20curso%20%20torrance&f=false
- Huidobro, T. (2004). *Una definición de creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperada el 6 de febrero de 2013 de <http://pendientedemigracion.ucm.es/BUCM/tesis/psi/ucm-t25705.pdf>
- Iglesias, I. (1999). Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera. I. *La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones*, (941-954). Recuperado el 29 de enero de 2013 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf
- Ladish, L. (2008). *Niño creativo, niño feliz*. Barcelona: Obelisco.
- Laime, M.C. (2005). La evaluación de la creatividad. *Liberabit. Revista de Psicología*, 11, 35-39. Recuperado el 10 de marzo de 2013 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68601105>

- Lowenfeld, V., Lambert, W. (1961). *El desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz
- Obradors, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Prado, D. de (2011). *Modelos creativos para el cambio docente*. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://www.meubook.com/pg/socialcommerce/educreate/read/88215/modelos-creativos-para-el-cambio-docente>
- Rodríguez, G., Morales, A.C. (2005). La aplicación del sistema estructura del intelecto (SOI) a alumnos universitarios con bajo rendimiento académico. Recuperado el 10 de marzo de 2013 de [http://www.mty.itesm.mx/rectoria/dda/rieee/pdf-05/77\(DA\)G.Rdz-C.Morales.pdf](http://www.mty.itesm.mx/rectoria/dda/rieee/pdf-05/77(DA)G.Rdz-C.Morales.pdf)
- Romero, J. (2012). Estudio y aplicaciones de la creatividad en educación. Arte y educación creadora. *Creatividad y neurociencia cognitiva*, 111-121. Recuperado el 9 de abril de 2013 de http://www.institutotomasaspascal.es/publicacionesactividad/publi/Libro_Creatividad_y_Neurociencia.pdf
- Romo, M. (2012). Algunas investigaciones sobre el impacto de la creatividad en el ámbito educativo. *Buenos días creatividad*, 123-136. Recuperado el 15 de abril de 2013 de <https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CEAQFjAC&url=http%3A%2F%2Fwww.fundacionbotin.org%2Ffile%2F46272%2F&ei=ZX9yUZy8L8HR7AbjsoGIDg&usq=AFQjCNHoUyOq8AjNiEyAufJo4095fiIWhw>
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 7 (2), 89-105. Recuperado el 10 de marzo de 2013 de <http://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>
- Zaiter, J., Ridao, Á., Robinson, J. E. (2004). ¿Cómo educar la creatividad en el contexto actual? *Intangible Capital*, 0 (2), 140-151. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://www.intangiblecapital.org/index.php/ic/article/view/20/26>

7- BIBLIOGRAFIA

- Aguirre, A., Gómez, L.A., Espinosa, L.M. (2001) Aprendizaje creativo: misión central de la docencia. *Revista de Ciencias Humanas*, 29. Recuperado el 29 de enero de 2013 de <http://www.utp.edu.co/~chumanas/>
- Álvarez, E. (2011). *Identificar la creatividad: estrategias, indicadores y consideraciones*. Recuperado el 11 de abril de 2013 de http://www.interac.es/adjuntos/indentificacion_creatividad.pdf
- Arañó, J.C., Gutiérrez, R., Galera, M.M. (2012). Lenguaje plástico- visual y musical. Inteligencia emocional y creatividad en las enseñanzas artísticas. *ESPACIO Y TIEMPO, Revista de Ciencias Humanas*, 26, 103-114. Recuperado el 19 de marzo de 2013 de <https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3966652.pdf&ei=8FCRUfakM42qOqiogdAB&usg=AFQjCNEg9ySlZNgwOHmVgKXJ9fLfTar2uQ&bvm=bv.46340616.d.ZWU>
- Bermejo, M.R., Hernández, D., Ferrando, M., Soto, G., Sainz, M., Prieto, M.D. (2010). Creatividad, inteligencia sintética y alta habilidad. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado* (13), 1. Recuperado el 3 de abril de 2013 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3163506>
- Berrocal, M., R., Aragón, J., Caja, J., Gaja, M., González, J.M^a., Lozano, V., Pascual, M., Pérez, C., Rosique, C. (2005). *Menús de Educación Plástica y Visual. Siete propuestas para desarrollar en el aula*. Barcelona: Graó
- Caja, J., Berrocal, M., Fernández, J.C., Fosati, A., González, J.M^a., Moreno, F.M., Segurado, B. (2001). *La Educación Plástica y Visual hoy. Educar la mirada la mano y el pensamiento*. Barcelona: Graó
- Calderón, E. (s.f.). *Creatividad*. Recuperado el 4 de marzo de 2013 de <http://www.monografias.com/trabajos91/aspectos-creatividad/aspectos-creatividad.shtml>
- Chávez, R.A. (2003). La creatividad en la educación artística. *Revista Digital Universitaria*, 3 (6), 111-123. Recuperado el 19 de febrero de 2013 de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/cem/article/view/7336>
- Herrán, A. de la (2008). Capítulo 8: Didáctica de la creatividad. En A. de la Herrán y J. Paredes (coords.) *Didáctica general: la práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria* (pp. 151-175). Madrid : McGraw Hill. Recuperado el 24 de febrero

de 2013 de <http://es.scribd.com/doc/19127333/Didactica-de-La-CreatividadDe-La-Herran>

López, O., Prieto, M.D., Hervás, R. (1998). Creatividad, superdotación y estilos de aprendizaje: hacia un modelo integrador, *REVISTA DE ALTAS CAPACIDADES*, 6, 86-108. Recuperado el 30 de marzo de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2476212>

Martínez- Salanova, E.(s.f.). *El aprendizaje de la creatividad*. Recuperado el 29 de enero de 2013 de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm>

Menchén, F. (2005). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Ediciones Pirámide

Merodio, M.I. (2010). Historia y situación de la Educación Artística en la España del año 2009. *Educación Artística en España*. Recuperado el 13 de abril de 2013 de <http://educacionartisticaenespania.blogspot.com.es/2010/12/historia-y-situacion-de-la-educacion.html>

Navarro, J. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de Primaria*. (Tesis doctoral). Universidad de Murcia, Murcia. Recuperada el 22 de enero de 2013 de <http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/3049/1/NavarroLozano.pdf>

Rius, M. (2012). ¿La escuela mata la creatividad? *La Vanguardia.com*. Recuperado el 19 de enero de 2013 de <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120203/54247867713/la-escuela-mata-la-creatividad.html>

Rodríguez, E. (2011). Cómo motivar a los alumnos y desarrollar la creatividad en el aula. *Autodidacta*, (5), 140-148. Recuperado el 5 de marzo de 2013 de http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_5_archivos/18_e_r_lima.pdf

Romo, M. (1987). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudios de Psicología*, 27-28, 175-192. Recuperado el 11 de febrero de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65974>

RTVE. (2013). *Redes: Los secretos de la creatividad*. Recuperado el 11 de Febrero de 2013, de <http://www.rtve.es/television/20110327/todos-tenemos-capacidad-ser-creativos/420223.shtml>

RTVE. (2011). *Redes: La mirada de Elsa: La creatividad*. Recuperado el 27 de Abril de 2013, de <http://www.rtve.es/alcarta/videos/redes/redes-mirada-elsa-creatividad/1643868/>

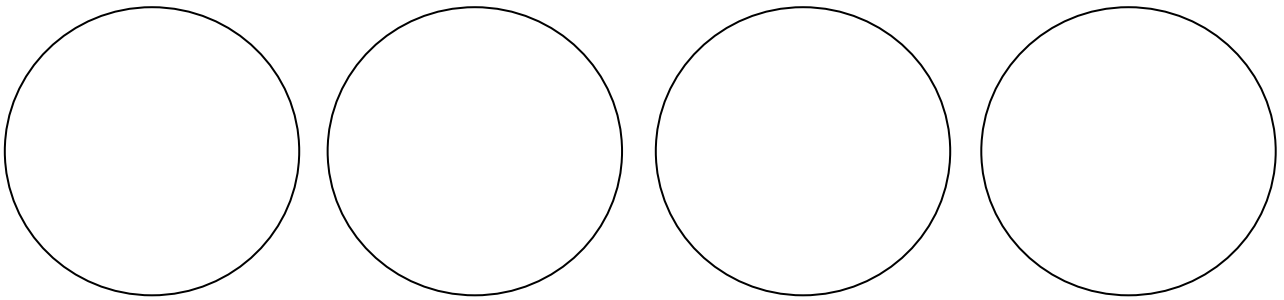
Sánchez, M.D. (2008). *Una visión creativa de las magnitudes y su medida en educación infantil* (Tesis Doctoral). Universidad de Málaga, Málaga. Recuperada el 9 de abril de 2013 de <http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/17672120.pdf>

ANEXOS

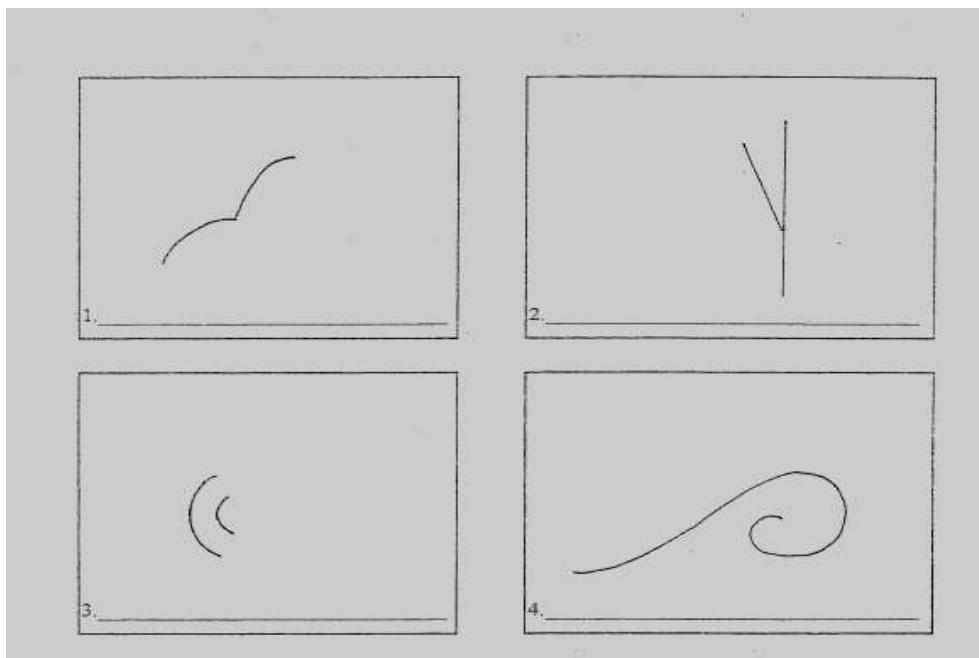
Anexo 1

Realiza las siguientes actividades siguiendo exactamente las instrucciones.

1- Dibuja cuatro cosas diferentes en los siguientes círculos y anota el nombre.



2- A partir de los siguientes trazos acaba de elaborar el dibujo, añade lo que quieras pero debe contar algo. Al finalizar pon un título a cada dibujo.



3- Responde las siguientes preguntas:

- a) ¿Te han resultado fáciles o difíciles las anteriores actividades?**
- b) ¿Te gusta crear cosas?**
- c) ¿Te gusta imaginar cosas?**
- d) ¿Te gusta inventar cosas, cuentos, historias o canciones?**
- e) ¿Qué es lo último que has imaginado?**
- f) ¿Te gusta pensar que un objeto puede transformarse en otra cosa?**
- g) ¿Sabes qué es la creatividad?**
- h) ¿Cómo crees que es una persona creativa?**

Anexo 2

Imágenes para proyectar en el aula.



Blancanieves



Príncipe

Anexo 3

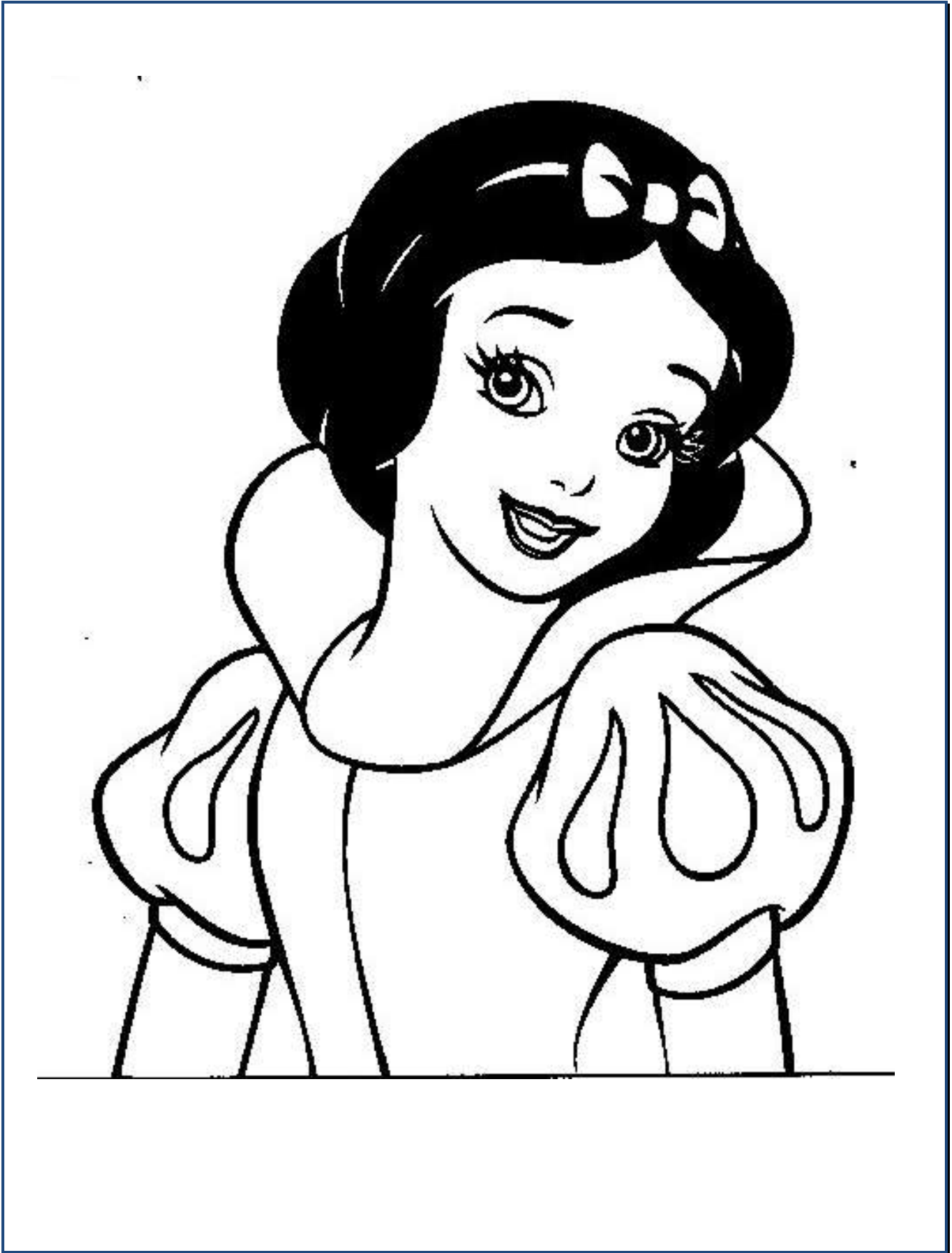
Preguntas para realizar al grupo clase mediante la técnica el arte de preguntar:

- a) ¿Son todas las personas bellas?**
- b) ¿Os parecen bellas las personas que usan gafas?**
- c) ¿Conocéis a alguien que sea bello y use gafas?**
- d) ¿Seguirían siendo bellos Blancanives y el Príncipe si usaran gafas?**
- e) ¿Si hubiesen más personajes de cuento con gafas habrían más niños que no les importaría llevar gafas?**

Anexo 4

Imágenes del rostro de los personajes donde los alumnos deberán dibujar unas gafas.





Anexo 5

Imágenes para proyectar en el aula.



Doctora



Bombero

Anexo 6

Imagen para proyectar en el aula.

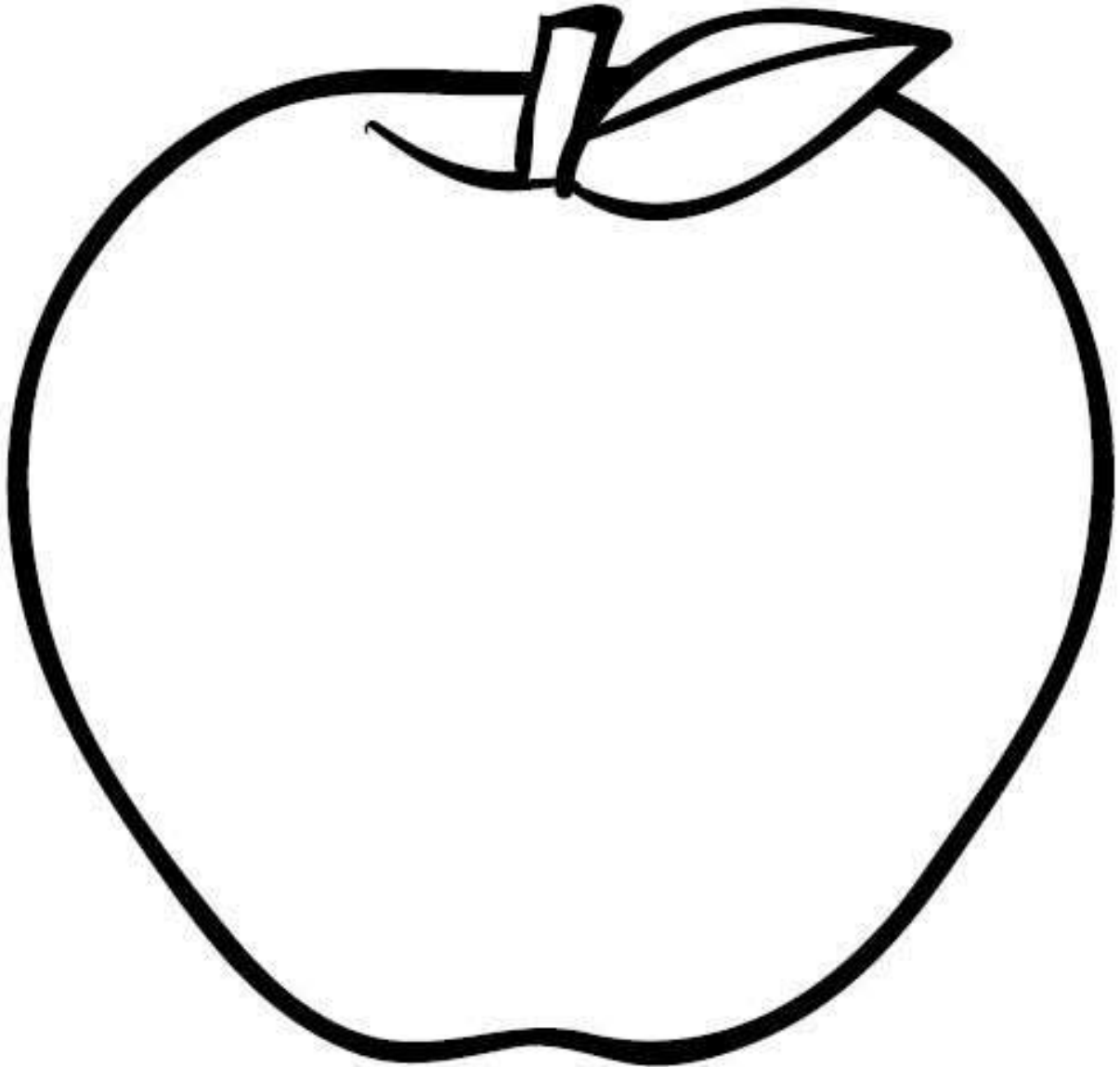


Preguntas para realizar al grupo clase mediante la técnica el arte de preguntar:

- a) ¿Os gustan las manzanas?**
- b) ¿Para qué sirve una manzana?**
- c) ¿Qué otras utilidades se le pueden dar a una manzana?**
- d) ¿En qué podemos transformar una manzana?**

Anexo 7

Utilizando este dibujo, dibuja lo que quieras pero debe ser otra cosa totalmente diferente. Después escribe en la parte inferior qué has dibujado.



Anexo 8

Personajes del cuento de Blancanieves para ser proyectados en el aula.



Blancanieves



Príncipe



Los siete enanitos



Madrastra (reina)



Madrastra (anciana)



El cazador

Anexo 9

Preguntas para realizar al grupo clase mediante la técnica el arte de preguntar:

Si Blancanieves fuera una chica actual y la historia transcurriera en nuestro tiempo y en nuestra ciudad:

- **¿Cómo serían físicamente los personajes?**
- **¿ A qué se dedicarían cada uno de ellos?**
- **¿Dónde vivirían?**
- **¿Cómo irían vestidos?**

Anexo 10

Utilizando los personajes que se han re-creado en la sesión anterior, cada grupo deberá inventar otro final diferente para la historia de Blancanieves. Se debe mantener el eje principal del cuento: la madrastra no quiere que Blancanieves sea mejor que ella y ésta debe escapar de la reina. El resto debéis imaginarlo vosotros.