



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

---

# Cómo estimular la creatividad en los niños de Primaria. Intervención para 5º curso

---

Trabajo fin de grado presentado por: Pedro Francisco Doble Gorrín  
Titulación: Grado de Maestro en Educación Primaria  
Línea de investigación: Propuesta de Intervención  
Director/a: Clara Colinas Marcos

Santa Cruz de Tenerife  
30 de Julio de 2015  
Firmado por: Pedro Francisco Doble Gorrín

CATEGORÍA TESAURO:  
1.1.4. Teorías educativas  
1.7.5. Utilización educativas de otros recursos

## AGRADECIMIENTO

Son varias las personas que han hecho posible el estar hoy presentando el TFG, y a ellas quisiera dar las gracias, en especial atención, a mi hijo Pablo, que con su sonrisa hace que la ilusión por disfrutar de la vida sea un placer.

Quizás sea demagogo en mis afirmaciones, pero cuando la observación te lleva a ponerte desde el punto de vista de los demás y desarrollar aquellas *pequeñas cosas* que tienen en mente, te das cuenta de la capacidad que posees y lo mucho que te pueden aportar otras personas dedicándoles un poco de atención.

Quisiera transmitir el buen hacer de todos los profesores/as que con su paciencia, saber estar y dedicación han hecho que mi imaginación vuele en todo aquello que hemos trabajado juntos, y que han despertado en mi persona una nueva ilusión por vivir la vida.

No quisiera olvidarme de esa labor oculta que realizan nuestros tutores/as, pero que con un seguimiento continuo nos tienen informados de todo aquello que nos pueda facilitar la ardua tarea del estudio y la comprensión de los contenidos.

Así mismo, agradezco el paciente trabajo de mi directora de TFG para que en todo momento me sienta capacitado para plasmar mis ideas y sentirnos orgullosos del trabajo que conjuntamente hemos desarrollado.

Para terminar, me gustaría devolverle, con esta reseña a la UNIR, esa acogida cálida, profesional y abierta a los nuevos conocimientos que han permitido, durante todos estos años, seguir culturizándome y no tener excusa para adquirir todas aquellas competencias que me posibilitan ver la educación de los niños/as más cercana y tener abierta mi mente hacia los cambios que se producirán en el futuro.

No quisiera finalizar el agradecimiento sin antes trasmitirle, una vez más, mi frase más guerrera a todos aquellos docentes que viven y emanan vocación por hacer una sociedad más culta y educada: “Seguimos trabajando”.



## RESUMEN

La finalidad de este trabajo es conocer cómo se puede llegar a estimular al niño/a para que se desarrolle y no pierda, durante toda su vida, la imaginación creativa. El alumno puede hacer del desafío un recurso para mejorar su entorno y ser capaz de oír las propuestas de sus iguales, aportando su granito de arena en una sociedad necesitada de nuevas ideas.

En la primera parte de este estudio se realizará un recorrido por autores que han estudiado la creatividad. De este modo, se han establecido cinco apartados referidos a la evolución del niño/a en Primaria, al concepto de creatividad y a los elementos que la interrumpen, entre otras cuestiones.

En la segunda parte se propondrán nueve actividades para motivar al discente desde el aula y el entorno más cercano al niño/a, utilizando la incentivación para estimular una actitud creativa, al mismo tiempo que disfruta de esa nueva imaginación.

## PALABRAS CLAVE

Creatividad, motivación, capacidad, imaginación, inteligencia.



## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>1.2. OBJETIVOS .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2.1. Objetivo general .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2.2. Objetivos específicos .....</b>	<b>7</b>
<b>1.3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4. ESTRUCTURA DEL TRABAJO .....</b>	<b>7</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1. LA EVOLUCIÓN DEL NIÑO/A EN LA ETAPA DE PRIMARIA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2. EL CONCEPTO DE CREATIVIDAD Y LAS CONTROVERSIAS SURGIDAS.....</b>	<b>12</b>
<b>2.2.1. El concepto de creatividad .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2.2. Las controversias surgidas .....</b>	<b>14</b>
<b>2.3. LA APORTACIÓN DE LOS AUTORES SELECCIONADOS .....</b>	<b>17</b>
<b>2.4. LOS ELEMENTOS QUE INTERRUMPEN LA CREATIVIDAD Y LAS POSIBLES SOLUCIONES .....</b>	<b>22</b>
<b>2.5. LAS ESTRATEGIAS QUE FOMENTAN LA CREATIVIDAD .....</b>	<b>24</b>
<b>3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1. CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.1. Curso .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.2. Etapa .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.3. Centro.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.4. Características.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.5. Tipo de alumnos .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.6. Justificación y motivación .....</b>	<b>28</b>
<b>3.2. DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN .....</b>	<b>28</b>
<b>3.3. OBJETIVO GENERAL DE LA INTERVENCIÓN .....</b>	<b>28</b>
<b>3.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INTERVENCIÓN .....</b>	<b>28</b>
<b>3.5 METODOLOGÍA .....</b>	<b>28</b>
<b>3.6. RECURSOS Y MATERIALES .....</b>	<b>29</b>
<b>3.7. TEMPORALIZACIÓN.....</b>	<b>30</b>
<b>3.8. ACTIVIDADES.....</b>	<b>31</b>



<b>3.8.1. Actividad 1: “Crear un ambiente idóneo para disfrutar con lo que están haciendo” .....</b>	<b>31</b>
<b>3.8.2. Actividad 2: “Hacer una distribución de agua según la demanda de los agricultores” .....</b>	<b>32</b>
<b>3.8.3. Actividad 3: “Hacer un periódico con las anécdotas del colegio” .....</b>	<b>34</b>
<b>3.8.4. Actividad 4: “Utilizando la técnica Stencil crear el mejor perfil” .....</b>	<b>35</b>
<b>3.8.5. Actividad 5: “Dar vida y mantenimiento a una planta” .....</b>	<b>37</b>
<b>3.8.6. Actividad 6: “Cómo se soluciona el problema de las alcantarillas” .....</b>	<b>38</b>
<b>3.8.7. Actividad 7: “Cómo evitamos que las moscas no entorpezcan el almuerzo en el campo” .....</b>	<b>39</b>
<b>3.8.8. Actividad 8: “Distinguir entre emisor y receptor en una comunicación” .....</b>	<b>40</b>
<b>3.8.9. Actividad 9: “Crear un esquema general para facilitar cómo se debe dar una dirección en inglés” .....</b>	<b>41</b>
<b>4. CONCLUSIONES .....</b>	<b>42</b>
<b>5. PROSPECTIVA.....</b>	<b>44</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>45</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>49</b>
<b>8. ANEXOS .....</b>	<b>51</b>
<b>8.1. ANEXO I: QUÉ PODEMOS PROPONER EN EL AULA PARA CREAR UN CLIMA FAVORABLE A LA CREATIVIDAD .....</b>	<b>51</b>
<b>8.2. ANEXO II: CÓMO SE CONSIGUE QUE UNA PERSONA SEA CREATIVA .....</b>	<b>53</b>
<b>8.3. ANEXO III: EJERCICIOS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD .....</b>	<b>54</b>
<b>8.4. ANEXO IV: QUÉ CARACTERÍSTICAS GENERALES TIENE UNA PERSONA CREATIVA .....</b>	<b>55</b>
<b>8.5. ANEXO V: CONSTRUCCIÓN DE UNA PREGUNTA CREATIVA .....</b>	<b>56</b>
<b>8.6. ANEXO VI: QUÉ OPERACIONES MENTALES BÁSICAS DEBERÍAN HACER LOS NIÑOS/AS PARA CONSEGUIR UNA INTELIGENCIA GENERADORA.....</b>	<b>58</b>



## 1. INTRODUCCIÓN

La creatividad simplemente consiste en conectar las cosas. Cuando le preguntas a personas creativas cómo hicieron algo, se sienten un poco culpables porque en realidad no crearon nada, simplemente vieron algo. Les fue obvio después de un tiempo. Eso es porque fueron capaces de conectar las experiencias que habían tenido y las sintetizaron de formas nuevas.

Steve, J. (s.f.)

El trabajo desarrollado comenzó a elaborarse en el verano del año 2014, coincidiendo con la finalización y comienzo del último cuatrimestre del Grado. Por esa fecha, el colegio se encontraba en su descanso vacacional y los niños disfrutaban de la playa, el monte y sus cambios de hábitat. Sin embargo, se observaba en sus rostros un semblante tranquilo y una vivacidad distinta a la que habían manifestado durante todo el curso. Su predisposición para realizar cosas nuevas era admirable, e incluso su crecimiento en altura parecía que había alcanzado más centímetros que durante todo el curso.

Todas estas anécdotas condujeron a pensar qué es lo que hacía que estas mismas personas se hubieran transformado tanto, y en tan poco tiempo; del mismo modo por qué su forma de pensar se había vuelto más ágil y sus respuestas más rápidas y respaldadas con sus explicaciones.

Muchos de los niños que a diario observaba en sus juegos los conocía desde su Etapa de Infantil, pero al entrar en la Etapa de Primaria se habían desatado todos sus pensamientos. Sin embargo, se estaba produciendo una retracción en muchos de sus hermanos que se encontraban finalizando esta Etapa o ya habían empezado la ESO.

### 1.1. JUSTIFICACIÓN

Esta serie de anécdotas y vivencias produjeron la reflexión sobre el trabajo que se hacía en la Etapa de Infantil y el desarrollo continuado en Primaria, pero que sin embargo, una buena parte del alumnado, al pasar a la ESO, dejaba de ser creativo y se enemistaba con la rutina escolar.

Además en este mismo sentido, se estima que la Etapa Evolutiva en la que se encontraban o habían dejado, las exigencias del currículum y los objetivos que deberían alcanzar, el tiempo libre que les quedaba a lo largo del día, la forma de trabajar en el aula, la incentivación de los profesores, la unión con su familia y, por supuesto, en qué ocupaban su tiempo libre, son todos ellos aspectos de suma importancia para poder ejercitar e incentivar la creatividad en los niños y la conservación y mantenimiento a lo largo de toda su vida.

Por ello, con este trabajo se pretende que el niño descubra otra forma de observar el mundo que le rodea, que se entusiasme por todo aquello que ve y sea capaz de cambiarlo, dándole un giro hasta entonces no imaginado.

El niño a medida que descubre su entorno interactúa con él, pero lo hace usando la imaginación, cubriendo todas aquellas lagunas que se le presentan con la creatividad, y dándole una solución atrevida a su trabajo máspreciado: "el juego".



Para esta actividad que se pretende desarrollar, se ha tomado su enfoque desde dos puntos de vista importantes: la observación y los niños que cursan Primaria.

Desde siempre, ha existido una clara convicción sobre el hecho de que la creación y desarrollo de aquello que pasa por la mente humana hace más íntegra a las personas. Además, el ser humano se entiende bien con el crecimiento de su creatividad y que posibilita una mejora en sus habilidades, al mismo tiempo que busca en lo más recóndito de sus neuronas, todo aquello que permita su superación.

En esta etapa de Primaria, en la que se ha basado este trabajo, es donde los conocimientos ya se empiezan a consolidar, después de haber agilizado su psicomotricidad y habilidades anteriormente en Infantil, y en donde el trabajo colaborativo puede actuar de acicate para elevar la estimulación que el maestro puede ofrecer y la aportación a todo aquello que desde las escuelas se está construyendo.

Sin llegar a adentrarse en qué parte del cerebro es la que actúa con más proporción sobre el proceso creativo, este estudio pretende, sin embargo, intentar realizar una aproximación a la importancia de la estimulación íntegra para conseguir que se sienta contento con su persona y pueda expresar todo aquello que tiene de artista.

También, otro motivo por el que se ha elegido esta etapa es por el hecho de que el niño ya sabe leer, escribir y su grado de comprensión va creciendo exponencialmente, acompañado de un grado de expresión oral que hace más fácil la transmisión de ideas. Así mismo, se considera que en esta etapa, modelar a una persona para que adquiera un hábito creativo en su forma de ser, es más fácil.

La aportación que se desea realizar desde la escuela es que comprendan los conceptos complejos, desgranándolos y viéndolos desde su origen. También conseguir proporcionarles todas aquellas habilidades que puedan necesitar, y abrirles el sentido de la inquietud por buscar otros nuevos recursos que les faciliten modificar lo que ya está logrado, pudiendo reconstruir lo propuesto con otro sentido al que ya se empleaba.

Por lo tanto, estimular la curiosidad de un niño va a ser un punto muy importante a tener en cuenta, ya que, ello les permitirá ser innovadores y acoger en su desarrollo una actitud frente a la vida sustentada en la creatividad.

Esta inversión que se realiza desde la escuela propiciará que en su futuro sean más flexibles a los cambios, resistan mejor la frustración, y propicien un equilibrio emocional más estable.

Para conseguir la inspiración de los niños no se puede recorrer el camino solo, se necesita que el ambiente que les rodea sea propicio, y para ello, se debería poder contar con el apoyo de la familia y de su entorno más cercano. Los hábitos y rutinas diarios les permitirán tener previsibilidad sobre los acontecimientos, proporcionándoles seguridad y tranquilidad para innovar.

De este modo, entre otras cuestiones del Marco Teórico se tratarán aquellos elementos que con mayor frecuencia interrumpen el proceso creador y, por consiguiente, esa inspiración que permite al alumno ver los problemas desde otra perspectiva, más cercana a la de un genio.

## 1.2. OBJETIVOS

### 1.2.1. Objetivo general

Partiendo de la base prioritaria y fundamental de formar niños espontáneos, conocedores de sus habilidades, motivados ante los nuevos desafíos, capaces de utilizar su creatividad para afrontar un futuro en donde ellos deberán ser parte activa, el objetivo general de este Trabajo Final de Grado consistirá en:

- Descubrir todos aquellos estímulos que incentiven la formación íntegra como persona, utilizando la creatividad en una intervención para Primaria.

### 1.2.2. Objetivos específicos

- Conocer las características del niño de Primaria
- Definir el concepto de creatividad y sus diferentes interpretaciones
- Descubrir la aportación que hacen los distintos autores
- Analizar las causas que interrumpen la creatividad
- Explicar las estrategias que mejor fomentan la creatividad

## 1.3. METODOLOGÍA

Para la elaboración del TFG se ha recurrido a la observación durante varios meses, analizando sus juegos, intereses, comportamientos y todo aquello que sobresaliera cuando estaba en clase, en el patio del colegio, en las celebraciones de cumpleaños, en la resolución de los retos, o bien, en sus juegos individuales. Por otro lado, se ha buscado a través de libros, Internet, películas, obras de teatro, exposiciones pictóricas, arquitectura, artículos periodísticos o revistas, intercambios de experiencias didácticas, cursos de formación, cualquier reseña que me diera información sobre la creatividad.

Debe destacarse el compromiso asumido por muchos niños en colaborar con la aportación de sus trabajos, a través de fotos y originales, y su esmerada descripción en cómo han afrontado el reto y en qué se han basado para solucionar las dificultades planteadas, sirviendo de muestra para tener una idea más certera del desarrollo mental llevado a cabo para conseguir su objetivo.

## 1.4. ESTRUCTURA DEL TRABAJO

Tras presentar la cuestión y establecer los objetivos que se desean alcanzar, se ofrece el armazón sobre el que construir después una intervención: una base teórica con la que se defiende y sustente el planteamiento.

Para el estudio del tema se ha dividido el Marco Teórico en cinco partes, tratando en cada una de ellas los siguientes aspectos: en la primera parte podrá observarse la evolución del niño en esta etapa y qué elementos son importantes para su estimulación; en la segunda parte se definirá el concepto de creatividad y las controversias que han surgido para dar una descripción lo más exacta



possible; en la tercera parte se dará a conocer aquellos autores que se han considerado más relevantes en el estudio de la creatividad y sus aportaciones; en la cuarta parte se estudiará los elementos que interrumpen la creatividad y qué podemos hacer para solucionarlo. Por último, en la quinta parte, se destaparán las estrategias que se consideran más idóneas para fomentar la creatividad y que puedan perdurar a lo largo de la vida del niño. De este modo, se diseña a continuación del Marco Teórico una serie de actividades que pretenden poder ofrecer una aplicación de estas ideas iniciales, una propuesta práctica sobre la imaginación y la creatividad.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. EVOLUCIÓN DEL NIÑO/A EN LA ETAPA DE PRIMARIA

Esta etapa que va de los 7 a los 12 años, denominada, según Piaget (1967), de las operaciones concretas, está caracterizada por el uso de operaciones para la resolución de problemas. El niño/a adquiere la capacidad de conservar:

- Cantidad numéricas: longitudes, volúmenes líquidos, y ver que son lo mismo aunque se le cambie de recipiente
- Materiales: distinguiendo que, si una bola hecha de plastilina la dividimos en otras más pequeñas, la unión de todas estas bolas es igual a la bola original
- Superficie: observando cuadrados de papel, dispersos o amontonados, son capaces de ver que tienen la misma superficie

Los niños, al alcanzar esta edad, empiezan a entender el concepto de agrupar, sabiendo que un gato grande y uno pequeño siguen siendo gatos, que el concepto de dinero agrupa a las monedas, billetes, etc.

También, esta etapa está marcada por la disminución del pensamiento egocéntrico, la capacidad de centrarse en más de un aspecto de un estímulo, al mismo tiempo.

Esta nueva comprensión la realizan sobre aquellos objetos con los cuales sus sentidos han experimentado. Sin embargo, los objetos imaginarios continúan siendo desconocidos y tienen que desarrollarse para adquirir, en la siguiente etapa, el pensamiento abstracto.

Debe considerarse, además, que la adquisición cognitiva que más relevancia adquiere en esta Etapa es el lenguaje escrito, ya que, necesita de unos requisitos previos de calidad de lenguaje oral, atención, capacidad intelectiva y un gran esfuerzo del sistema nervioso central, para controlar su coordinación. El lograr esta nueva habilidad supone avanzar en los recientes conocimientos, o bien, implicará dificultades que le podrán llevar a consecuencias de interrelación con los demás compañeros/as y, por consiguiente, en el afianzamiento de su autoestima. Es un aspecto determinante para saber cómo lo considera el entorno, o bien, cómo piensa él que es evaluado por los demás. Se consideran juzgados por la capacidad que tienen para producir resultados.

Los alumnos en este momento ya poseen mucha curiosidad, que unido a su buena memoria, les permite aprender muy deprisa. Empiezan a comprender la intencionalidad de las acciones y el desenlace irreversible que supone la muerte. El juego es el gran impulsor de sus acciones, dando vida y emoción a todo lo que hacen, e incluso, a evadirse de sus temores; tal y como apuntan las siguientes palabras “el juego simula, pues, otra conducta y permite al niño aprender mediante ensayo y error, dentro de un medio que es comparativamente seguro tanto desde el punto de vista físico como psicológico.” (Turner, 1986, p. 55)

Entre los 7 y los 12 años también desarrollan su potencial físico, dependiendo de la maduración y desarrollo muscular. Crecen más a lo largo que a lo ancho. Se produce una mejora evidente en la motricidad fina, lo que le facilita una buena destreza en el manejo de aparatos electrónicos. Su carácter va cambiando a medida que adquieren mayor autonomía. Hay que aprovechar esta última adquisición para que colaboren y se impliquen en las tareas domésticas (poner y quitar la mesa, hacer su cama, recoger su ropa, etc.). La responsabilidad la adquieren fácilmente con el cuidado de un ser vivo: mascota o planta.

Comienzan a tener ideas propias. Los amigos forman parte importante en su vida y sufren si no se sienten parte del grupo, pero es la familia y, más concretamente, sus padres, el referente para sus acciones. El contacto con otras personas de su entorno (profesores, compañeros, entrenadores, etc.) les enriquece su mundo y amplía las posibilidades de desarrollo.

Para Vygotsky el niño está vinculado al proceso histórico y social, en el cual, el lenguaje viene a desempeñar un papel primordial. Los conocimientos que adquiere son debido al proceso de interacción que tiene el niño/a con el medio donde se desarrolla, pero este medio lo entiende como la unión de lo social y lo cultural, y no lo acota, como lo hiciera Piaget, en considerar solamente lo físico.

Para el desarrollo que presenta el discente en esta etapa se debería de tener en cuenta los siguientes conceptos: las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación.

Teniendo en consideración sus apreciaciones se puede ver la importancia que atesora la relación con los demás (familia, profesores, compañeros, etc.) y las aportaciones que puede darle un ambiente rico y amplio, donde el discente sea capaz de desarrollar sus conocimientos y experiencias. Esta forma de ver la formación hace que el niño/a asuma la responsabilidad de construir su conocimiento y, al mismo tiempo, le sirve como guía en las nuevas adquisiciones cognitivas. “Proponía un proceso de formación social en el desarrollo de las ideas educativas. Se distanciaba de las posturas pedagógicas naturales o de sentido común. Para él, las pedagogías surgen y se conforman en unas circunstancias sociales particulares”, dijo Vygotsky (cit. por Daniels, 2003, p. 17)

Con las nuevas aportaciones realizadas por Vygotsky, el profesor/a deberá tener en cuenta lo importante que es para el progreso del niño el papel que juegan los adultos en la guía y

colaboración, en una etapa donde la lectura y el habla están afianzadas, la interacción social y su correspondiente desarrollo cognitivo.

Según Wallon (2007) a la etapa la denomina estadio, y la que se está tratando, estadio del pensamiento categorial. En ella al niño/a le atrae la conquista y el descubrimiento del mundo que le rodea, concretamente los objetos que tiene a su alcance. Entre los 6 y los 9 años posee un pensamiento sincrético e impreciso, exclusivamente en lo percibido y experimentado, de características globales, donde mezcla lo objetivo con lo subjetivo. A partir de los 9 años tiene un pensamiento categorial, y de este modo comienza a agrupar según su uso por categoría, características, etc.

Wallon ya dijo que: “lo único que sabe el niño es vivir su infancia. Conocerla corresponde al adulto” (2007, p. 13). Coincide con Vygotsky cuando afirmaba que el niño/a por naturaleza es un ser social desde su nacimiento y que la clave de su desarrollo es cuando interactúa con los demás. Pero, sin embargo difería de Vygotsky en la individualización del discente, ya que, ésta se produce con el papel que juega la emoción en el desarrollo.

Wallon trabajó duramente para que se hiciera una enseñanza lo más adaptada a las necesidades del niño, llegando a afirmar que el adulto sabe que posee desemejanzas entre él y el niño/a, pero la mayoría de las veces estima que es una sencilla operación de resta. Cuando se comprara con el niño/a tiene la idea de que no posee las aptitudes suficientes para realizar lo encomendado (2007).

Para Padilla esta etapa es donde el niño/a presenta un gran desarrollo evolutivo, añadiendo en 2009:

El alumnado va adquiriendo una autonomía creciente y se produce un importante despliegue del lenguaje. No sólo el lenguaje verbal, sino también la iniciación en otros lenguajes (matemático, artístico, corporal, etc.) que contribuyen a desarrollar nuevas posibilidades de expresión y comunicación (2009, p. 4)

La relación que tiene con los compañeros y el entorno le proporciona la estimulación suficiente para el aprendizaje. La capacidad que va desarrollando sobre el punto de vista de los demás hará que vaya disminuyendo su versión egocéntrica. La adquisición de valores le permitirá construir su propia opinión y contribuir a una personalidad autónoma.

En cuanto a la orientación que da la normativa vigente para las dificultades presentadas por los alumnos/as en esta etapa se puede resaltar la siguiente información:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de 2006, de Educación (LOE) en el artículo 19 capítulo II:
  1. En esta etapa se pondrá especial énfasis en la atención a la diversidad del alumnado, en la atención individualizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje y en la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades.
  2. Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnológicas de la información y la comunicación y la educación en valores se trabajarán en todas las áreas (LOE, p. 17168)



- Por su parte, en el Real Decreto 1513/2006 (por el que se establecen las enseñanzas mínimas de educación primaria) se refiere a la atención a la diversidad, garantizando así: “el desarrollo de todos ellos”, al mismo tiempo que se pongan en práctica “tan pronto como se detecten dificultades de aprendizaje”, siendo “tanto organizativas como curriculares” y de apoyo, no solo para un grupo ordinario sino también ante” agrupamientos flexibles o las adaptaciones del currículo” (artículo 13).

Se establecen medidas curriculares y organizativas que aseguren el adecuado progreso del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo para alcanzar el máximo desarrollo de capacidades personales y objetivos de la etapa (artículo 71 de la LOE 2/2006, de 3 de mayo).

Respecto a las adaptaciones curriculares se contempla que: “las administraciones educativas, (...) establecerán los procedimientos oportunos (...) a fin de atender al alumnado con necesidades educativas especiales (...) dichas adaptaciones se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias básicas (...) tomarán como referente los objetivos y criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones”.

Referente al alumnado de altas capacidades intelectuales el Real Decreto señala la posibilidad de su anticipación en un curso en el inicio de la escolarización o la reducción del mismo “cuando se prevea que son éstas las medidas más adecuadas para el desarrollo de su equilibrio personal y su socialización”

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) en el apartado 4 del artículo 20 sobre evaluación durante la etapa:

4. Se prestará especial atención durante la etapa a la atención personalizada de los alumnos y alumnas, la realización de diagnósticos precoces y el establecimiento de mecanismos de refuerzo para lograr el éxito escolar (LOMCE, p. 97872)

El concepto de educación y desarrollo del niño/a ha ido cambiando con el transcurso del tiempo debido a las nuevas aportaciones que realizan los investigadores/as. No solo desde el campo de la pedagogía, sino también de la psicología, medicina, antropología, sociología, etc. Por este motivo, se ha podido establecer unas directrices más completas para el desarrollo integral del discente, el cual queda recogido en la LOMCE de la siguiente forma:

Las habilidades cognitivas, siendo imprescindibles, no son suficientes; es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, como el pensamiento crítico, la gestión de la diversidad, la creatividad o la capacidad de comunicar, y actitudes clave como la confianza individual, el entusiasmo y la aceptación del cambio. La educación inicial es cada vez más determinante por cuanto hoy en día el proceso de aprendizaje no se termina en el sistema educativo, sino que se proyecta a lo largo de toda la vida de la persona (LOMCE, p. 97872)

## 2.2. EL CONCEPTO DE CREATIVIDAD Y LAS CONTROVERSIAS SURGIDAS

### 2.2.1. El concepto de creatividad

Para tener una idea más certera sobre la creatividad, se recoge a continuación un acercamiento a ella, a partir de diferentes ámbitos y estudiosos de la materia.

Se la considera como una cualidad filogenética que poseen los seres humanos, ya que se encuentra presente en todas las personas, pero que se expresa de diferente forma, atendiendo a la relación que tiene el niño/a con el medio y a los vínculos afectivos y emocionales que se producen con la interacción.

Teniendo en cuenta la concepción que realiza la literatura científica, ésta la entiende como una expresión constructiva de la imaginación, pero considerando el pensamiento divergente para relacionarlo con todo aquello que pueda enriquecer la idea. Sencillamente, utiliza la asociación de ideas para dar soluciones originales a los problemas, y además, añade una alternativa innovadora.

Para José Antonio y Eva Marina “crear es producir intencionadamente sorpresas eficientes” (2013, p. 12), entendiéndose como tales, aquellas aportaciones nuevas en pos de la resolución de un problema.

Desde el punto de vista neurológico, la creatividad está relacionada con la facilidad que muestra el niño/a en crear nuevas neuronas y la relación que las vincula para formar redes. Ello le posibilita alcanzar nuevos conocimientos, y las habilidades suficientes para entender el funcionamiento de las cosas, también, dominar las herramientas que necesita, formular, interpretar e implementar soluciones a problemas para la obtención de datos, y además utilizar técnicas de modelación como herramienta para la integración de conocimientos. En definitiva, posee una capacidad de análisis, síntesis y evaluación que lo hacen proponer ideas donde otros ven problemas.

El mundo artístico siempre ha sido expresión de creatividad, ya que, su propuesta estriba en la creación de nuevas e ingeniosas ideas. Para ello, necesita del control de la técnica y el convencimiento de un cambio conceptual para reflejar las emociones. Uno de los artistas que mejor supo definir la creatividad en los niños/as fue Pablo Picasso. Consideraba que todos los niños, por tener un carácter desenfadado y una imaginación sin límites, cuando se ponían delante de hojas en blanco y cogían sus crayones, no les importaba que los colores combinaran, que la composición estuviera equilibrada, que las demás personas la valoraran, ya que, por el hecho de ser niños, ya eran artistas. Lo difícil según él, era que siguieran siendo artistas en el futuro.

Recordando la idea que aporta Gardner, la creatividad es la manera que tienen las personas de analizar, dando como conclusión algo novedoso y con valor. Él considera que es la habilidad que poseen las personas para la resolución de los problemas y al mismo tiempo concebir nuevos frutos, proponer asuntos o engendrar cosas nuevas. Además, piensa que para que algo sea considerado creativo, debería ser novedoso y ser aceptado por la comunidad (2013).

Si relacionamos la creatividad con la vivencia que tiene el niño/a en clase, podríamos citar la apreciación que nos hace Torrance, son niños de carácter vivo, inquietos por el conocimiento de



las cosas, insaciables para conseguir respuestas a través de sus preguntas y necesitados de obtener más información que la que les ofrece el profesor/a. Sus intereses suelen salir de las fronteras escolares, añadiendo a ese propósito un esfuerzo duro mediante su trabajo y, por supuesto, constancia en la obtención de sus intereses (2006).

Los autores que componen la National Advisory Committee on Creative and Cultural Education hacen dos propuestas interesantes. Por un lado, definen la creatividad como toda aquella actividad que realiza un ser humano con el fin de obtener un resultado nuevo, y que al mismo tiempo posea la característica de ser original y goce de un valor con utilidad. Por otro lado, añaden, que el privilegio de ser creativo no está vinculado a un solo tipo de persona, ni área o actividad determinada, sino que está relacionada con la adquisición de habilidades a través de la práctica diaria y con unas condiciones adecuadas para el fomento de la misma. Para ello, propone como incentivo del proceso del pensamiento creativo: tocar algún instrumento, redactar historias, llevar a cabo experimentos sobre algún fenómeno que nos haya llamado la atención, etc. (1999).

“Es la facultad de hacer emerger una genialidad donde antes no había registro de ella, no es una capacidad aislada de las demás, ni tampoco especial”, dijo Boden (cit. por Cerdá, 2006, p. 15). Según esta autora la creatividad conforma un rasgo de la inteligencia general la cual contiene varias capacidades que pueden resumirse de la siguiente manera: un buen grado de percepción, buena memoria, observación, diálogo, organización, vinculación, contraste, evaluación, etc.

Para De Bono la creatividad está relacionada con el pensamiento lateral, pero hace una distinción entre ambas. Mientras la primera nos describe con mucha asiduidad los resultados obtenidos, la segunda está más relacionada con describir el proceso llevado a cabo. Para aclarar su punto de vista nos hace una explicación de ambos conceptos:

La creatividad está rodeada de un aura mística, a la manera de un talento misterioso, lo cual quizás es justificable en el mundo del arte, que exige sensibilidad estética, emotiva y capacidad innata de expresión, pero tiene menos razón de existir en otros campos..... Para poder hacer pleno uso de la creatividad es preciso extirparle ese halo místico y considerarla como un modo de emplear la mente y manejar información. Tal es la función del pensamiento lateral. (2014, p.14).

Robinson ya lo dijo en 2010: “Los verdaderos desafíos a los que se enfrenta la educación solo se solucionarán confiriendo el poder a los profesores creativos y entusiastas y estimulando la imaginación y la motivación de los alumnos” (2011, p. 322).

Recordando cierta idea de De La Torre, él ve la creatividad dividida en cuatro facetas (Persona, Proceso, Potenciación y Producto) las cuales están conviviendo con todo aquello que rodea a las personas y aprenden de las experiencias que tienen de las situaciones que viven (2014). Es más, la define como “la electricidad, siempre está ahí, pero necesita conectarse y encenderse y, en ocasiones, producir la corriente poderosa lleva tiempo” recordaba Menchén (cit. por De La Torre, 2014, p. 23). Él concibe la creatividad como algo innato que tienen todas las personas, al igual, que la inteligencia, la sociabilidad o la capacidad de aprender un idioma para comunicarse. Es una cualidad de la especie humana y sirve para generar algo nuevo, útil, valioso.

Iniciando en esta idea, la creatividad resulta necesaria en todas las facetas del desarrollo vital que, si se revive la idea que tiene Amabile y Steven, es producir ideas nuevas y útiles (2012), haciendo alusión incluso al mundo laboral y a la idea que imagina el empresario de lo que necesita para competir. Uno de los aspectos que debe cumplir su personal en plantilla para que ésta genere beneficios, se fundamenta en el desarrollo de la imaginación en sus empleados.

Si se considera el punto de vista de Siqueira, la creatividad tiene que ver con un proceso mental donde se producen nuevas ideas, y éstas son combinadas y expuestas por individuos o grupos. Dichas ideas pueden ser de distinta índole, las cuales permiten ser estudiadas, comprendidas e incluso perfeccionadas por otros individuos. Para que una persona sea creativa necesita desarrollar la capacidad de producir ideas originales y útiles que sirvan para la resolución de los problemas que se planteen en la vida (2013).

Otra aportación importante es la que ofrece Sternberg, en la cual considera la creatividad unida a otras dos formas de pensar diferente: la analítica y la práctica, formando un trinomio al que llama “inteligencia exitosa”.

Sternberg anotaba al respecto:

Los tres aspectos de la inteligencia exitosa están relacionados. El pensamiento analítico hace falta para resolver problemas y juzgar la calidad de las ideas. La inteligencia creadora hace falta, en primer lugar, para formular buenos problemas y buenas ideas. La inteligencia práctica es necesaria para usar las ideas y su análisis de una manera eficaz en la vida cotidiana (1997, p. 131)

Cuando el equilibrio de las tres se compensa, nos proporciona mayor efectividad, dándole mucha importancia a la creatividad, si su manifestación se realiza en situaciones prácticas.

Cuando Mihály Csíkszentmihályi estudió la creatividad en personas que pasaban mucho tiempo absortos en la actividad que en esos momentos estaban haciendo, y con la cual disfrutaban, descubrió que las cosas les fluían. Era como una especie de éxtasis, donde se conocía lo que se estaba realizando y que lo que se hacía les proporcionaba tranquilidad. Esto supuso el descubrimiento del concepto de flow (una implicación total en la actividad que estaban realizando, en la que nada más parece importarles, manteniendo un grado de concentración absoluto). En la profundización de las investigaciones, Csíkszentmihályi (1998) llevó a proponer el “Modelo de Sistemas para la Creatividad” donde, además de tener en cuenta las características individuales del sujeto, tuvo en cuenta los aspectos sociales y culturales. Esta apreciación le hizo destacar tres aspectos que están en interacción constante en la creatividad: “una cultura con reglas simbólicas, un sujeto que añade novedad a estas reglas y expertos que vuelven válida y reconocida esa innovación”, escribió Csíkszentmihályi (cit. por Diez, 2013)

## 2.2.2. Las controversias surgidas

La creatividad ha sido desde siempre un tema que se ha prestado a la controversia. En un primer momento se asoció al mundo del arte, donde era exclusivo de los artistas, ya que ellos



poseían un don innato que era recibido por la inspiración divina. Al artista se le consideraba un genio, una persona extraordinaria, con acciones imprevisibles y, la mayoría de veces, inexplicables.

Ya lo dijo Goethe hace más de un siglo “Los artistas tienen que ver a los espíritus, para que a continuación todo el mundo pueda verlos” (2012, p. 15)

En el siglo XIX, durante el Romanticismo, se empezó a tener en cuenta que donde residía la verdadera inspiración creativa era en el ser humano, al cual acompañaba la expresión artística de sus ideas. A partir de ese momento la psicología empezó a interesarse por el tema, apareciendo el primer estudio serio sobre la misma de las manos de Galton.

Este, influenciado por la teoría de la evolución de Darwin, comenzó a tener en cuenta a personas que hasta ese momento no cumplían la condición de genios y, que a partir de ese instante, con los estudios posteriores, sí se les empezó a considerar como tales. Galton quiere relacionar la herencia genética con las habilidades que posee un individuo, llegando a formular la siguiente teoría:

“Al igual que se puede conservar una raza de perros o de equinos con habilidades para correr, mediante una cuidadosa selección, así se podría producir una especie humana superdotada mediante matrimonios seleccionados, durante varias generaciones consecutivas”, anotaba Galton (cit. por Goñi, 2003, p.15)

En la época de los años 50 el estudio de la creatividad vuelve a tener un gran impulso debido a los resultados obtenidos por las investigaciones que estaba realizando Guilford. Hasta ese momento los estudios estaban centrados en los conocimientos, la memoria y el pensamiento lógico que poseen los individuos. A partir de ese instante entra en escena la introducción del pensamiento divergente descrito en el Modelo de Estructura del Intelecto de Guilford. En un primer momento, su modelo engloba más de ciento veinte factores en los que se compone la mente. La figura, con la forma de un cubo, representa la inteligencia de un humano, donde tres de sus caras, unidas por el mismo vértice, personifica las operaciones (procesos mentales), los contenidos (que pueden ser tanto semánticos o simbólicos como visuales o conductuales) y los productos (los tipos de respuestas requeridas o la forma de coger la información que ha procesado). La importancia que despertó el modelo es que fue el primero en organizar la creatividad como una particularidad autónoma de la inteligencia (2003).

Guilford ya formuló en (1956) los términos de su objetivo “lograr el desarrollo de una teoría unitaria del intelecto humano, que reúna en un único sistema la denominada estructura del intelecto, las conocidas facultades intelectuales especiales o primarias” (1956, p. 280).

Según este autor, cuando la educación está basada mayoritariamente en contenidos científicos, obligando a que los niños/as realicen operaciones mentales de pensamiento convergente, los orienta, sin ninguna discusión, al fomento de la lógica racionalista, al materialismo y, al sentido práctico inmediato, lo cual va en una dirección opuesta a la creatividad. Teniendo esto en cuenta, se debería dar a conocer en la escuela los dos tipos de pensamiento

(convergente y divergente) para que la formación de los niños/as sea más completa o trabajarlos conjuntamente.

Lowenfeld relaciona la creatividad del niño/a con su evolución gráfico-plástica. Para ello utiliza sus dibujos como otra forma de pensamiento, destacando en sus imágenes la percepción que tienen éstos del mundo que les rodea. Ordena la evolución gráfica en un proceso riguroso, teniendo en cuenta la forma de los mismos como el sentido que conciben del espacio.

“La necesidad de explorar, de investigar; de descubrir lo que hay al otro lado no está limitada a la conducta humana”, dijo Lowelfel (cit. por Cerdá, 2003, p. 36)

Teniendo en cuenta la creatividad y el estímulo del pensamiento creativo, debiera poderse llegar a un equilibrio donde las habilidades del pensamiento y la utilización que se hace de los dos hemisferios del cerebro posibilite trasformar a las personas en humanas.

Por otro lado, habría que considerar la eficacia de los test que miden el grado de creatividad potencial de un niño/a, ya que éstos, en la mayoría de los casos, se prestan a ser cuestionados.

No se trata de que los tests de este tipo no puedan explorar el tipo de procesos psicológicos que intervienen en el pensamiento creador. Se trata, más bien, de que no alcanzan a revelar qué posibilidades tiene una persona enfrentada con un problema de la vida real, de producir soluciones que sean nuevas y adaptables y de llegar a motivarse para aplicarlas en todas las ramificaciones que posean dijo MacKinnon (cit. por Ricarte, 1999, p. 136)

Las características que presenta un niño/a creativo están vinculadas al hecho de tener una libertad en la variedad de intereses culturales e intelectuales, poseen una apertura de sus sentimientos y emociones, una capacidad intelectual sensible al medio y un conocimiento exhaustivo de su persona. Ahora bien, se podría considerar la creatividad como un complemento de la inteligencia, debido a que la combinación de ambas, proporciona una mayor eficacia en la resolución de problemas y en la capacidad de abrirse camino en la vida.

Como afirmaba Guilford (cit. por Ricarte, 1999, p. 136) “Vivir significa afrontar problemas, y resolver los problemas implica crecer intelectualmente”.

Habría que hacer una distinción entre innovación y creatividad, ya que se prestan continuamente a una confusión. Para ello, se evoca lo que Siqueira anuncia sobre los términos mencionados no son la misma cosa; mientras la creatividad está enfocada a pensar cosas nuevas, la innovación se centra en la creación de cosas nuevas y que al mismo tiempo son valiosas. La innovación es la aplicación de métodos para la obtención de un producto nuevo o que presenta una mejora bastante relevante (2012).

La disminución de la creatividad no tiene ninguna relación con la edad del sujeto, sino que está vinculada a los modelos mentales que se han aprendido durante nuestro crecimiento y los cuales están influenciados por la familia, la escuela, la sociedad, etc. Una persona creativa nace al estar rodeada de un ambiente rico y propicio para desarrollar esta habilidad y técnica, y al mismo tiempo, se hace cuando se le proporciona las estrategias y metodologías necesarias para que pueda desarrollar su imaginación a la hora de enfrentarse a los problemas e ideas. Ya lo dijo De Bono en

1991: "La necesidad de reestructuración de los modelos en una fase dada para permitir la inclusión de un nuevo elemento es una característica del sistema de optimización que constituye la mente" (2014, p.41).

Ahora bien, la utilización de estos modelos ofrece una gran ventaja en el momento de manejar la información que se posee, pero sus limitaciones salen a la luz cuando se tiene que reestructurar para dar respuesta a una nueva información. En estos momentos es cuando el pensamiento lateral juega un papel primordial, sobrepasa las limitaciones relativas del pensamiento lógico, haciendo una modificación de los modelos.

### **2.3. LA APORTACIÓN DE LOS AUTORES SELECCIONADOS**

Para despejar los distintos interrogantes que ha generado la creatividad es evidente que se citen las aportaciones de algunos de los investigadores mencionados, las cuales permitirán comprender la forma en que se ha desarrollado el estudio de la misma.

Guilford, apoyándose en sus conocimientos de psicología, fue el primero en dedicarse al estudio de la creatividad identificándola con el pensamiento divergente. Fue por ello, que propuso los test y, mediante el análisis factorial, descubrió una serie de rasgos cognitivos primarios de los procesos del pensamiento como pueden ser: fluidez (sumatorio de contestaciones relevantes), flexibilidad (agrupación de respuestas clasificadas por categorías) y originalidad (repetición de las soluciones en la muestra considerada). Esto le lleva a decir en el siglo pasado "Los individuos que tienen una fluidez ideacional alta producen una gran cantidad de ideas de solución de problemas en un tiempo corto" (2003, p. 104). Pueden sorprendernos con propuestas inusuales e incluso infrecuentes.

Guilford evalúa aptitudes relacionadas con la sensibilidad que poseen las personas para afrontar los problemas, destacando: la fluidez, la originalidad, la capacidad de análisis, la síntesis, la redefinición, la asociación y la evaluación de resultados.

La contribución del citado autor no solo consistió en la integración de la inteligencia y la creatividad, además, por la conexión que logró trazar con el paradigma cognitivo en la Psicología actual.

José Antonio y Eva Marina realizan una propuesta de libertad de la persona, de descubridores de nuevos horizontes. Desarrollan una reflexión en el discente sobre el impulso que debemos proporcionar al niño/a para que explote, invente, tenga la motivación por descubrir cosas nuevas y no vea un problema en cambiar para encontrar una solución. Su idea es ayudar a hacer y crecer niños/as creativos que inventen posibilidades, lleven a cabo sus pensamientos y los plasmen innovando. La creatividad la concibe como un ejercicio de libertad, ya que está determinado por los proyectos y metas que el niño/a crea.

José Antonio y Eva Marina refuerzan su idea alegando:

Desearíamos pensar o ser de otra manera. Somos lentos y desearíamos ser rápidos, quisiéramos ser generosos y nos acomete la envidia, amamos a los valientes y nos sentimos



cobardes, desearíamos vivir resueltamente y nos enredamos con cualquier cosa ..... Nos encontramos rutinarios, aburridos, vulgares y desearíamos ser creativos, divertidos y extraordinarios (2013, p 88)

Cuando se realiza un recorrido por el arte y se lo acota a los últimos cien años, a la mayoría de personas les viene a la mente la figura de Picasso, a quién su transgresividad le llevó a encumbrar su creatividad a cotas admiradas por todos los amantes de la cultura y respetado por los no doctos en el tema. Estableció nuevas reglas en la adquisición de conocimientos sobre el arte. Para ello, utilizó sus encuentros y conversaciones con gente creativa en inspiración de sus nuevos proyectos e ideas. Eligió un lugar de inspiración para vivir (París), rodeado de personas inquietas por la cultura, y supo no estancarse en la pintura, sino relacionó las aportaciones que le proporcionaban la escultura, la poesía, etc. para desarrollar todas sus inquietudes. Podía comenzar un trabajo desde un punto cualquiera, desafiando a la metodología, y, sin embargo, podía acabar la obra de forma coherente. Se puede decir que su sensibilidad por las cosas que le rodeaban, la interrelación que era capaz de hacer, la observación, el conocimiento que poseía y ese desafío constante para expresar sus ideas, constituyen su mejor legado.

“Si puedo dibujar tan bien como Rafael, al menos tengo el derecho de elegir mi camino, ellos deberían reconocer ese derecho, pero no, dicen que no” manifestó Picasso (cit. por Gardner, 2013, p. 210)

Para dar sentido al mundo de la creatividad y, particularmente, a los humanos que son capaces de desarrollar su vida de una forma creativa, Gardner toma como punto de partida sus nociones de “Las siete inteligencias”. En sus indagaciones descubre la fuerte personalidad que tienen estas personas y la defensa que realizan para sacar adelante sus ideas (combinación de inteligencia y personalidad poco habituales). Por este motivo, es esencial tener en cuenta las condiciones en las que trabajan y las personas que ejercen influencia sobre ellos.

Volviendo al autor anterior (Picasso), a Gardner le llamaba la atención la precocidad que tenía en las áreas visual-espacial, corporal-cinética e interpersonal.

Sin embargo, la información obtenida a través de sus estudios sobre niños/as y adultos con lesiones cerebrales y el estar en contacto permanente con diplomados en psicología evolutiva, social y pedagogía, teniendo un referente en común (Piaget), hicieron que toda la información obtenida fuera vertida en dar explicación de cómo nos viene la creatividad y qué cosas hacen que el ser humano siga siendo creativo a lo largo de su vida. Por eso, ya advertía Gardner: “Si la inteligencia es plural, también lo es, *a fortiori*, la creatividad” (2013, p.15)

El estudio de la creatividad en ambientes educativos lleva a Torrance (cit. por Cerdá, 2006) a hacer un análisis exhaustivo de las causas que pueden causar la represión de la misma en los niños/as. Descubre que los niños/as creativos son personas vistas como atípicos, tanto por los profesores/as como por sus mismos compañeros/as, y que la mayoría de las veces se sienten reprimidos. Durante doce años realiza un estudio longitudinal aplicando una prueba a 392

alumnos, llevándole a la conclusión de que los niños/as que poseen creatividad llegan a desarrollar mejor su trabajo.

Una prueba similar se le aplicó a los profesores/as, esta vez ayudado por Hansen en 1965, descubriendose que los profesores/as que hacían mejores preguntas creativas a sus alumnos/as tenían una capacidad divergente mayor, y que éstos, hacían acopio de las preguntas y respuestas de sus discípulos y las incorporaban a los conocimientos que impartían, proporcionándoles una participación activa a sus alumnos.

La contribución de De Bono con el pensamiento transversal ha supuesto una ayuda importante para las personas y organizaciones, revolucionando su manera de pensar, sin tener que pasar por los bloques cotidianos. Él es el primero en asentir que el cerebro humano es como un sistema de auto organización, mostrando cómo las redes nerviosas que forman el mismo, toman apariencia asimétrica como base de la percepción.

De Bono estudia el carácter místico de la creatividad y, por primera vez, lo lleva a una base sólida, no dejándolo oculto en los textos académicos sino haciéndolo disponible para todas las personas; lo que le lleva a decir: "Lo que importa es el proceso que se desea enseñar, no el producto de su acción" (1991, p. 23)

Dentro de las técnicas principales destacadas por este autor para la estimulación de la creatividad deben distinguirse: el método CoRT (conformado por nuevas técnicas para el desarrollo de aquellas habilidades que son básicas del pensamiento, como los procesos de análisis, el pensamiento lógico y crítico, la síntesis, así como la elaboración de argumentos y juicios) y el método de los seis sombreros (consiste en colocarse uno de los sombreros de color y según el significado del mismo, enfocar el pensamiento: mientras que el rojo=sentimientos o el blanco=neutralidad, el negro= juicio negativo, el amarillo= optimismo y, por su parte, el verde=fertilidad o el azul= moderación).

Para Robinson (2011) la creatividad es una poderosa fuerza motriz que todo ser lleva en su interior, pero que por motivos, muchas veces desconocidos, nunca se exterioriza, pero que sin embargo, es necesaria para hacer realidad el sueño que tiene cada persona.

Su mayor virtud es la de hablar claramente sobre la importancia que tiene la creatividad en los niños/as y lo transcendental que es para su futuro. Él cree que la mayoría de personas solo utilizan una fracción muy pequeña de la misma y que al crecer se van olvidando de lo trascendental que resulta su aportación para la vida.

La forma que tiene Robinson de hacer reflexionar, la búsqueda de otros sentidos a los problemas, el mirar las cosas desde varios puntos de vista y aprovechar la adquisición de conocimientos que alcanzan los niños/as en las escuelas para abrir sus mentes y que puedan ser personas activas en la resolución de sus propios problemas, es lo que lo diferencia del resto de los docentes. Además, sostiene que cada niño/a es diferente y, por lo tanto, debe tener una instrucción adecuada a sus necesidades, no teniendo sentido una escuela con la misma impartición de conocimientos y exportación del mismo perfil de niños/as.



Robinson ya lo dijo: "Parecen creer que si alimentan a nuestros hijos con un menú único en todo el Estado de lectura, escritura y aritmética, seremos más competitivos frente al resto del mundo y estaremos más preparados con vistas al futuro. Lo desastrosamente erróneo de este planteamiento es que infravalora gravemente la capacidad humana" (2011, p.37).

El sistema educativo que se sigue en estos momentos, está produciendo un agotamiento espeluznante en los discentes y, por consiguiente, desmotivándolos en la externalización de su creatividad.

De la Torre en sus más de veinte años de docencia dedicados a practicar una educación innovadora y creativa, piensa que ambos procesos se pueden aprender. Para ello, se debe considerar a la enseñanza creativa como algo flexible y adaptado a los objetivos perseguidos. Se debe emplear una metodología indirecta que esté orientada al desarrollo de las capacidades y habilidades cognoscitivas del niño/a. Que además sea una enseñanza imaginativa y motivante, donde la relación que se establece entre el profesor/a y el alumno/a sea favorecedora, atendiendo a los procesos seguidos, pero sin olvidar los resultados. Lo verdaderamente importante es el cariño constante, el trato que recibe y causarle la confianza suficiente para que entienda que se cree en él/ella y en sus posibilidades.

Según su experiencia sería bueno trabajar con proyectos integradores de varias disciplinas, ya que, éstos incorporarían la vida en el aula. Al mismo tiempo, darían paso a crear las condiciones idóneas para que la creatividad emerja entre los discentes y aplaudir aquellas ideas que sean novedosas y diferentes. Ya lo dijo De la Torre en 2011: "Cuando a una persona se le reconoce crece".

Otra aportación importante a la creatividad e innovación es el Modelo de Componentes de la autora Teresa Amabile (2012), en el cual describe la creatividad como el lugar donde se encuentran la motivación intrínseca, los conocimientos relativos al dominio (*expertise*) y los procesos relativos a la creatividad (habilidades del pensamiento).

Según ella, la creatividad está muy influenciada por la motivación intrínseca, aquella que proviene del interior de una persona, creando una influencia positiva en nuestra producción creativa. Sin embargo, la motivación extrínseca, aquella que proviene de fuentes externas a la persona, y además es controladora, tiene un carácter perjudicial para la creatividad.

Ahora bien, si la motivación extrínseca es de carácter informativo o facilitadora de conocimientos, puede ser conducente, sobre todo cuando la persona tiene un nivel de motivación intrínseca alto. "Las personas creativas no se centran tanto en motivaciones externas, alcanzar metas, impresionar a los demás o ganar dinero, sino que se abocan al placer y al desafío intrínseco de su trabajo" dijo Amabile (cit. por Myers, 2005, p. 429)

Jairo Siqueira, debido a la oportunidad que le ha dado la vida de conocer y trabajar con personas de diferentes lugares y condiciones educativas, siempre ha mostrado un gran interés por el pensamiento creativo. Este profundo aliciente le llevó a desarrollar el concepto de creatividad aplicada, según el cual a través de la reflexión, la utilización de estrategias, técnicas y herramientas

útiles, permiten desarrollar el pensamiento creativo, la innovación, la resolución creativa de los problemas y, enfocándolo a la industria, una mejora en la calidad y productividad (2012).

Siqueira ha tenido la paciencia de observar y ver cómo las personas de su entorno solucionaban problemas, y debido a su formación educativa, ha sido capaz de desarrollar técnicas que estimulen la creatividad y puedan ser utilizadas por cualquier persona interesada en ellas.

Siqueira ya comentó: “Los seres humanos somos criaturas de hábito y muy a menudo evitamos el cambio, pasando por alto señales que nos indican que es necesario seguir permaneciendo en nuestra zona de confort” (2012, p. 26)

Por otro lado, Sternberg ha aportado sus investigaciones relacionadas con la determinación de las teorías que están relacionadas con la creatividad, la inteligencia y la sabiduría. Para ello, seleccionó una muestra muy variada, pero al mismo tiempo significativa, constituida por personas populares, físicos, filósofos, artistas y empresarios; obteniendo la opinión que tenían sobre la creatividad y, tras su análisis, nos dio a conocer los ocho componentes que definen a una persona creativa: seres con capacidad de ver las cosas de una nueva manera, con integración e intelectualidad, imaginativa y con gusto estético, hábil en la toma de decisiones, con agudeza para la percepción y comprensión, con voluntad, curiosidad e intuición.

“Para ser creativos es preciso tener muchas cosas por las que entusiasmarse” dijo Sternberg y Lubart (cit. por Trigo, 1999, p. 45). Según sus investigaciones todas las personas son creativas, pero debido a razones, muchas veces difíciles de explicar, tratan de ocultar esa característica, ya que, es algo que no se lleva grabado en alguna parte de su cuerpo. Como cualquier otro talento, las personas deben desarrollarlo y muchas veces dependen de varias circunstancias que, por lo general, convergen en una disposición que denominamos actitud.

Para que ese talento se desarrolle, se debe mantener la mente abierta hacia todo aquello que favorezca la capacidad de pensar y cómo se desarrolla dentro del intelecto el proceso de la creatividad.

La aportación que ofrece Mihály Csíkszentmihályi es interesante por su afán de abrir nuevos espacios donde las personas puedan desarrollar sus ideas, y al mismo tiempo, considerar otros puntos de vista atrayentes.

En su modelo (Persona – Ámbito – Campo) da mucha importancia a los conocimientos que pueda tener una Persona y cómo los puede utilizar de una forma distinta a como se venía haciendo continuamente. Ese reconocimiento que los diferencia es reconocido por el Ámbito (conjunto de expertos que reconocen el aporte) y los sitúa en el nuevo Campo (reglas simbólicas) para que pueda ser utilizado por otras personas y que, al mismo tiempo, si tienen desarrollada la creatividad, puedan seguir cambiándolo, consiguiendo una innovación en el proceso seguido (1998).

Csíkszentmihályi ya dijo:

La creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que continúe las reglas simbólicas, una persona que aporta la novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen la vialidad de la innovación. Los tres son necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento creativo (1998, p. 34)

## 2.4. LOS ELEMENTOS QUE INTERRUMPEN LA CREATIVIDAD Y LAS POSIBLES SOLUCIONES

Los primeros años de los niños/as en la escuela evidencian el comienzo de su personalidad, su forma de concebir el mundo y cómo deben ir enfrentándose a los problemas cotidianos.

Los trastornos iniciales vienen propiciados por la inseguridad de no sentir la presencia de sus padres, por la baja autoestima al tener que relacionarse (solos) con sus iguales y durante muchas horas, por el temor de ser rechazados por los compañeros/as y por el ridículo que pueden sentir por no tener bien definido el autoconcepto.

Estos motivos deben ser tenidos en cuenta por el profesor/a para que el niño/a no se sienta desplazado, sino que el docente con su esfuerzo debe contribuir a la motivación diaria reforzando así estos conceptos.

El niño/a, al alcanzar la etapa de primaria, su autoestima y su autoconcepto, con el buen trabajo realizado por el profesor/a se va fortaleciendo, pero los docentes deberían evitar las siguientes actitudes:

- Avergonzar al alumno/a ante sus esfuerzos para resolver las actividades diarias
- Llevar un control exhaustivo de sus actividades, no propiciando que las personalicen
- Premiarles en exceso por todo lo que hacen, eliminando su propia motivación
- No tener en cuenta sus conocimientos actuales y su futuro potencial, propiciando con ello una expectativa inadecuada (la evolución)
- No dejarles libertad para afrontar los trabajos diarios y los retos propuestos en el aula
- Dar más importancia al producto y obviar el proceso seguido para conseguirlo, causando en el niño/a una mentalidad de insuficiencia
- Recurrir al castigo para la realización de los trabajos, soterrando aquellas manifestaciones que pueden contribuir a desarrollar su espontaneidad
- Enviarles una información errónea sobre quién es el jefe supremo del aula y no mentalizarlos de que ese espacio es de todos y como tal, quienes lo forman, deben llenarlo con sus esfuerzos y propuestas
- Propiciar conductas de señalamiento por salirse de la norma, o bien, por hacer preguntas poco usuales y que pongan en evidencia al profesor/a
- No conferir importancia hacia temas propuestos por el niño/a y que se salgan fuera del currículum establecido
- Mantener, por parte del profesor/a, una negativa hacia desafíos planteados por el alumno/a
- Establecer una división rígida entre juego y trabajo, no considerando lo lúdico como un agente motivante del trabajo
- Establecer una competencia insana en los alumnos/as, llevándoles a la envidia
- Utilizar el estereotipo como ejemplo de lo que se debe hacer y no premiar la innovación



- Separar el conocimiento y no transmitirlo de forma globalizada y relacionada o proponerla como un desafío para que los niños puedan relacionarla.
- Separar los conocimientos a impartir en especialidades y no hacer una globalización de los mismos.

Ya lo adelantó Dabdoub en 2003:

En el aula el profesor y en casa el padre de familia se convierten en jardineros que requieren conocer cuáles son las condiciones precisas de temperatura, humedad y nutrientes que requieren los niños y jóvenes para florecer como seres creativos y autorrealizados. Incorporar creatividad a la vida cotidiana en la escuela y al currículum es indispensable para favorecer la formación integral de los estudiantes (2003, p. 9).

La importancia que debemos dar al niño/a en estas dos primeras etapas (infantil y primaria) es tal, que su futuro va a estar marcado por esas vivencias iniciales fuera del hogar. El niño/a comienza a percibir cómo su creatividad va limitándose, primero en el hogar, después en la escuela y más tarde en el trabajo, ya que, la sociedad está estructurada para hacer las mismas cosas y con las mismas cosas, evitando entorpecer la tradición. “La disminución de la creatividad no está relacionada con la edad sino con ciertos bloqueos mentales aprendidos durante nuestro crecimiento”, dijo Land y Jarman (cit. por Siqueira, 2012, p. 10)

Otro de los aspectos que debe cuidar todo profesor/a es el ambiente que se respira en el aula, la disposición del mobiliario, la claridad de la habitación, el respeto entre los compañeros/as, la ventilación del espacio. Para lograr la estimulación y reflexión del niño/a, éste debe sentirse a gusto con el lugar, y por eso, es importante crear un ambiente cálido, donde pueda expresar su imaginación y realizar con placer las actividades.

Marina ya lo adelantó en 2013: “Mientras que la angustia es la conciencia de la imposibilidad, la experiencia creadora es la conciencia de la posibilidad”.

Es importante que los contenidos que reciba sean significativos, y sobre todo, que los pueda ejecutar para comprobar su utilidad. El reto sobre el enriquecimiento de un contenido o actividad, sin tener en cuenta el nivel madurativo del niño/a y sus conocimientos en ese momento, supondría un gran problema en vez de un avance, anulando toda intervención espontánea del discente. Por este motivo, la forma con que realizamos los objetivos debe ser inteligente, ya que, el intelecto humano mantiene una doble relación con la realidad. Recordando a Marina, las personas tienen que adquirir los conocimientos suficientes para comprender el entorno donde viven y el mundo que perciben, pero su inquietud, la mayoría de las veces, les hace alterar el tránscurso normal de las cosas para conseguir estar más a gusto con sus vivencias (2013).

Para que la creatividad fluya naturalmente entre los discentes se necesita tiempo para practicarla, interacción entre sus miembros y el entorno, no realizar juicios desmotivadores sobre las propuestas realizadas y tomar riesgos al afrontar las decisiones. Los planteamientos anteriores se salen normalmente de los principios que rigen la educación tradicional, ya que, a la escuela le



gusta dominar la rutina, establecer fronteras temáticas y formar a sus alumnos en conocimientos descontextualizados. Esta forma de proceder lleva a reducir enormemente las capacidades de los alumnos/as, llevándoles a coartar su curiosidad, sus ansias de investigación y no sentir el deseo de buscar las respuestas, ya que, la educación formal tiende a averiguar las soluciones antes de que se hagan las preguntas.

Se debe incentivar al discente a dar un paso más hacia el descubrimiento, la investigación y abandonar la zona de confort, no haciendo oídos sordos a la siguiente necesidad.

“Llegamos al borde, ella dice

ellos respondieron; tenemos miedo

llegamos al borde, ella repitió

ellos llegaron

Ella los empujó... y ellos volaron” dijo Guillaume Apollinaire (cit. por Siqueira, 2012, p. 10)

Es importante que en los conocimientos que vayan adquiriendo los alumnos/as se tengan en cuenta aspectos como las emociones, los procesos cognitivos llevados a cabo para el aprendizaje, el fortalecimiento de la personalidad, la motivación (intrínseca y extrínseca) por todo aquello que hacen, la agilidad mental, la imaginación y el equilibrio del mundo afectivo que les rodea.

Esto último nos hace recordar las ideas de Louis Porcher:

La inmediatez se alcanza en realidad por vía mediata, la sensibilidad es construida, el talento se forma, la inspiración se adquiere, la emoción se prepara, y el don no es sino una forma provisional de designar un proceso no misterioso sino todavía inexplicado, dijo Porcher (cit. por Cerdá, 2006, p. 10)

En la última reforma educativa (LOMCE) se recoge el papel que debe tener el discente en los próximos años, adaptado a las nuevas necesidades de la sociedad y, sobre todo, a la participación como persona interesada en la formación y defensa de los intereses:

Necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje... La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de conectar su atención o de abordar una tarea (LOMCE, p. 97860).

## 2.5. LAS ESTRATEGIAS QUE FOMENTAN LA CREATIVIDAD

Los caminos pueden ser diversos, pero lo que sí está claro es que la creatividad va asociada al aprendizaje y al esfuerzo que realiza el niño/a en sus actividades. Se podría empezar por cultivar la observación, la curiosidad y el interés por todo aquello que le rodea. Invirtiendo más tiempo en las cosas que despiertan su disposición. De ahí, la importancia de cómo debe dar la información el profesor/a y de qué forma introduce a los discentes en la aventura (véase anexo I).

Csíkszentmihályi advertía “no podemos pretender que nadie nos ayude a vivir; debemos descubrir cómo hacerlo por nosotros mismos” (2013, p. 10)



El niño/a no debe aceptar las cosas y, particularmente los conocimientos, como se los cuentan, tiene que cuestionar lo que parece evidente, pero no con un espíritu destructivo, sino con un propósito de dar otras alternativas posibles al desafío. En ese momento es donde todo su potencial de discernimiento se pone en marcha y busca en sus conexiones neuronales otras posibles explicaciones (véase anexo II).

Otra habilidad importante que se debe impulsar en el niño/a es la capacidad de discriminación. Aquello que solo, hace unos años, se pensaba que era un campo acotado para los artistas, pero que sin embargo, con el paso de los años, se va convirtiendo en algo popular para interpretar las diferencias de la realidad. Por ejemplo, si sentáramos a cinco niños en una mesa y le dijéramos qué ingredientes les gustaría que llevara la ensaladilla, seguramente tendríamos cinco versiones diferentes; pero todas ellas creadas bajo la tutela de los sentidos.

“Desplazar. Poner ojos en las piernas. Contradecir. Hacer un ojo de cara y otro de perfil. Siempre se hacen los dos ojos iguales. ¿Se ha fijado? La naturaleza hace muchas cosas como yo, ¡las oculta!, dijo Picasso (cit. por Mairaux, 1974)

Teniendo en cuenta las aportaciones De Bono, es conveniente realizar ejercicios para estimular la capacidad del niño/a en el pensamiento lateral. Ello le propiciaría no centrarse en lo viable o posible, ayudándole a buscar tantas alternativas diferentes como le sea factible (ideas posibles, ideas sin valoración, inimaginables, etc.). Esta forma de pensar puede llevarle a errores graves, pero todo genio también los cometió antes de conseguir su propósito (véase anexo III).

De Bono ya lo definió en 2014: “La función del pensamiento lateral es superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la reestructuración de los modelos y la evitación de la influencia de los arquetipos, ordenando la información en nuevas ideas” (2014, p. 46)

También es importante que el niño/a tenga fortalecida la autoestima para considerar las críticas de sus compañeros/as, para que ello no le suponga una preocupación que le inhiba plantearse nuevos retos, investigar otras posibilidades o proponer nuevas alternativas (véase anexo IV).

Gardner ya lo adelantó (2010):

Un prodigo siempre representa una coincidencia de factores. Esto es, uno necesita no meramente un niño preparado y una cultura receptiva, sino también una gran cantidad de apoyo social; buenos profesores, padres atentos, amplias oportunidades para la realización y la exhibición, descarga de responsabilidades concurrentes, acceso a las vías publicitarias, una serie de obstáculos que son admitidos en el campo y sobre los que el niño tiene una oportunidad de saltar (2010, p. 191)

Otra habilidad importante para estimular la creatividad es la confección de mapas mentales. En ellos el niño/a convierte sus ideas en relaciones y éstas en posibilidades. Le proporciona una mejora en su inteligencia, concentración y propicia a la memoria la agilidad suficiente para concebir cosas nuevas. La visión y control de lo que está haciendo es tal, que tiene a su alcance todos los conocimientos asimilados a golpe de vista (véase anexo V).

Buzan se refiere al modo habitual de tomar apuntes, que debido a "su naturaleza y estructura", dice, "no favorece tu creatividad". Mientras que "los mapas mentales, en cambio, utilizando todos los recursos de tu imaginación y todas las herramientas de los hemisferios derecho e izquierdo del cerebro, te permite dar rienda suelta a tu creatividad" (cit. por akifrases.com, 2015, párr. 1).

Es conveniente que el profesor/a sirva de modelo, ya sea tanto por la agilidad de resolver los problemas como por la forma de utilizar los conocimientos que tiene adquiridos. Es factible realizar cambios en la manera de abordar los retos, salir de las rutinas y conseguir la espontaneidad en las acciones. Al mismo tiempo, es recomendable acostumbrar al niño/a a que participe con aportaciones, animándole a exponer sus puntos de vista (véase anexo VI).

Otro factor importante es el tiempo: tiempo para realizar las actividades, tiempo para desarrollar la imaginación, tiempo para relacionarse e intercambiar ideas. Por eso, una buena organización es esencial, evitando siempre reprimir la libertad, aunque se tengan que aplicar reglas de conducta. Robinson supo transmitirlo en 2011:

La creatividad va un paso más allá de la imaginación, porque exige que hagas algo en vez de estar tumbado pensando en ello. Es un proceso enfocado a la práctica en el intento de hacer algo innovador. Puede ser una canción, una teoría, un vestido, un cuento, un barco o una nueva salsa para los espaguetis. A pesar de todo, tienen algunos rasgos comunes (2011, p. 104)

La conducta del docente prestando interés por el esfuerzo del niño/a es primordial, es necesario que le anime, que le estimule con palabras alentadoras, que haga una crítica positiva sobre el trabajo que está realizando, pero que ante todo, enardezca su esfuerzo invitándolo a superar algunos detalles que están al alcance de sus habilidades. Como dijo Carlos Sainz (1996): "Ahora sí que lo tenemos, solo me pregunto una cosa, cómo podemos mejorarlo" (1996, spot publicitario Repsol).

Es necesario que el educador/a muestre una actitud abierta para que el niño satisfaga su curiosidad, que le propicie ayuda en sus investigaciones y que lo oriente cuando se sienta perdido. La conversación y la cooperación, le ayudarán a fomentar su imaginación, buscando siempre temas de su interés que puedan utilizarse para que exprese sus ideas creativas. El intercambio de opiniones con sus compañeros le respaldará en dominar el tema, enriqueciendo sus conocimientos.

Recordando la idea de Siqueira, para que una persona muestre su creatividad tiene que llegar a dominar tres principios: atención sobre lo que está haciendo, escape hacia otras formas de resolver el problema (pensamiento lateral) y, por supuesto, lo que él llama movimiento, que nos es otra cosa que utilizar la imaginación para superar los inconvenientes (2013).

Quizás, uno de los problemas que con más latencia se está produciendo en los últimos años, son los conflictos en el aula. Sin embargo, es la sensibilidad del docente, anticipándose a los mismos e invirtiendo la situación hacia la espontaneidad controlada y el sentido del humor, lo que hace que se modifique un clima de crispación en una atmósfera propicia para invención.

Dabdoub ya lo confirmó en 2003: “En la escuela es indispensable tomar en cuenta las dimensiones del clima ya que influye en procesos psicológicos tales como la capacidad para aprender, para solucionar problemas de manera innovadora y para trabajar en equipo, entre otros” (2003, p. 7).

Sería conveniente que el instructor/a organizara los grupos de trabajo, según la actividad, acorde a las necesidades del objetivo. Ello propiciaría la intervención de todos los niños/as de la agrupación y una mejor calidad en las aportaciones. Habría tiempo para pensar, discutir, proponer, acordar y exponer las ideas. Se podría tener un mejor conocimiento de los pensamientos del discente y, así mismo, proponerle nuevas nociones para que reflexionara, promoviéndole la restructuración del modelo que poseía.

### **3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: “ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD PARA 5º DE PRIMARIA: PROPUESTA PARA UN COLEGIO DE SANTA CRUZ DE TENERIFE”**

#### **3.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

**3.1.1. Curso:** Quinto curso de Educación Primaria

**3.1.2. Etapa:** Tercer Ciclo de Educación Primaria

**3.1.3. Centro:** Colegio Echeyde I (Santa Cruz de Tenerife)

**3.1.4. Características:** Colegio concertado de ideología laica situado en el barrio de Ofra, perteneciente al municipio de Santa Cruz de Tenerife. El Grupo Echeyde es una Sociedad Cooperativa que comenzó la labor educativa en el año 1982, siendo éste su primer centro. Además del mencionado complejo cuenta con otros dos situados en la zona de Geneto (La Laguna) y el más reciente, ubicado en el municipio de Arona que se compone de tres aulas con treinta alumnos/as; el número de niños y niñas está equilibrado en cada una de estas aulas.

La dimensión donde se encuentra asentada la estructura es de unos 9.000 m<sup>2</sup>, ya que se tuvo en cuenta la expansión del barrio y se adquirieron los metros cuadrados suficientes para desarrollar la docencia y las actividades complementarias que cada año han ido en la mejora de la formación integral del alumnado/a.

**3.1.5. Tipo de alumnos:** perteneciente en su mayoría al extrarradio del colegio donde predominan padres de cultura medio-alta y con nivel económico medio-alto. Hijos/as de funcionarios del estado o familias de empresas autónomas. Por otro lado, existe un número reducido de alumnos/as, a su vez, hijos/as de profesores.

**3.1.6. Justificación y motivación:** Se ha seleccionado este Centro por ser el segundo colegio donde han sido realizadas las prácticas de grado, además, por la buena acogida mostrada por el profesorado y los alumnos/as con los cuales se ha tenido la ocasión de coincidir. También, por ser una cooperativa creada por profesores/as y antiguos compañeros/as de carrera, por el buen trabajo realizado en pos de la educación y por estar continuamente actualizando los métodos de trabajo y la renovación de los recursos. Debido a lo anteriormente expuesto, considero que merecen un reconocimiento como muestra de la profesionalidad exhibida durante todos los años que llevan impartiendo y compartiendo conocimientos.

### **3.2. DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN**

En la intervención se pretende estimular y concienciar a los niños/as en el empleo y manejo de la creatividad. Para ello, en las actividades diarias programadas en clase se les propondrá y ofrecerá unos modelos basados en el aprendizaje de estructuras mentales y prácticas para desarrollar y fomentar la creatividad.

Se pretende, también, hacer reflexionar al discente sobre la importancia del aprendizaje apoyando siempre la creatividad y su consiguiente utilidad.

### **3.3. OBJETIVO GENERAL DE LA INTERVENCIÓN**

- Fomentar la creatividad en el trabajo del aula y mostrar claramente que está latente en cada uno de ellos, aprendiendo, de igual modo, a manejar sus procedimientos

### **3.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INTERVENCIÓN**

- Fomentar el trabajo colaborativo
- Comprender la importancia de aprender de forma creativa
- Desarrollar los estímulos de la creatividad
- Aplicar la creatividad a la vida diaria
- Evitar el tedio, la monotonía
- Atreverse a innovar
- Aprender a pensar de forma creativa

### **3.5 METODOLOGÍA**

La introducción a la creatividad se va a hacer a través de la práctica dentro de la actividad diaria del aula, por medio de actividades relacionadas con las áreas de conocimiento establecidas en el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas para la Educación Primaria.

Se partirá de las características del niño/a, los conocimientos previos y el nivel de desarrollo. Se propondrá una metodología dentro de la zona próxima, que además sea, activa y participativa; donde se le estimulará para que se sienta motivado/a en la participación y la cooperación.

Se tendrá muy en cuenta la observación diaria, la estructura de las frases, la forma de hacer las preguntas, las relaciones con los compañeros/as, el grado de sociabilidad y la adecuación del carácter con el fin de evitar desórdenes. Se trabajará principalmente por medio de exposiciones de trabajos, asambleas, interpretaciones de discusiones, solución de problemas, ejes transversales, visitas a exposiciones de pintura, museos, cines, auditorios, jardín botánico, conferencias, etc.

Por otra parte, se mantendrán informados a los padres mediante trípticos de aclaración sobre el desarrollo del trimestre, comunicados en la Web del colegio, reuniones, mínimo una al principio de curso y otra al final, y si fuera necesario, cuando los padres o el profesor/a lo crean conveniente.

### **3.6. RECURSOS Y MATERIALES**

Para la propuesta que se va a diseñar se utilizarán, además del material clásico (como pueden ser libros de texto, cuadernos, tijeras, plastilina, cinta adhesiva y lápices), todo aquello que produzca inspiración: algodón, recipientes, tapas de botella, papel de envolver, periódicos, cajas de cartón, etc. Sería interesante que la mayor parte de este material sea de reciclaje, ya que, para crear una verdadera situación motivadora se necesita estar carente de medios y así poder activar las neuronas. También se tendrá en cuenta que para algunos trabajos, donde se requiera un material más sofisticado, en pos de conseguir una mejora del mismo, el centro los dotará de tales medios.

Se tendrá controlado el buen estado de los diferentes elementos almacenados, previendo lo importante que es para la salud y su utilización la adecuada conservación de los mismos.

Para considerar las Tic's y desarrollar el presente (pero, al mismo tiempo, siempre teniendo en cuenta las necesidades técnicas del futuro), se dotará al aula de ordenador, impresora, escáner, conexión a Internet, varias *tablet*, tableta gráfica, cámara fotográfica, videocámara, discos duros externos, pendrive, etc.

En cuanto a los recursos, se utilizará la sala de videoconferencia, el salón de actos, el laboratorio, la biblioteca, la cocina y los espacios abiertos de los que dispone el centro.

Sería interesante concienciar a los niños/as de lo importante que es la correcta utilización de los materiales y equipos, el respeto a los recintos y el grado de desarrollo que pueden conseguir si los mismos se encuentran en óptimas condiciones, tanto para ellos/as como para las futuras promociones.

### 3.7. TEMPORALIZACIÓN

Debido a que son actividades que intentan sacar lo mejor de cada niño/a y en donde ellos/as deben estar relajados y a gusto con lo que están haciendo, sería conveniente trabajarlas de una manera transversal a lo largo de todo el curso escolar, teniendo en cuenta las áreas de conocimiento para la etapa de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Canarias (2014) que son:

- Ciencias de la naturaleza
- Ciencias sociales
- Lengua Castellana y Literatura
- Matemáticas
- Primera lengua extranjera
- Educación física
- Religión o valores Sociales y Cívicos, a elección de los padres, las madres o representantes legales del alumnado
- Educación artística
- Segunda lengua extranjera (para 5º y 6º de Primaria)

Para ello, se le dedicará un tiempo aproximado de cuarenta minutos en general (salvo algunas excepciones) a cada una de las sesiones, tal y como se especifica en el cronograma siguiente.

Sin embargo, algunas se trabajarán de forma puntual y otras se podrán repetir hasta conseguir los objetivos propuestos.

Semana	Número de sesiones	Nombre de la actividad	Duración Total (mín.)	Trimestre
1	4	Crear un ambiente idóneo con lo que están haciendo	165	1
5	6	Hacer una distribución de agua según la demanda de los agricultores	240	1
10	9	Hacer un periódico con las anécdotas del colegio	430	1
19	4	Utilizando la técnica Stencil crear el mejor perfil	180	2
26	3	Dar vida y mantenimiento a una planta	140	2



31	3	Cómo se soluciona el problema de las alcantarillas	110	3
33	1	Cómo evitamos que las moscas no entorpezcan el almuerzo en el campo	40	3
36	1	Distinguir entre emisor y receptor en una comunicación	40	3
38	3	Crear un esquema general para facilitar cómo se debe dar una dirección en inglés	130	3

### 3.8. ACTIVIDADES

#### 3.8.1. Actividad 1: “Crear un ambiente idóneo para disfrutar con lo que están haciendo”

Esta primera actividad va dirigida al área de educación artística, dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

La intención es que los niños/as se sientan partícipes en la creación de una clase acogedora y donde el ambiente que se respire les sirva de inspiración para todo aquello que están haciendo. Para ello, el profesor/a les explicará la instalación y funcionamiento del programa Audacity. Se resolverán todos las dudas que pueda despertar y, a continuación, se dejará a los discentes, durante unos minutos, para que se familiaricen con el mismo.

Se les propondrá hacer grupos de cinco niños/as, donde uno/a será el coordinador, y los demás harán las propuestas que crean convenientes.

El profesor/a les motivará para que realicen una melodía o una recopilación de canciones que pudieran ser reproducidas en el aula durante el trabajo de las actividades.

A través de esta actividad los alumnos/as van a fomentar, además, la cooperatividad, la capacidad de atención, el grado de discriminación auditiva, el respeto, la resolución de problemas, el llegar a acuerdos, etc.

**Áreas:** Educación artística, lengua castellana y literatura, matemáticas, lengua extranjera.

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto y motivación para lograr la composición acordada

#### Temporalización y duración:

- **Primera sesión:** Se empezará con una primera sesión dirigida a toda la clase para introducirlos en la actividad (20 minutos) y posteriormente se emplearán 10 minutos para resolver dudas. Los 15 minutos restantes se les dejará para que practiquen con el programa y expresen sus primeras impresiones.

- **Segunda y tercera sesión:** se les dejará tiempo para que hablen entre ellos/as, lleguen a acuerdos, presenten parte del trabajo que están haciendo, se produzcan las primeras críticas positivas y aproveche el profesor/a para dar nuevas nociones sobre otras posibles ideas y ver cómo el razonamiento va solucionando los problemas que se les presentan.
- **Cuarta sesión:** se hará la presentación de los trabajos, se seleccionará el que más seguidores/as tenga y, si fuera posible, se podría hacer un popurrí entre todos.

#### **Material necesario:**

- **Humano:** profesor/a
- **Material:** 6 ordenadores, reproductor de CD y pendrive, equipo de sonido, conexión a Internet, lápiz, papel
- **Espacial:** aula, sala de informática

#### **Evaluación:**

- **Actividades grupales:**
  - Valoración de los trabajos por grupo
  - Proceso y resultado de la actividad presentada
  - Destreza para coordinarse y agilidad para decidir
- **Actividades individuales:**
  - Evaluación de la participación e implicación en la composición
  - Opiniones aportadas y dinamización del grupo
  - Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar

#### **Objetivos específicos:**

Aprender a escuchar, aportar ideas, defenderlas y ser elemento activo en el grupo. Así mismo, saber llegar a acuerdos para conseguir un trabajo limpio y donde todos se sientan orgullosos

### **3.8.2. Actividad 2: “Hacer una distribución de agua según la demanda de los agricultores”**

Esta segunda actividad va dirigida al área de matemáticas, dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

La razón es que los niños sepan repartir la cantidad de agua que sale de un manantial entre los agricultores de la zona. Para ello, se les dirá la cantidad de agua que sale del manantial a la hora, el número de propietarios que necesitan agua y cuánta agua necesitan.

Para que tengan un conocimiento más cercano del reparto de agua que se hace en Canarias, desde que se empezó a aprovechar este recurso natural, se les proyectará un video sobre el control y distribución de agua y, a continuación, se les entregará piezas de Lego



para que construyan una arquilla y los dados correspondientes para que hagan una simulación del complejo sistema que desde muchos años viene repartiendo el agua entre los agricultores.

Al mismo tiempo, se les enseñará cómo se calcula el agua que sale de un grifo y, de esta forma, los discentes puedan diseñar con mayor precisión los dados y jugar a ser canalero.

Se les propondrá hacer grupos de cinco niños/as, donde uno/a será el coordinador, y los demás harán las propuestas que crean convenientes.

La motivación del profesor/as va a estar centrada en lo importante que es el aprovechamiento del agua, la necesidad que tiene la humanidad de cuidarla y la superación de la mente humana cuando está carente de tecnología punta para inventar una solución.

A través de esta actividad los alumnos/as van a fomentar, además, la cooperatividad, la capacidad de atención, el respeto, la resolución de problemas, el llegar a acuerdos, etc.

**Áreas:** Educación artística, lengua castellana, ciencias de la naturaleza, literatura y matemáticas.

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto y la solución del problema hará de acicate para otros cálculos parecidos.

#### Temporalización y duración:

- **Primera sesión:** el profesor/a en la primera sesión hará una pequeña introducción sobre la importancia del agua y lo que ha supuesto, para la población de la isla, tener el control, donde los recursos son escasos. Seguidamente se proyectará un video en la que se podrá ver distintos tipos de reparto de agua, canalizaciones y extracción de la misma (40 minutos).
- **Segunda sesión:** se les explicará cómo se calcula el agua cuando sale de un grifo, se resolverán las dudas y se harán varias simulaciones para que practiquen el cálculo (40 minutos).
- **Tercera sesión:** se irá al laboratorio donde calcularán la cantidad de agua que sale por el grifo según la abertura de la llave (40 minutos).
- **Cuarta sesión:** se repartirán fichas de Lego para que puedan diseñar su modelo de arquilla y los dados correspondientes (40 minutos).
- **Quinta sesión:** se calculará el agua que sale por los dados y a continuación se le dará el volumen necesario para que coincida con la cantidad solicitada por el agricultor. (40 minutos).

En la sexta sesión se expondrá el móvil diseñado y los problemas que han tenido. Asimismo, se hará una crítica positiva sobre los diseños y las soluciones dadas, terminando con la elección del modelo más eficaz y la resolución más efectiva (40 minutos).

#### Material necesario:

- **Humano:** profesor/a, ayudante



- **Material:** reproductor de DVD, lápiz, papel, goma, calculadora, Lego, agua, pegamento, cronómetro, recipiente de agua de cinco litros
- **Espacial:** aula, laboratorio

#### Evaluación:

- **Actividades grupales:**
  - Valoración de los trabajos por grupo
  - Proceso y resultado de la actividad presentada
  - Destreza para coordinarse y agilidad para decidir
- **Actividades individuales:**
  - Evaluación de la participación e implicación-construcción
  - Opiniones aportadas y dinamización del grupo
  - Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar

### 3.8.3. Actividad 3: “Hacer un periódico con las anécdotas del colegio”

Esta tercera actividad va dirigida al área de Lengua Castellana y Literatura, dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

La finalidad es que los discentes participen en la creación de un periódico escolar dando a conocer todo aquello que ocurre en el centro, las inquietudes de los compañeros/as, las noticias nacionales e internacionales predilectas y todo aquello que pueda ser motivo de interés y diálogo.

**Áreas:** Lengua castellana y literatura, Educación Artística, Ciencias de la Naturaleza, Matemáticas, Ciencias Sociales, Educación Física, Religión o valores sociales y cívicos y lengua extranjera

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto y la composición presentada sacará lo mejor que tiene cada niño/a de profesional.

#### Temporalización y duración:

- **Primera sesión:** para hacer una buena motivación se hará una visita a uno de los periódicos de mayor tirada en la isla (El Día), donde se les explicará cómo funciona la editorial. A continuación, se les aclarará las partes en las que está dividido un periódico, cómo se distribuyen las noticias, la importancia según la página y, sobre todo, el lenguaje que se debe usar y de qué manera se ha de redactar una noticia (1 hora y 30 minutos).
- **Segunda sesión:** se hará una selección de los cargos que llevan las directrices del diario: director general, gerente general, departamento editorial (jefe de redacción, jefe de información), reporteros, departamento comercial y departamento financiero. Para afianzar el trabajo que le corresponde a cada uno, se les recordará cuál es la función dentro de la editorial (40 minutos).



- **Tercera sesión:** se diseñará el modelo de periódico y se le pondrá un nombre, empezando por debatir cuál es la noticia de la portada, ya que es la primera tirada y tiene que entrar con buen pie (40 minutos).
- **Cuarta y quinta sesión:** se empezará a recopilar la información que se quiere que aparezca, se expondrán las noticias recogidas y se valorará la importancia (80 minutos).
- **Sexta sesión:** se empezará a distribuir las noticias en el periódico y a hacer las primeras críticas positivas sobre la conveniencia o no de las mismas (40 minutos).
- **Séptima y octava sesión:** se montará el periódico definitivo y se pondrán en común las impresiones sobre el diseño, noticias aparecidas y satisfacción del grupo (80 minutos).
- **Novena sesión:** se dará a conocer a todo el colegio, haciendo su presentación en el salón de actos del mismo y con la presencia del director y todos los profesores del centro (1 hora).

#### **Material necesario:**

- **Humano:** profesor/a, personal de las secciones más importantes del periódico
- **Material:** lápiz, papel, goma, calculadora, pegamento, ordenador, impresora, grabadora de mano, cámara fotográfica
- **Espacial:** aula, salón de actos

#### **Evaluación:**

- **Actividades grupales:**
  - Valoración de los trabajos por grupo
  - Proceso y resultado de la actividad presentada
  - Destreza para coordinarse y agilidad para decidir
- **Actividades individuales:**
  - Evaluación de la participación e implicación construcción
  - Opiniones aportadas y dinamización del grupo
  - Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar
  - Facilidad de buscar y sintetizar lo importante de la información

#### **3.8.4. Actividad 4: “Utilizando la técnica Stencil crear el mejor perfil”**

Esta cuarta actividad va dirigida al área de Educación Artística, dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

La intención es que los discentes creen un perfil del rostro utilizando esta técnica y, posteriormente, hagan la foto de grupo de la clase utilizando los perfiles creados. Una vez terminada esta actividad y perfeccionada la técnica, propondrá que creen seis siluetas con los personajes que más le llame la atención en el colegio. Para ello, se les pedirá que debajo



de la silueta escriban algunas frases dando algunas pistas de quién es, qué *hobbies* tiene, cómo va vestido, etc. También se puede utilizar dibujos de la misma técnica para dar más datos.

Para esta actividad se crearán trabajos individuales (silueta de cada uno), trabajos en grupo de 5 niños/as cada uno (silueta de personaje del colegio) y trabajos de grupo para hacer la foto de grupo de la clase.

**Áreas:** Educación Artística, Lengua Castellana y Literatura

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto y, la limpieza, composición y presentación motivará al niño/a a crear otras genialidades próximas a los intereses.

#### **Temporalización y duración:**

- **Primera sesión:** se explicará en qué consiste la técnica y los diferentes materiales que se pueden emplear (mejor utilizar material reciclado). Se harán algunas pruebas y, luego, se aclararán las dudas que pudieran surgir (40 minutos).
- **Segunda sesión:** los niños/as trabajarán en la creación de la silueta, haciendo varios borradores (40 minutos).
- **Tercera sesión:** los discentes crearán la foto de grupo de la clase y explicarán cuál ha sido su impresión (40 minutos).
- **Cuarta sesión:** cada grupo elegirá a un personaje del colegio y creará la silueta del mismo. A continuación, se crearán las frases para dar una pista del mismo, o bien, algunos dibujos o cualquier otro dato, utilizando esta técnica, que nos haga descubrir el personaje (1 hora).

#### **Material necesario:**

- **Humano:** profesor/a
- **Material:** lápiz, goma, punzón, bisturí, tijeras, pegamento, ordenador, impresora, cámara fotográfica, cartulina, radiografías viejas (mejor material de reciclaje), papel de calco
- **Espacial:** aula

#### **Evaluación:**

- **Actividades grupales:**
  - Valoración de los trabajos por grupo
  - Proceso y resultado de la actividad presentada
  - Destreza para coordinarse y agilidad para decidir
- **Actividades individuales:**
  - Evaluación de la participación e implicación en la creación
  - Opiniones aportadas y dinamización del grupo
  - Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar

- Facilidad de buscar y representar lo importante de la figura humana

### 3.8.5. Actividad 5: “Dar vida y mantenimiento a una planta”

Esta quinta actividad va dirigida al área de Ciencias de la Naturaleza, dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

La finalidad es que los discentes hagan que una semilla germine, se convierta en una planta y le proporcionen las condiciones adecuadas, utilizando material de reciclado, para que se desarrolle y pueda vivir durante tres días sin tener que estar suministrándole productos para cubrir las necesidades.

Para ello, se harán seis grupos heterogéneos de cinco niños/as cada uno, donde uno de ellos será el coordinador y los demás aportarán sus ideas y esfuerzo físico.

**Áreas:** Ciencias de la naturaleza, Matemáticas y Lengua Castellana y Literatura

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto y la aportación inventiva para solucionar las necesidades de la planta les enseñarán lo importante que son las condiciones de calor y humedad para mantenerla con vida.

#### Temporalización y duración:

- **Primera sesión:** se explicará cómo nace, crece y se desarrolla una planta, cuáles son los recursos externos que necesita, y qué control hay que hacer para que tenga un desgaste de líquido y nutrientes aproximado a la aportación diaria. Una vez resueltas las dudas y visualizando algunos ejemplos, se harán los grupos de trabajo (1 hora).
- **Segunda sesión:** se repartirán semillas de girasol y los alumnos/as elegirán que materiales van a utilizar, plantando posteriormente la semilla. En esta misma sesión pondrán sus conocimientos en práctica para solucionar cómo la planta puede vivir tres días sin proporcionarle agua y nutrientes (40 minutos).
- **Tercera sesión:** los discentes expondrán su planta y los utensilios creados para que ésta viva tres días sin la atención de los niños/as (40 minutos).

#### Material necesario:

- **Humano:** profesor/a
- **Material:** semillas de girasol, tiestos, tierra, piedras, musgo, turba, gomas plásticas, botellas de cristal, agua
- **Espacial:** aula

#### Evaluación:

- **Actividades grupales:**
  - Valoración de los trabajos por grupo
  - Proceso y resultado de la actividad presentada
  - Destreza para coordinarse y agilidad para decidir

- **Actividades individuales:**

- Evaluación de la participación e implicación en la creación
- Opiniones aportadas y dinamización del grupo
- Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar

### **3.8.6. Actividad 6: “Cómo se soluciona el problema de las alcantarillas”**

Esta sexta actividad va dirigida al área de Matemáticas, dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

El motivo es que los discentes den una explicación y, al mismo tiempo, una solución al problema de las alcantarillas de una ciudad cuando llueve y no son capaces de evacuar el agua, sino que muchas veces la expulsan, produciéndose las fatídicas inundaciones.

Para ello, se harán quince grupos heterogéneos de dos niños/as cada uno, donde experimentarán, crearán una hipótesis, harán las pruebas que crean convenientes y, al final, explicarán las conclusiones a las que han llegado y si su hipótesis se ha cumplido.

**Áreas:** Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Lengua Castellana y Literatura

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto y la aportación inventiva para crear una hipótesis, probarla y llegar a unas conclusiones que pondrán de manifiesto la capacidad creativa del discente.

#### **Temporalización y duración:**

- **Primera sesión:** el profesor/a explicará el problema de las alcantarillas de la ciudad cuando llueve y el peligro que ello supone para las personas que habitan en ese lugar. A continuación se visualizará un video con las últimas inundaciones acaecidas en la localidad y los destrozos que ha ocasionado (30 minutos).
- **Segunda sesión:** se les entregará el material y se dejará a los niños/as que empiecen a desarrollar sus conjeturas, al mismo tiempo, que hagan las pruebas que crean convenientes (40 minutos).
- **Tercera sesión:** se presentará la hipótesis, las pruebas realizadas y las conclusiones extraídas. Aprovechando las múltiples ideas proporcionadas, se llegará a un acuerdo para dar una solución lo más convincente posible y qué debe hacer el ser humano para que no vuelva a producirse (40 minutos).

#### **Material necesario:**

- **Humano:** profesor/a
- **Material:** agua, embudo, depósito de cinco litros, cinta aislante, manguera, cañitas para beber refresco
- **Espacial:** aula, patio del colegio

#### **Evaluación:**

- **Actividades grupales:**



- Valoración de los trabajos por grupo
- Proceso y resultado de la actividad presentada
- Destreza para coordinarse y agilidad para decidir
- **Actividades individuales:**
  - Evaluación de la participación e implicación en la creación
  - Opiniones aportadas e ideas novedosas
  - Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar

### **3.8.7. Actividad 7: “Cómo evitamos que las moscas no entorpezcan el almuerzo en el campo”**

Esta séptima actividad va dirigida al área de Ciencias de la Naturaleza, dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

La intención es que los discentes encuentren una solución al desesperante problema de las moscas en verano cuando quieren pasar un día en el campo disfrutando de lo que ansiosamente han seleccionado para calmar el apetito.

Para ello, se harán quince grupos heterogéneos de dos niños/as cada uno, los cuales debatirán posibles soluciones y cuál es el mejor método para comer tranquilos sin que dichos insectos entorpezcan el día.

**Áreas:** Ciencias de la Naturaleza, Lengua Castellana y Literatura

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto, y la aportación de los discentes, para comprender y alejar al insecto de la comida, será el descanso para el insaciable apetito.

#### **Temporalización y duración:**

Está actividad constará de una sola sesión en la cual el profesor incentivará a los alumnos/as para que aporten sus conocimientos acerca de este insecto y se puedan crear una imagen más allegada de sus características, virtudes e inconvenientes. Seguidamente se dejará a los grupos trabajar en pos de una solución, terminando la actividad con la exposición de las soluciones (40 minutos).

#### **Material necesario:**

- **Humano:** profesor/a
- **Material:** azúcar, agua, caja de cartón, cenicero de cristal, palillos, hilo de coser, vinagre, matamoscas, spray, clavo de comida, moscas
- **Espacial:** aula

#### **Evaluación:**

- **Actividades grupales:**
  - Valoración de los trabajos por grupo
  - Proceso y resultado de la solución presentada
  - Destreza para coordinarse y agilidad para decidir

- **Actividades individuales:**

- Evaluación de la participación e implicación en la creación
- Opiniones aportadas y conocimientos adquiridos
- Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar

### **3.8.8. Actividad 8: “Distinguir entre emisor y receptor en una comunicación”**

Esta octava actividad va dirigida al área de Lengua Castellana y Literatura, dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

La finalidad es que los alumnos/as conozcan las partes de las que se compone una comunicación y sepan poner ejemplos sobre cómo simular dichos componentes.

Para ello, se hará un grupo grande (toda la clase) en el cual se darán los conocimientos previos sobre esta parte del lenguaje, que es imprescindible para que se produzca el intercambio de la información.

**Áreas:** Lengua Castellana y Literatura

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto y la aportación de los discentes para comprender y proponer ejemplos será su mejor baza de entendimiento

#### **Temporalización y duración:**

Esta actividad constará de una sola sesión en la cual el profesor los introducirá en el mundo de la comunicación, recogiendo previamente los conocimientos de los discentes y aclarándoles todas aquellas dudas que pueda percibir.

A continuación se les pondrá un ejemplo de cómo se realiza la comunicación del emisor con el receptor (hacer una fila con todos los niños/as de la clase cogidos por la mano, el primero hace una frase que contenga información sobre el tema tratado y los siguientes trasladarán la comunicación al compañero que tienen a la izquierda, hasta llegar al final. Momento en el cual se le pregunta qué ha entendido y se comprueba cómo el mensaje se va transformando desde el primer emisor hasta el último receptor). Luego se les dejará un tiempo prudencial para que expongan qué otras posibilidades se pueden hacer (40 minutos).

#### **Material necesario:**

- **Humano:** profesor/a y alumnos/as
- **Material:** papel y lápiz
- **Espacial:** aula

#### **Evaluación:**

- **Actividades grupales:**

- Valoración de la participación en grupo
- Proceso y disposición para llevar a cabo los ejemplos
- Destreza para coordinarse y agilidad para decidir



- **Actividades individuales:**

- Evaluación de la participación e implicación en la creación
- Opiniones aportadas y conocimientos adquiridos
- Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar

### **3.8.9. Actividad 9: “Crear un esquema general para facilitar cómo se debe dar una dirección en inglés”**

Esta novena actividad va dirigida al área de Primera Lengua Extranjera (Inglés), dentro de las asignaturas específicas de Educación Primaria.

La intención es que los discentes creen un organigrama para establecer en su mente cómo deben dar la dirección a un turista de habla inglesa cuando les pregunten por una dirección, ya que al ser una isla con unas condiciones climatológicas magníficas, los extranjeros sienten el deseo de pasar las vacaciones en este lugar.

Para ello, se organizarán diez grupos heterogéneos de tres niños/as cada uno, los cuales debatirán posibles soluciones y cuál es el mejor método para tener establecida una rutina que les proporcione facilidad en la contestación y entendimiento con el interesado.

**Áreas:** Primera Lengua Extranjera (Inglés), Lengua Castellana y Literatura

**Sesiones:** se empleará una metodología activa y participativa donde la imaginación servirá de reto y la aportación de los discentes para simplificar la contestación y ser entendidos les servirá para dar un paso adelante en el intercambio cultural.

#### **Temporalización y duración:**

- **Primera sesión:** el docente utilizando el método Brainstorming o tormenta de ideas intentará sondear la manera que tienen los discentes para orientar a las personas que necesitan una dirección, pudiendo ser en español o en inglés con el fin de destacar el funcionamiento de la mente al cambiar a un idioma no nativo. A continuación el profesor/a dará algunas palabras clave en inglés para ser utilizadas en este tipo de conversación (40 minutos).
- **Segunda sesión:** se dejará libertad a los niños/as para que formulen sus primeras conjeturas y diseñen lo que podría ser el primer boceto que facilite esta labor tan requerida en una ciudad turística (40 minutos).
- **Tercera sesión:** se presentarán los dibujos con las ideas que simplifiquen esta contestación tan solicitada y, al mismo tiempo, facilite a la mente un método eficaz y novedoso de cómo se debe dar una dirección, quedando su imagen grabada en el cerebro. Al terminar las exposiciones, se decidirá cuál es la que resulta más intuitiva para que la mente la fotografíe y la pueda usar con el paso de los años (50 minutos).

#### **Material necesario:**

- **Humano:** profesor/a



- **Material:** papel, lápiz, goma, pizarra, tiza, borrador, cartulina, rotuladores o lápices de colores
- **Espacial:** aula

#### Evaluación:

- **Actividades grupales:**
  - Valoración de la participación en grupo
  - Proceso y disposición para llevar a cabo los ejemplos
  - Destreza para coordinarse y agilidad para decidir
- **Actividades individuales:**
  - Evaluación de la participación e implicación en la creación
  - Opiniones aportadas y conocimientos adquiridos
  - Utilización de un lenguaje acorde con el sitio y lugar

## 4. CONCLUSIONES

Tal como se ha plantado desde el comienzo del presente TFG (en su interés por conocer los estímulos para incentivar el formar a los niños como personas y que puedan vivir en un mundo mejor, motivados ante los desafíos de la vida) se ha trazado una intervención para el aula de Primaria; de este modo, se han puesto de manifiesto, a largo de la exposición, todas aquellas aportaciones que hacen que el niño viva y se desenvuelva en un mundo creativo. Para ello, es patente que la creatividad no solo estriba en elementos externos, sino que, también, en gran medida, contribuyen a ella la actuación del profesor/a, la ayuda de la familia, la aportación del ambiente donde se desarrolla, el colegio, los compañeros/as y todo un cúmulo de personas y aspectos que propician la motivación del discente.

La pregunta transcendental es por tanto ¿qué es la creatividad y cómo se puede desarrollar?, además ¿cuáles son las estrategias que la fomentan y cuáles las causas o motivos que la interrumpen? las respuestas a estas incógnitas, y a la vez conclusión del presente trabajo, van de la mano y se llega a la conclusión personal de que la creatividad tiene mucho que ver con la relajación, con el tener ilusión por lo que se está haciendo, con superarse en los conocimientos, con buscar soluciones nuevas donde antes solo había mecanicismo. Quizás sea algo insignificante, pero es un gran comienzo para abrir nuevas rutas hacia un modo de pensar, donde el ser humano se enfrenta a los problemas e ideas con el fin de alcanzar un mundo mejor.

Así, se ha podido poner en evidencia, a través de los distintos autores estudiados para la elaboración de este trabajo, que la creatividad no es un campo que solo está reservado a los artistas, ya que cualquier persona puede desarrollar esta capacidad y solo necesita tener fuerza de convicción para darlo a conocer a los demás.

Por otra parte, es demostrado el hecho de que la forma que tiene el niño/a de ser, pensar y actuar se fragua al estar en contacto con la realidad de su entorno y sentir la necesidad de intervenir de una manera distinta a la que habitualmente se está procediendo. Pero, para que esta actuación se lleve a cabo, no es suficiente con una experiencia previa, es necesario, poseer unos conocimientos precedentes sobre la acción que se va a realizar. Cuando dispone de una información sólida sobre las cuestiones que se quieren modificar, se percibe una infinidad de posibilidades, y el hecho de poder contar con dichas premisas, adecuadas y certeras, les hace estar conectados al problema y a la posible solución.

Continuando con esta idea, para que el niño pueda actuar se ha visto lo importante que es tener un control de las emociones, ya que éstas les permiten pensar y reaccionar de una forma desenfadada, donde el descanso del cerebro repercute, tanto en sumergirse en el caso, como en crear un repertorio de posibles soluciones para abordar el problema. De ahí, como se ha planteado en los objetivos de este TFG, lo imprescindible que es trabajar habilidades que permitan al discente gestionar mejor las emociones para intensificar la labor creativa.

También se ha podido establecer la relación tan estrecha que existe entre la motivación por resolver un problema y el interés que puede despertar en el niño/a al buscar todas aquellas posibles soluciones para descifrarlo, sobretodo cuando disfruta con lo que hace y, además, sintiendo que realiza algo por sí mismo.

Otro de los objetivos que se han planteado en esta exposición, es el que entre las funciones que debe realizar un docente para mejorar un ambiente creativo en el aula, se tenga en cuenta la superación de barreras que puedan entorpecer dicho proceso como pueden ser: ambientales, cognitivas, socioculturales, perceptivas, emocionales, bloqueos mentales, expresivas, etc. Esta misión de adelantarse al hecho que lo impide, facilitará el proceso generador de ideas y la pérdida del miedo para defender un criterio diferente al de los demás.

Quizás el aspecto más complejo y que dificulta el aprendizaje y adquisición de la creatividad en el niño/a pueda ser el currículum que se da en la escuela y la contribución de éste en la formación del alumnado/a, llegando a un acuerdo general: escuela sí mientras haya libertad para pensar, dialogar, expresar las ideas y tener en cuenta, tanto el pensamiento convergente como el divergente. Se debe tener muy presente que los niños/as aprenden entre ellos mucho más deprisa y la escuela no debe obviar este hecho. Por lo tanto, hay que adecuar el dinamismo de la clase a la participación de todos los discentes en la resolución de los problemas, poniendo las dudas sobre la mesa y que el docente preste su ayuda en la aclaración de los mismos.

En definitiva, la creatividad es una habilidad que se debe fomentar diariamente en el aula y en el entorno donde el niño tiene sus vivencias. Necesita nutrirse de conocimientos nuevos y practicar y desarrollarlos continuamente, ya que la frecuencia con la que se realizan los mismos, producirá agilidad al cerebro en la forma y modo de actuar ante las vicisitudes de la vida. La motivación con la que el niño/a se sumerge en las distintas actividades hace que sus vivencias sean

más intensas, propiciando mayor número de soluciones y proponiendo más cambios de interés en la apertura hacia la vida y, de este modo, habrá conseguido la creatividad.

## 5. PROSPECTIVA

Son varias las observaciones que se quisieran reflejar aquí en el momento de plantear posibilidades de futuro para este estudio inicial; de este modo, se parte del hecho de que la creatividad ha sentado sus bases, ya que se intuye que será el impulso de la innovación en todos los sectores de la realidad. La población adolece de ideas nuevas, y éstas solo surgen, si los habitantes han sido estimulados con habilidades que les proporcionen pensar y buscar soluciones distintas a las creadas anteriormente; puesto que la Historia ha demostrado que en la humanidad el surgimiento de una nueva forma de pensar y ver el futuro es lo que ha sido capaz de abrir nuevos campos de investigación, y que estos descubrimientos han hecho que la población avance a un mejor ritmo; además, teniendo en cuenta el interés que la creatividad lleva despertando desde hace muchos años en la población, tanto a nivel escolar como profesional; consecuentemente, por todos estas observaciones anteriores sería interesante continuar tratando este TFG, también, desde los siguientes puntos de vista:

1. **La formación del futuro profesor/a y qué capacidades debe cultivar:** al ser una figura primordial en la observación, valoración, orientación, reflexión y motivación del alumno/a es conveniente que se siga formando durante toda la vida, pero con la idea de despertar en el niño/a nuevas formas de pensar y abordar los problemas.
2. **El estudio realizado por otros países y los resultados que están obteniendo:** al ser una capacidad que está vinculada al desarrollo del mundo a través del ser humano, podría ser interesante recoger los resultados obtenidos en otros programas educativos y aplicarlos así a esta primera propuesta, pero con nuevos matices y posibilidades.
3. **La participación activa del niño/a expresando lo que le ha motivado a resolver los problemas de esa forma:** en toda formación, el discente es quien debe tener la primera impresión de cómo su cerebro está reaccionando con agilidad y destreza a los impedimentos de la vida.
4. **La implicación de otros centros educativos para conseguir personas con mentes más ágiles y además que sean felices con lo que hacen:** el centro escolar debe ser el lugar de reunión, no solo de los alumnos/as, sino también de padres y profesionales. Donde el deporte, el teatro, la música, etc. deben convivir y despertar las inquietudes del discente. Es quizás el sitio para hacer un gran esfuerzo sobre democracia colaborativa, solidaria y cooperativa. Por ello, poder abrir esta propuesta a otras escuelas de la isla y verse ampliada a un proyecto mayor; podría ser muy interesante.

5. **La importancia del pensamiento deductivo y aprender a aprender en contraposición con el memorístico:** está comprobado que la memoria tiene sus puntos más álgidos en Infantil y Primaria, luego se estabiliza y, a medida que la edad avanza, necesita otras habilidades para unir conceptos y darles significado. Poder reforzar esta observación en las nuevas aplicaciones que se hicieran de este estudio inicial, sería sin duda necesario.
6. **Creación de una escuela de padres que trabaje la creatividad ayudando a la comprensión evolutiva y maduración del niño/a, de la propia familia de la sociedad cambiante:** durante la etapa de Infantil y de Primaria los padres van a ser el centro de atención de los hijos y es donde ellos se miran para contribuir a su formación. Es por ello, que la reunión de todos los responsables tratando, entendiendo y diseñando nuevas formas de crianza y ayuda en la evolución de los niños/as se haría mejor fijando objetivos nuevos y compartiéndolos en un ambiente más enriquecedor.
7. **La percepción de la creatividad en los niños/as discapacitados:** no debiera olvidarse a esa parte de la población que por causas muy diversas han sentido truncado el avance normal en el desarrollo y que la sociedad, después de muchas vicisitudes, ha entendido que no es un retraso para la población, sino una falta de compresión y de conocimientos por parte del resto de los humanos. Por ello, sería interesante poder aplicar a otras aulas que incluyeran alumnos con necesidades educativas especiales.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amabile, T. y Steven K. (2012). *El Principio del Progreso. La importancia de los pequeños logros para la motivación y la creatividad en el trabajo*. Bogotá: Grupo Editorial Norma. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=OXnPAQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Teresa+Amabile&hl=es&sa=X&ei=6LBAVYKZA4HcULX5gZAK&ved=oCFsQ6AEwBg#v=onepage&q=Teresa%20Amabile&f=false>
- Akifrases. (s.f.). *Frases célebres*. Recuperado el 25 de abril de 2015 de <http://akifrases.com/frase/201223>
- Bocardo, R. (2006). *Creatividad en la ingeniería de diseño*. Venezuela: Equinocio. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=9QfSinuNUrUC&pg=PA33&dq=Mih%C3%A1ly+Cs%C3%ADk&hl=es&sa=X&ei=kERjVfWaDunXyQPP9oLgCA&ved=oCDkQ6AEwAg#v=onepage&q=Mih%C3%A1ly%20Cs%C3%ADk&f=false>
- Buzan, T. (2013). *Cómo crear mapas mentales*. Barcelona: Ediciones Urano

- Casanova, F. (2007). *Psicología evolutiva del niño 6 a 12 años*. Bogotá: San Pablo. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=DicNimaF1zQC&pg=PA5&lpg=PA5&dq=etapas+en+los+ni%C3%B1os+de+6+a+12+a%C3%B1os+seg%C3%A9n%C3%81n+Byghosquy&source=bl&ots=loQWN2QnV9&sig=rRN1MnkLhtiQyQb\\_wHCKLZujt7o&hl=es&sa=X&ei=4uJxVYTREYmsU9WSgdAN&ved=oCCEQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=DicNimaF1zQC&pg=PA5&lpg=PA5&dq=etapas+en+los+ni%C3%B1os+de+6+a+12+a%C3%B1os+seg%C3%A9n%C3%81n+Byghosquy&source=bl&ots=loQWN2QnV9&sig=rRN1MnkLhtiQyQb_wHCKLZujt7o&hl=es&sa=X&ei=4uJxVYTREYmsU9WSgdAN&ved=oCCEQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false)
- Cerda Gutiérrez, H. (2006). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=jj5HRdmUE48C&pg=PA15&dq=Margaret+Boden+y+creatividad&hl=es&sa=X&ei=wYc-VeJztK3sBqGFgYgO&ved=oCD4Q6AEwBA#v=onepage&q=Margaret%20Boden%20y%20creatividad&f=false>
- Csíkszentmihályi, M. (1998). *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- Csíkszentmihályi, M. (2013). *Aprender a fluir*. Barcelona: Kairós. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=gCKBN1vrESgC&printsec=frontcover&dq=Csikszentmihalyi&hl=es&sa=X&ei=OrV2Vb3VH4G6ULfJg9gC&ved=oCCoQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false>
- Dabdoub Alvarado, L. (2003). *La creatividad en la escuela*. Recuperado el 4 de mayo de 2015 de <http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=oCCYQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.naque.es%2Frevistas%2Fpdf%2FR30.pdf&ei=6mUBVcGzC4X-Ut6phJgJ&usg=AFQjCNFwQTeoLljV8MhAT5EocWlFoj35Hw>
- Daniels, H. (2003). *Vygotsky y la pedagogía*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=jC22Tn4Md3IC&printsec=frontcover&dq=vygotsky+y+la+educaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ei=tgFzVb3RIsesUayggYAD&ved=oCCAQ6AEwAA#v=onepage&q=vygotsky%20y%20la%20educaci%C3%B3n&f=false>
- De Bono, E. (2014). *El pensamiento lateral*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias, Boletín Oficial de Canarias, 156, de 13 de agosto de 2014
- Decreto 104/2010, de 29 de julio, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado en el ámbito de la enseñanza no universitaria de Canarias, Boletín Oficial de Canarias, 154, de 6 de agosto de 2010
- De la Torre, S. (1995). *Creatividad aplicada. Recursos formación creativa*. Madrid: Escuela Española
- De la Torre, S. (2014). *Aprender dialogando. El diálogo analógico creativo como estrategia de cambio*. Almería: Círculo Rojo.

- Díaz, C. (2003). *La creatividad en la expresión plástica. Propuestas Didácticas y Metodológicas*. Madrid: Ediciones Narcea. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=wSzN2383fxwC&pg=PA48&dq=lowenfeld+y+la+creatividad&hl=es&sa=X&ei=cIRLVcjIAcSoUcyHgJgC&ved=oCCoQ6AEwAA#v=onepage&q=lowenfeld%20y%20la%20creatividad&f=false>
- Diez, G. (2013). *El poder de la imaginación*. Recuperado el 29 de marzo de 2015 de <http://lamenteesmaravillosa.com/el-poder-de-la-imaginacion/>
- Gardner, H. (2013). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- Gardner, H. (2013). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- Goñi Vindas, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Costa Rica: EUNED. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=ppYeysf2PCoC&pg=PA15&lpg=PA15&dq=Galton+y+la+creatividad&source=bl&ots=D\\_vtbTJ2Rb&sig=K4nIymG7WcexXKu4gnNpQlw8yks&hl=es&sa=X&ei=mQJJVdfqGsTSU9PogOAK&ved=oCCsQ6AEwAQ#v=onepage&q=Galton%20y%20la%20creatividad&f=false](https://books.google.es/books?id=ppYeysf2PCoC&pg=PA15&lpg=PA15&dq=Galton+y+la+creatividad&source=bl&ots=D_vtbTJ2Rb&sig=K4nIymG7WcexXKu4gnNpQlw8yks&hl=es&sa=X&ei=mQJJVdfqGsTSU9PogOAK&ved=oCCsQ6AEwAQ#v=onepage&q=Galton%20y%20la%20creatividad&f=false) o de [https://books.google.es/books?id=ppYeysf2PCoC&pg=PR6&lpg=PR6&dq=alexandra+go%C3%B1+vindas&source=bl&ots=D\\_vtbTK2Me&sig=oWNT5wCVx4KjZtpAcJzm\\_Svnroc&hl=es&sa=X&ei=UgZJVcXdHYeTU-uxgUg&ved=oCEQQ6AEwCQ#v=onepage&q=alexandra%20go%C3%B1+vindas&f=false](https://books.google.es/books?id=ppYeysf2PCoC&pg=PR6&lpg=PR6&dq=alexandra+go%C3%B1+vindas&source=bl&ots=D_vtbTK2Me&sig=oWNT5wCVx4KjZtpAcJzm_Svnroc&hl=es&sa=X&ei=UgZJVcXdHYeTU-uxgUg&ved=oCEQQ6AEwCQ#v=onepage&q=alexandra%20go%C3%B1+vindas&f=false)
- Guilford, J.P. (2003). *Creatividad y educación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- Guilford, J.P. (1956). *Structure of Intellect*. Psychological Bulletin, 53(4), 267-293
- Informe Fundación Botín. (2012). *Buenos días creatividad*. Recuperado de [http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278\\_uploads/web\\_1/personales/Creatividad/buenosdiascreatividad.pdf](http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278_uploads/web_1/personales/Creatividad/buenosdiascreatividad.pdf)
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, 295, de 10 de diciembre de 2013
- Marina, J. A. y Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Navarra: Ariel
- Museo Pablo Picasso Pablo Picasso de Barcelona. (2008). *El pensamiento de Picasso*. Recuperado el 9 de junio de 2015 de <http://www.bcn.cat/museupicasso/es/picasso/conversacion.pdf>
- Myers, D. (2005). *Psicología*. Argentina: Médica Panamericana. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=I\\_OkN3KLPSAC&pg=PA429&dq=teresa+amabile+y+la+creatividad&hl=es&sa=X&ei=G11fVfSFoGoUou9gVg&ved=oCD8Q6AEwAw#v=onepage&q=teresa%20amabile%20y%20la%20creatividad&f=false](https://books.google.es/books?id=I_OkN3KLPSAC&pg=PA429&dq=teresa+amabile+y+la+creatividad&hl=es&sa=X&ei=G11fVfSFoGoUou9gVg&ved=oCD8Q6AEwAw#v=onepage&q=teresa%20amabile%20y%20la%20creatividad&f=false)



National Advisory Committee on Creative and Cultural Education. (1999). *All our futures: creativity, culture and education*. Recuperado el 28 de abril de 2015 de <http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&sqi=2&ved=oCCYQFjAA&url=http%3A%2F%2Fsirkenrobinson.com%2Fpdf%2Fallourfutures.pdf&ei=fXPsVLnyM8vzULvtg-gM&usg=AFQjCNGynroNJUuHwtyYIo2NrAmqwBjXYQ>

Orden de 7 de noviembre de 2007, *por la que se regula la evaluación y promoción del alumnado que cursa las enseñanzas básicas y se establecen los requisitos para la obtención del Título de Graduado o Graduada en Educación Secundaria Obligatoria*, Boletín Oficial de Canarias, 235, de 23 de noviembre de 2007

Padilla Castillo, R. (2009). *Desarrollo psicoevolutivo en niños de 6-12 años*. Granada: Innovación y experiencias educativas

Piaget, J. y Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata

Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas en la Educación primaria*, Boletín Oficial del Estado, 293, de 8 de diciembre de 2006

Ricarte Bescos, J.M. (1999). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Barcelona: Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=kenvqsiK6SEC&pg=PA128&dq=Modelo+de+Estructura+del+Intelecto+de+Guilford&hl=es&sa=X&ei=5PxJVa6kBcbTU4ihgMgK&ved=oCDsQ6AEwBA#v=onepage&q=Modelo%20de%20Estructura%20del%20Intelecto%20de%20Guilford&f=false>

Robinson, K. (2011). *El Elemento*. Barcelona: Debolsillo

Rodríguez Lima, E. (2011). *Cómo motivar a los alumnos y desarrollar la creatividad en el aula*. Recuperado el 1 de mayo de 2015 de [http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=9&sqi=2&ved=oCE8QFjAI&url=http%3A%2F%2Fwww.anpebadajoz.es%2Fautodidacta%2Fautodidacta\\_archivos%2Fnumero\\_5\\_archivos%2F18\\_e\\_r\\_lima.pdf&ei=8XABVbPrG8PwaPjMgagP&usg=AFQjCNH\\_eGFcGOXo\\_PFOlfRlsjWQZ-VXzw](http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=9&sqi=2&ved=oCE8QFjAI&url=http%3A%2F%2Fwww.anpebadajoz.es%2Fautodidacta%2Fautodidacta_archivos%2Fnumero_5_archivos%2F18_e_r_lima.pdf&ei=8XABVbPrG8PwaPjMgagP&usg=AFQjCNH_eGFcGOXo_PFOlfRlsjWQZ-VXzw)

Sainz, C. (1996). *Spot anuncio Carlos Sainz Repsol 1996*. Recuperado el 10 de junio de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=S35VSrlUEfo>

Siqueira, Jairo. (2013). *Creatividad aplicada*. Berlín: La eBoookeria.com

Sternberg, R. (1997). *Inteligencia exitosa. Cómo una inteligencia práctica y creativa determina el éxito en la vida*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica

Trigo, E. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: Inde Publicaciones. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=W2iGAGszy2IC&pg=PA45&dq=Sternberg+y+la+creatividad&hl=es&sa=X&ei=f\\_xiVdvHCcScygP9vYHAAQ&ved=oCCoQ6AEwAA#v=onepage&q=Sternberg%20y%20la%20creatividad&f=false](https://books.google.es/books?id=W2iGAGszy2IC&pg=PA45&dq=Sternberg+y+la+creatividad&hl=es&sa=X&ei=f_xiVdvHCcScygP9vYHAAQ&ved=oCCoQ6AEwAA#v=onepage&q=Sternberg%20y%20la%20creatividad&f=false)

Turner, J. (1986). *El niño ante la vida. Entrenamiento, competencia y cognición*. Madrid: Ediciones Morata

Wallon, H. (2007). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Ares y Mares. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=ySoSoXDXy4QC&printsec=frontcover&dq=Psicolog%C3%A3Da+y+educaci%C3%B3n+de+Wallon&hl=es&sa=X&ei=NyJoVeLzE4H4UrHPg-AK&ved=oCD4Q6AEwAg#v=onepage&q=Psicolog%C3%A3Da%20y%20educaci%C3%B3n%20de%20Wallon&f=false>

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- 20th Century Fox and Lucasfilm Ltd. Production (Productora). Lucas, G. (1977). *La Guerra de las Galaxias: Episodio IV: Una nueva esperanza*. Estados Unidos: 20th Century Fox and Lucasfilm Ltd. Production
- Alonso González, C. (2002). *El proceso creativo de la elaboración de guiones radiofónicos publicitarios: la cuña*. (Tesis doctoral). Universidad Autónoma. Barcelona. Recuperada de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4176/cmag1de6.pdf?sequence=1>
- Cabrera Cuevas, D. (2011). *Creatividad, conciencia y complejidad: una contribución a la epistemología de la creatividad para la formación*. (Tesis doctoral). Universidad Autónoma. Madrid. Recuperada de [https://repositorio.uam.es/xmlui/bitstream/handle/10486/7419/41933\\_Cabrera\\_Cuevas\\_Jessica\\_Dinely.pdf?sequence=1](https://repositorio.uam.es/xmlui/bitstream/handle/10486/7419/41933_Cabrera_Cuevas_Jessica_Dinely.pdf?sequence=1)
- De dónde vienen las buenas ideas*. Neira, M. (Director). (2013). [Video] YouTube
- Diez, G. (2013). *El poder de la imaginación*. Recuperado el 29 de marzo de 2015 de <http://lamenteesmaravillosa.com/el-poder-de-la-imaginacion/>
- Diez, G. (2013). Fomentar la creatividad en los niños. Recuperado el 30 de abril de 2015 de <http://lamenteesmaravillosa.com/Fomentar-la-creatividad-de-los-ninos/>
- Edward de Bono acerca del pensamiento creativo*. Aleé, P. (Director). (2010). [Video] YouTube
- Edward de Bono 6 sombreros*. Castro Córdoba, J.L. (Director). (2013). [Video] YouTube
- El jabón. Un video para reflexionar*. Megaconceptos. (Director). (2011). [Video] YouTube
- Galeano, E. (2009). *Patas arriba. La escuela del mundo al revés*. Recuperado el 27 de abril de 2015 de <http://www.alames.org/documentos/galeanoescuela.pdf>
- GK Films, Infinitum Nihil and Warner Bros. Pictures (Productora). Scorsese, M. (2011). *La invención de Hugo* [Película]. Estados Unidos: GK Films, Infinitum Nihil and Warner Bros. Pictures
- Las escuelas matan la creatividad*. Fernández Muñoz, A. (Director). (2013). [Video] YouTube
- Los secretos de la creatividad*. Punset, E. (Director). (2011). [Video] YouTube
- Piquerias Calero, M. (1996). *Juego y creatividad: estudio sobre las posibilidades de fomentar la creatividad artística mediante una enseñanza lúdica*. (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla. Recuperada de <http://fondosdigitales.us.es/tesis/tesis/2625/juego-y-creatividad->

[estudio-sobre-las-posibilidades-de-fomentar-la-creatividad-artistica-mediante-una-ensenanza-ludica/](http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16853337.pdf)

Sánchez Gala, M. (2007). *La dramatización en Educación Primaria como eje del aprendizaje lúdico-creativo*. (Tesis doctoral). Universidad de Málaga. Recuperada de <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16853337.pdf>

Sánchez Manzano, E. (2010). *La inteligencia creativa*. Málaga: Ediciones Aljibe

Stern, A. (2013). *Entrevista a Arno Stern*. Recuperado el 26 de marzo de 2015 de <https://youtu.be/aKx-oRoevIM>

*Te atreves a soñar*. Inknoation. (Director). (2012). [Video] Youtube.

The Saul Zaentz Company and Orion Pictures (Productora). Forman, M. (1984). *Amadeus* [Película]. Estados Unidos: The Saul Zaentz Company and Orion Pictures

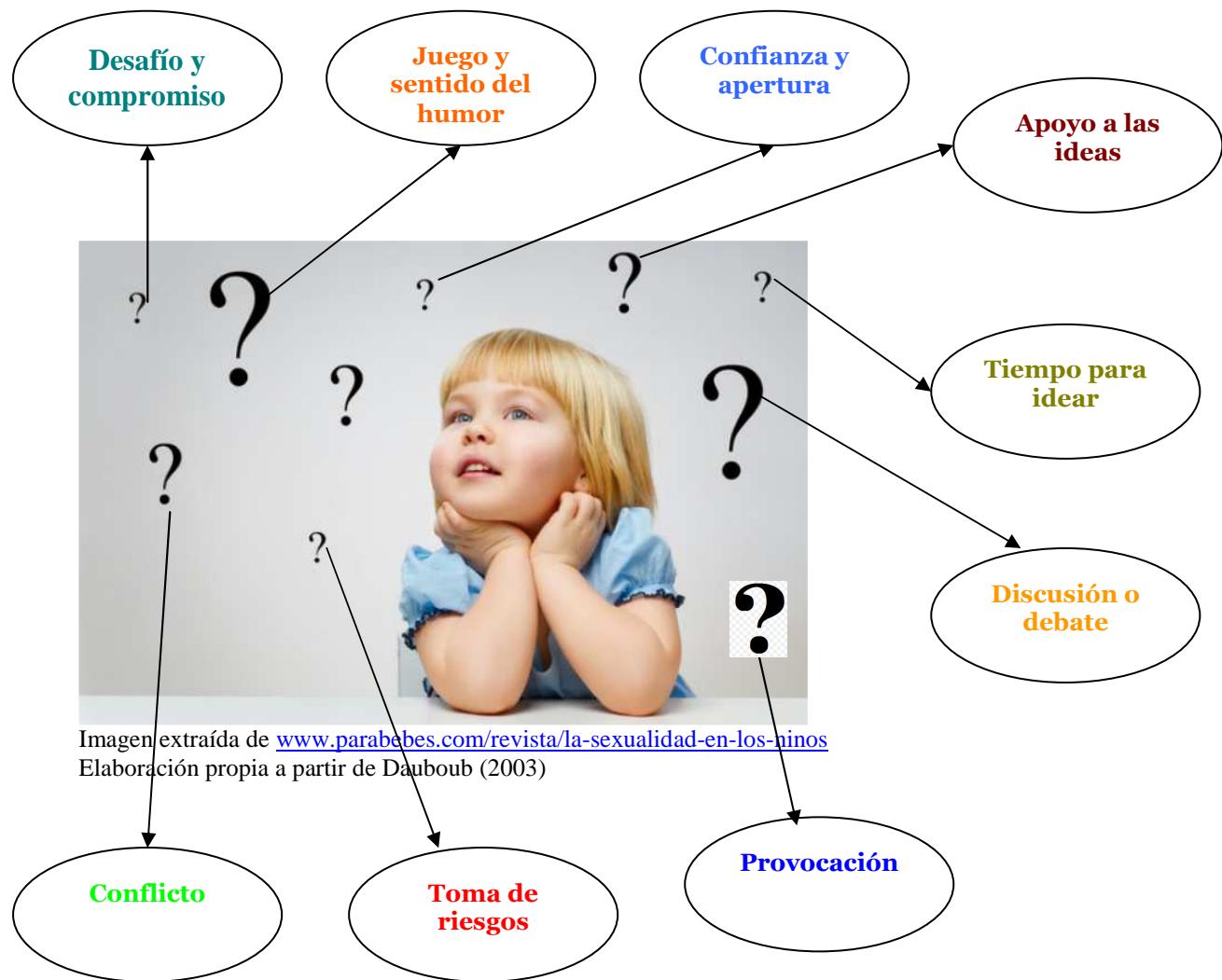
Walt Disney Pictures and Walden Media (Productora). Csupo, G. (Director). (2007). *Un puente hacia Terabithia* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures and Walden Media

Warner Bros. Pictures and Village Roadshow Pictures (Productora). Burton, T. (2005). *Charlie y la fábrica de chocolate* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures and Village Roadshow Pictures



## 8. ANEXOS

### 8.1. Anexo I: qué podemos proponer en el aula para crear un clima favorable a la creatividad



#### Desafío y compromiso:

Es el grado en que los alumnos/as se involucran en las actividades diarias del aula y en los objetivos que quieren conseguir

#### Juego y sentido del humor:

Es la espontaneidad y desparpajo que expresan los discentes al trabajar las actividades

#### Confianza y apertura:

Es la seguridad que sienten los niños/as desde el punto de vista emocional cuando se relacionan con los demás

**Apoyo a las ideas:**

Es el amparo que sienten los discentes al exponer sus pensamientos y ser aceptados por su entorno más inmediato

**Tiempo para idear:**

Es el tiempo que necesita un alumno/a para trasponerse y crear ideas nuevas

**Discusión o debate:**

Son los distintos puntos de vista que tienen los niños/as a la hora de expresar sus conocimientos, experiencias e ideas

**Provocación:**

Es una técnica que utiliza el pensamiento lateral, para ello se elimina del pensamiento los conocimientos que se tienen asimilados para la solución normal de problemas.

**Toma de riesgos:**

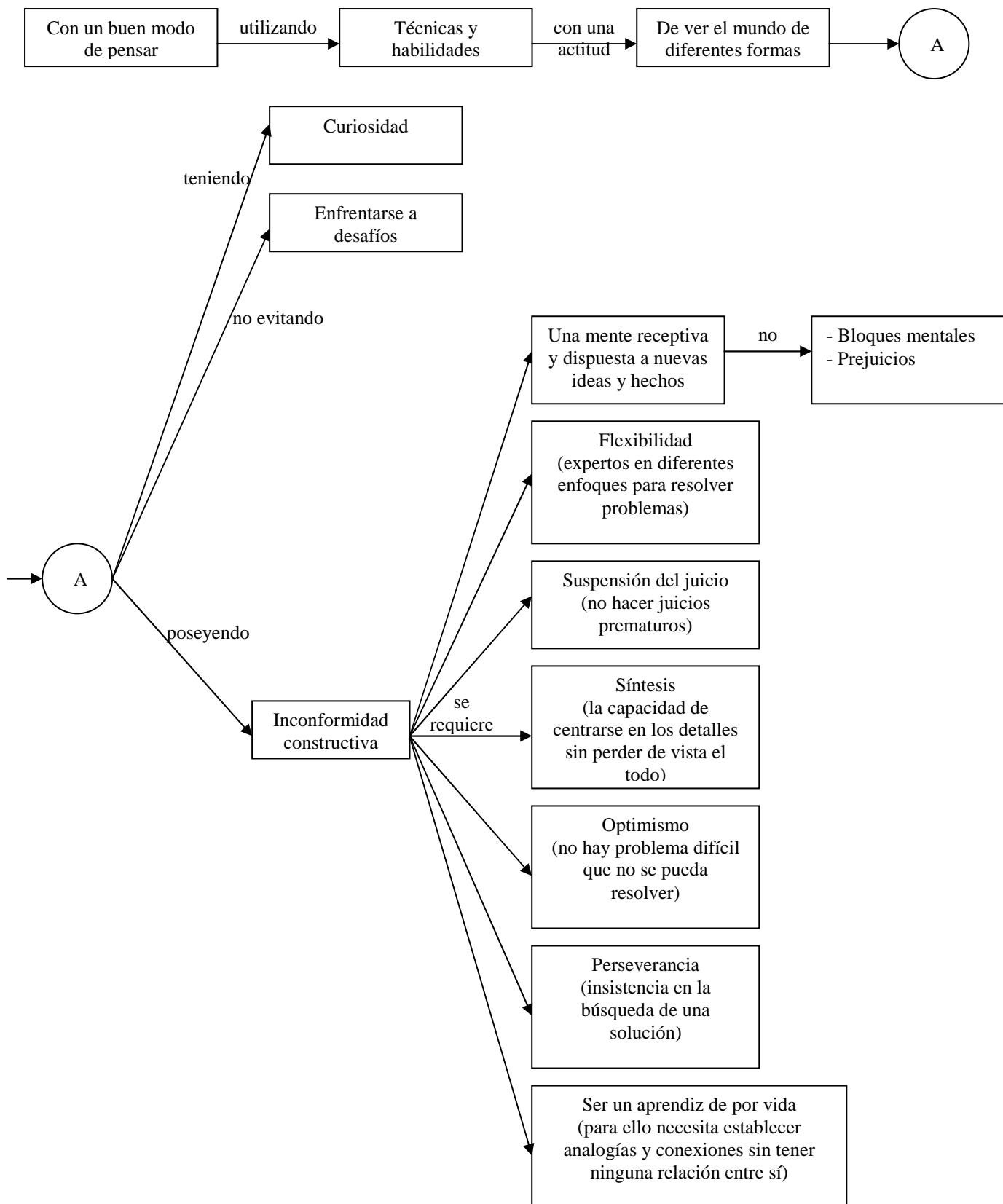
Es el respeto que profesan los alumnos/as hacia sus compañeros/as en la aportación de nuevas ideas sobre algo desconocido que quieren abordar

**Conflictos:**

Son las tensiones que surgen en un grupo de niños/as cuando se tienen que exponer las ideas ante los demás y hay que tomar una determinación sobre las mismas. La defensa y valoración de los conocimientos servirán para que el grupo controle sus emociones y le den más importancia a los acuerdos y la imaginación de los compañeros/as



## 8.2. Anexo II: cómo se consigue que una persona sea creativa



Elaboración propia a partir de Jairo Siqueira y el método de Tony Buzán

### 8.3. Anexo III: ejercicios para estimular la creatividad

La creatividad es un hábito y, por lo tanto, trabajándolo se puede llegar a pensar creativamente.

A continuación se resume aquellas ideas que han ido recogiéndose sobre la estimulación de la creatividad, a partir de lecturas, conversaciones con profesionales, y gracias a las cuales se ha observado que los niños están respondiendo favorablemente.

- **Brainstorming** (lluvia de ideas)
  - Fish Pool (2 grupos. Uno actúa y el otro observa)
  - Método 635 (6 personas actúan alrededor de una mesa con una hoja en blanco, aportan 3 ideas, 5 minutos para escribirlas)
  - Brainwriting (poner las ideas por escrito y no decirlas en voz alta)
- **Sinéctica:** combina la división de partes de un problema con la formulación de analogías
- **Los seis sombreros para pensar** (asumir y actuar bajo el rol establecido con dicho sombrero)
- **Análisis morfológico** (resolver problemas mediante el análisis de las partes que lo componen. La conexión se realiza a partir de pensar a qué posibilidades conducen las nuevas combinaciones que se producen)
- **Mapas mentales** (ayudan a generar, visualizar, estructurar y clasificar ideas)
- **Estratales** (sensibilización de la mente a través de enunciados generales y otros paralelos que tengan conexión para sensibilizar la mente y puedan aparecer ideas nuevas)
- **Metodología TRIZ** (son un conjunto de técnicas para buscar soluciones a problemas asociados a la innovación tecnológica. Se plantean conceptos nuevos a partir de la abstracción del problema)



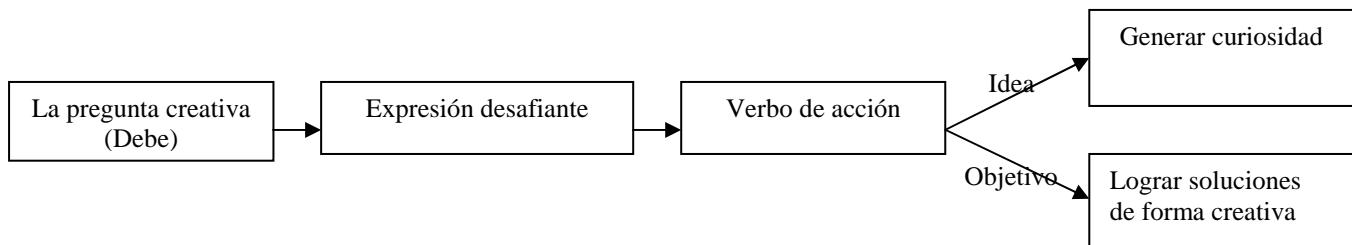
#### **8.4. Anexo IV: qué características generales tiene una persona creativa**

Esta pequeña relación incluye tanto habilidades como actitudes que se pueden percibir en este tipo de niños/as, las cuales se han ido recogiendo y se resumen en la lista siguiente:

- Optimismo
- Tolerancia a la ambigüedad
- Ser un aprendiz de por vida
- Originalidad
- Independencia
- Fluidez
- Flexibilidad
- Imaginación
- Curiosidad
- Síntesis
- Toma de riesgos
- Alto nivel de energía
- Intuición
- Apertura
- Perseverancia
- Capacidad para identificar problemas

## 8.5. Anexo V: construcción de una pregunta creativa

Una pregunta creativa debe estar compuesta de la siguiente estructura:



Elaboración propia a partir de Jairo Siqueira y el método de Tony Buzán

Debe

- Ampliar las perspectivas
- No incluye soluciones, ni número de respuestas
- No incluye negatividad, evitando posiciones defensivas

Expresión desafiante:

- Cómo
- De qué
- Cuándo

Verbo de acción:

- Hacer
- Mejorar
- Aumentar
- Reducir
- Ampliar
- Crear

Idea:

- Generar curiosidad

Objetivo:

- Lograr soluciones de forma creativa

Ejemplos:

- ¿Cómo crees que podrías mejorar los conocimientos del discente?



- ¿Cuándo están motivados los alumnos/as?
- ¿De qué manera aumentarías la participación en el aula?

Una vez planteadas las preguntas y conseguidas las respuestas correspondientes, la percepción del problema está más abierta. Se puede tener una perspectiva más amplia para tratarlo, pudiendo pasar, seguidamente, a la aportación de ideas.



## **8.6. Anexo VI: qué operaciones mentales básicas deberían hacer los niños/as para conseguir una inteligencia generadora**

A continuación se resume aquellas ideas que han ido recogiéndose sobre la estimulación de la creatividad, a partir de lecturas, conversaciones con profesionales, y gracias a las cuales se ha observado que los niños están respondiendo favorablemente.

Debe tener en cuenta tres principios básicos:

- La atención (comprensión del problema)
- El escape (pensamiento lateral)
- El movimiento (utilizando la imaginación, analizando las peculiaridades y posibles causas)

Teniendo en cuenta lo que dijo Einstein (s.f.): “No se puede resolver un problema con la misma mentalidad que lo creo”

Para ello, debe

- Comparar
- Transformar
- Transferir
- Mezclar
- Pasar de la parte al todo
- Pasar del todo a la parte
- Ordenar
- Reconocer patrones
- Manejar conceptos
- Pasar del significante al significado
- Combinar imágenes
- Completar figuras

Ejemplo:

Teniendo una superficie de 30 centímetros de largo por 20 de ancho, cómo distribuyo el espacio para que una familia compuesta por cinco personas (padre, madre, y tres hijos) puedan vivir cómodas. Dato 1 centímetro= 1 metro