



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

**Trabajo fin de máster**

**Estudio de las habilidades  
creativas para su desarrollo en las  
asignaturas de 3º de ESO.**

**Presentado por:** Jesús Díaz Mancha

**Línea de investigación:** Métodos pedagógicos.

**Director/a:** Ana María Barbero Franco

**Ciudad:** Badajoz

**Fecha:** 05/06/2014

## **RESUMEN**

El presente trabajo fin de máster que se expone a continuación, hace un estudio sobre las habilidades creativas en las aulas de 3º de la ESO.

Partiendo de la base de los estudios de distintos expertos sobre la creatividad, establecemos las habilidades fundamentales que deberían desarrollarse en toda metodología didáctica con el fin de favorecer la creatividad. Con estas habilidades definidas se realiza un análisis de la normativa vigente que regula las metodologías, objetivos, contenidos y criterios de evaluación, con el fin de comprobar la inclusión de estas habilidades en la normativa.

Paralelamente se realiza un estudio de campo, mediante entrevistas con los profesores de 3º de ESO de un centro escolar, realizamos un análisis sobre las diferentes metodologías que aplican en sus aulas y realizamos una valoración crítica sobre la inclusión de las habilidades creativas que hemos establecido.

Por último realizamos un estudio de caso en donde proponemos el desarrollo de una unidad didáctica en la asignatura de Educación Plástica y Visual con una metodología que fomente y trabaje las habilidades creativas.

**Palabras Clave:** habilidades creativas, creatividad, proceso creativo.

## **Abstract.**

In order to master work which is then exposed, it aims to make a study of creative methodologies in the classrooms of 3<sup>o</sup> of the ESO.

On the basis of studies of various experts on creativity, we establish the fundamental skills that should be developed in all teaching methods in order to foster creativity. With these skills set analysis of current regulations governing methodologies, objectives, content and evaluation criteria, in order to verify the inclusion of these skills in the rules is performed.

A parallel study center is done through interviews with teachers of 3<sup>o</sup> of the ESO of a school, we conducted an analysis of the different methodologies applied in their classrooms and we conduct a critical assessment on the inclusion of creative skills they have established.

Finally we perform a case study where we propose the development of a teaching unit on the subject of Plastic and Visual Education with a methodology that fosters creative and work skills.

**Keywords:** creative skills, creativity, creative process.

## INDICE

1. Introducción del trabajo.....	4
2. Planteamiento del problema.....	5
2.1. Objetivos.....	6
2.1.1. Objetivo General.....	6
2.1.2. Objetivos específicos.....	7
2.2. Breve fundamentación metodológica.....	8
2.3. Breve justificación de la bibliografía utilizada.....	8
3. Desarrollo.....	9
3.1. Fundamentación teórica.....	9
3.2. Materiales y métodos.....	15
3.3. Resultados y análisis.....	17
3.3.1. Análisis de la normativa reguladora del currículo en la Comunidad Autónoma de Extremadura.....	17
3.3.2. Entrevistas a profesores.....	27
3.3.3. Estudio detallado de la asignatura de Educación plástica y visual en contraposición con el resto de asignaturas.....	35
4. Propuesta práctica.....	35
4.1. Desarrollo de una unidad didáctica con la inclusión de las líneas fundaméntelas del proceso creativo.....	36
4.1.1. Justificación.....	37
4.1.2. Objetivos.....	37
4.1.3. Competencias.....	38
4.1.4. Contenidos.....	39
4.1.5. Metodología, actividades, temporalización y criterios de evaluación.....	39
4.2. Líneas a seguir en otras asignaturas de 3º de la E.S.O.....	44
5. Conclusiones.....	46
6. Líneas de investigación futuras.....	47
7. Bibliografía.....	48
7.1. Referencias: libros o artículos citados en el trabajo.....	48
7.2. Bibliografía complementaria.....	49
8. Anexos.....	50
8.1. Anexo I. Entrevistas a profesores de 3º de ESO.....	50

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Autores y definiciones del concepto de “Creatividad”.....	11
Tabla 2. Análisis de la inclusión de la creatividad en el Decreto 83/2007,24 abril....	19
Tabla 3. Análisis de entrevistas realizadas.....	28

## **1. INTRODUCCION.**

### **Justificación del trabajo y su título.**

Ante las teorías extendidas sobre la creatividad a lo largo del estudio del ser humano y de la educación por parte de psicólogos, neuropsicólogos y educadores como Ken Robinson o Howard Gardner sobre la importancia de la creatividad y las diferentes inteligencias del ser humano, cabe preguntarse si la creatividad está bien enfocada y trabajada en la educación. Lo cierto es, que se persigue que los alumnos de hoy día sean creativos y que se centren en sus intereses, pero en realidad, al profundizar en las aulas y en el fomento de las habilidades creativas de las metodologías utilizadas en los colegios, la creatividad posee un papel que dista mucho de la intención inicial.

En la actualidad, todas las asignaturas poseen, por ley, una serie de contenidos y objetivos competenciales que se desarrollan en las aulas con teoría y ejercicios teóricos o prácticos. En la gran mayoría de las asignaturas, todos esos ejercicios son direccionados y cerrados hacia un fin determinado. No hay muchas opciones de trabajos abiertos de investigación o de creación. En este sentido, la educación plástica y visual puede y debe ser un instrumento de trabajo de la creatividad y de las habilidades creativas. Este trabajo de investigación pretende estudiar en un curso específico, sus asignaturas, sus contenidos y sus objetivos competenciales además de la didáctica establecida para las asignaturas. De forma específica, se centrará en el análisis de las formas de trabajar la creatividad y las posibles aportaciones de la educación plástica y visual a las demás asignaturas y a la formación del alumnado.

En el trabajo se observará y valorará la manera de impartir clases en un colegio específico en el nivel de 3º de la E.S.O., con el fin de comprobar si la teoría sobre la creatividad pasa a la práctica diaria. En concreto se prestará especial atención a la asignatura de Educación Plástica y visual, con el fin de establecer un paralelismo entre ésta y las demás asignaturas en la manera de trabajar y potenciar la creatividad. Por último con el estudio realizado pretende proponer posibles propuestas de trabajo de la creatividad en el aula.

La educación plástica y visual en la actualidad en 3º de ESO es una asignatura optativa, con una carga lectiva baja, pero debemos cuestionarnos la posición de esta asignatura, puesto que es una asignatura que trabaja específicamente la creatividad y el proceso creativo dotando de medios para la expresión plástica y visual de manera abierta y sin direccionalidad en los ejercicios propuestos. Es una asignatura que trabaja, o debe trabajar con ejercicios abiertos a la interpretación de los alumnos, potenciando su imaginación y su creatividad, trabajando el proceso y las habilidades creativas.

Se pretende hacer un análisis del funcionamiento de las diferentes asignaturas desde el punto de vista de la creatividad, al mismo tiempo se pretende hacer un paralelismo entre la asignatura de Educación Plástica y Visual, en donde se debe trabajar la creatividad de manera explícita y las demás asignaturas en donde debe estar incluido en sus objetivos transversales. En este punto nos cuestionamos el estatus de asignatura optativa de Educación Plástica y Visual con el trasfondo de la creatividad.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

La importancia de la creatividad para el desarrollo del ser humano es un factor que Ken Robinson y Howard Gardner justifican en sus teorías. Partiendo de ellas y de las intenciones de las administraciones de promover y potenciar la creatividad en los alumnos, es un paso fundamental cuestionarse cómo se debe trabajar la creatividad en todas las asignaturas, puesto que como argumentan los dos autores, la creatividad no es exclusiva de una rama del conocimiento sino que es aplicable a todos los campos de la vida humana.

Esta investigación, como hemos señalado en la introducción de este trabajo, pretende realizar un análisis de las didácticas aplicadas en la actualidad en el colegio San José de Villafranca de los Barros (Badajoz) con alumnos de 3º de ESO. Para ello se realizarán entrevistas a los profesores de las diferentes asignaturas y comprobaremos cómo la creatividad es valorada y promovida en cada una de ellas, con el fin de entender la sistemática seguida. Estudiaremos la manera en que cada

asignatura incluye la creatividad, si es que está incluida en sus contenidos y objetivos competenciales, y comprobaremos su efectividad.

Paralelamente realizaremos ese mismo análisis en la asignatura de educación plástica y visual, y comprobaremos la manera de trabajar con los alumnos y la metodología seguida de aplicación de conocimientos a la práctica, con el fin de comprobar el desarrollo de las habilidades creativas en la asignatura. Este proceso persigue contrastar los diferentes métodos didácticos de las asignaturas más teóricas con las asignaturas más prácticas y con la educación plástica y visual. Entendida esta última como la asignatura orientada al arte y al proceso creativo artístico.

Los autores anteriormente citados, Ken Robinson en “El elemento” como Howard Gardner en la teoría de inteligencias múltiples hablan de la creatividad desde el punto de vista de los diferentes campos de la vida, es decir, siempre se ha entendido la creatividad procedente del arte, el artista, pero en realidad la creatividad se refleja en todos los aspectos de la vida, y en ese sentido, la manera de educar no refleja esta reflexión.

Por estas razones, el problema que pretendemos explicar es la inclusión de la creatividad en todas las asignaturas de 3º de ESO, en este caso, la manera en que en la actualidad las asignaturas tienen en sus objetivos la formación de la creatividad pero en realidad no se lleva a cabo esta formación. La intención de este estudio es localizar los problemas y plantear posibles soluciones.

Por otra parte con el paralelismo con la Educación Plástica y Visual se pretende, en la medida de lo posible, extrapolar la manera de trabajar la creatividad en la educación plástica y visual al resto de asignaturas.

## **2.1. Objetivos.**

### **2.1.1. Objetivo general.**

El objetivo fundamental es analizar el desarrollo de las habilidades creativas en las asignaturas de 3º de ESO, con ello perseguimos poner en valor la creatividad.

Para ello realizamos un estudio de las teorías de Ken Robinson, Howard Gardner y de otros investigadores y realizamos una propuesta de aplicación de estas teorías a alumnos específicos de 3º de ESO.

Como contrapunto analizamos también la asignatura de educación plástica y visual con el fin de aplicar también aquí las diferentes teorías sobre la creatividad. En este tipo de asignaturas se entiende perfectamente que tenga que existir un hueco claro para la creatividad y para la libertad de expresión y de manifestación de los alumnos, porque siempre se ha visto la creatividad como algo relacionado con el arte, puesto que tiene las puertas abiertas a las diferentes formas de expresión. Pero tendríamos que reflexionar sobre la creatividad que muestran los alumnos de artes y sobre los sistemas didácticos aplicados en las asignaturas artísticas y plantearnos qué ocurriría si aplicásemos esa metodología que fomenta las habilidades creativas en las demás asignaturas.

Por todo lo expuesto podríamos concretar el objetivo de este trabajo de investigación en el siguiente:

- Analizar el desarrollo de la creatividad y las habilidades creativas en las diferentes asignaturas de 3º de ESO.

### **2.1.2. Objetivos específicos.**

- Identificar en las asignaturas de 3º de ESO la presencia de la creatividad en los objetivos competenciales marcados por la legislación actual.
- Analizar las metodologías recomendadas por la legislación en las asignaturas de un curso de 3º de ESO con respecto a la creatividad.
- Estudiar la manera de trabajar la creatividad y las habilidades creativas en las diferentes asignaturas de un centro específico en 3º de ESO.
- Realizar un paralelismo entre la asignatura de Educación plástica y visual y el resto de asignaturas desde el punto de vista de la creatividad y el trabajo de la misma.

## **2.2. Breve fundamentación metodológica.**

La metodología que vamos a llevar a cabo sigue los siguientes pasos:

- Definición y análisis de las diferentes teorías de la creatividad dando especial relevancia a la teoría de Ken Robinson.
- Análisis detallado de los objetivos y contenidos competenciales y de la metodología de las asignaturas de 3º de la E.S.O. en un centro escolar desde el punto de vista de la creatividad. Para ello se va a analizar en profundidad la manera de impartir las clases y la dinámica de cada asignatura, entendiendo los espacios reservados a la creatividad en cada materia.
- Realización de estudio de campo con profesores de las asignaturas, analizado desde el punto de vista de la creatividad. En este punto realizaremos entrevistas con los profesores de 3º de la E.S.O. para poder entender la visión de la creatividad de los educadores en un colegio.
- Realización de un paralelismo entre la asignatura de Educación Plástica y Visual y el resto de asignaturas. Análisis de la manera de trabajar y potenciar la creatividad en la asignatura de educación plástica y visual y el resto de asignaturas.
- Propuesta de métodos de trabajo y sistemas didácticos aplicando las teorías expuestas.

## **2.3. Breve justificación de la bibliografía utilizada.**

Este trabajo de investigación se ha basado principalmente en dos áreas documentales:

- El primer bloque documental sobre el que se basa esta investigación está configurado principalmente por el artículo de Esquivas Serrano, María Teresa (2004) y libros teóricos y consultas en internet sobre la teoría de Ken Robinson, en donde hemos estudiado la concepción de la creatividad por parte de diferentes figuras de la educación la investigación y la psicología.



1. Esquivas Serrano, María Teresa (31/1/2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Revista Digital Universitaria. Volumen 5. Numero 1.
  2. Robinson, Ken. *Busca tu elemento, aprende a ser creativos, individual y colectivamente*. 2011. Barcelona. Ediciones Urano.
  3. Robinson, Ken. Página web.
- La segunda de ellas es la legislación que regula los contenidos y objetivos competenciales de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

[Decreto 83/2007, de 24 de abril](#), por el que se establece el Currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. Publicado en DOE núm. 51, 5/5/2007

### **3. DESARROLLO**

#### **3.1. Fundamentación teórica.**

La educación siempre ha supuesto un valor añadido para una persona, desde el punto de vista personal, social y económico. Con la revolución industrial y el sistema capitalista la sociedad gira alrededor de factores económicos y laborales. En esa sociedad industrial la persona con más educación y formación tenía más facilidades de obtener una situación cómoda desde el punto de vista económico y social.

Con este modelo llegamos a la actualidad, sin embargo con la sociedad de la comunicación, la información y la tecnología, con internet y los diferentes medios de comunicación se ha producido un proceso de globalización en el cual el hecho de tener conocimientos no es suficiente. En la actualidad, no es suficiente acumular conocimientos, puesto que la información está, mediante un ordenador e internet, en cualquier lugar, en cualquier momento.

Llegados a este punto, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ir más allá de acumular conocimientos en la mente de manera memorística, debe producirse un proceso de enseñanza de actitudes y aptitudes ante los problemas.

Debe transmitir un sistema de trabajo mediante el cual la persona sea capaz de abordar problemas concretos, independientemente del origen del problema.

Evidentemente es necesaria una cultura general básica y una especialización por temáticas, pero más allá de esto, la persona debe tener herramientas para abordar los problemas y las situaciones que se le planteen en la vida, puesto que, como en esta crisis que estamos viviendo en la actualidad, las personas con estudios y formaciones superiores no tienen asegurado un desarrollo laboral, social y económico sólo por el hecho de poseer esos títulos. Por estas razones Ken Robinson afirma que “facilitar el desarrollo creativo es un proceso complejo que debe buscar el equilibrio entre el aprendizaje de destrezas y el estímulo de la imaginación para explorar nuevas ideas.” (Robinson, 2011, p. 365)

En otras palabras, vivimos en una sociedad en la cual se exige un plus además de los conocimientos y ese factor es la creatividad, la actitud y aptitud creativa frente a la vida algo que se refleja en todas las vertientes vitales del ser humano. De hecho la palabra “creatividad” deriva del latín *creare*, emparentada con *crecere*, que significa crecer.

Para poder proceder a un análisis de la normativa y a un estudio específico de un curso en particular sobre la inclusión de la creatividad en la educación, el primer paso que debemos dar es comprender el término “creatividad” y tener claro a que nos referimos cuando hablamos sobre ella.

Con estos fines, vamos a tomar como referencia el trabajo desarrollado por Esquivas Serrano (2004) sobre este tema, por considerar que su investigación presenta de forma sintética las diferentes aportaciones que los diversos autores han hecho sobre este concepto. Para presentar de una forma más visual las diferentes aportaciones de dichos autores hemos elaborado una tabla con sus definiciones sobre creatividad, que posteriormente analizaremos, con el objetivo de entender los elementos comunes. Además, señalar que para su análisis tomaremos como punto de partida la definición de Ken Robinson (2011) sobre este proceso consistente en “*tener ideas originales que tienen valor*” (345). Lo que dicho de otra forma significa que “*la creatividad es un proceso, la creatividad implica originalidad y la creatividad implica valor. Por ello, en el futuro de la sociedad y de cada ser humano que forma parte de ella, es necesario que cada individuo desarrolle al máximo sus potencialidades*” (ibidem).

De esta manera si identificamos la creatividad como proceso, podemos decir que la creatividad se puede aprender. Podemos aprender a ser creativos, podemos aprender el proceso de la creatividad, y si lo podemos aprender lo podemos enseñar y lo podemos transmitir.

Tabla 1: Autores y Definiciones del Concepto de “Creatividad”.

Guilford (1952)	La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.
Thurstone (1952)	Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo.
Barron (1955)	Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento.
Flanagan (1958)	La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo.
Fromm (1959)	La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona.
Mednick (1964)	El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones, más creativo es el proceso o la solución.
Torrance (1965)	La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados.
Oerter (1971)	La creatividad representa el conjunto de condiciones que preceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad.
Guilford (1971)	Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados.
Sillamy (1973)	La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades.
De Bono (1974)	Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento.
Torrance (1976)	Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados.

De la Torre (1991)	Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas.
Gervilla (1992)	Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad.
Csikszentmihalyi (1996)	La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo.
Pereira (1997)	Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo 'estar siendo creador' de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen 'de dentro', quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad.
Esquivias (1997)	La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía.
Togno (1999)	La creatividad es la facultad humana de observar y conocer un sinnúmero de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo pero de una mejor forma.
Gardner (1999)	La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás.
Robinson (2011)	El proceso de tener ideas originales que tienen valor. Asimismo, engloba tres conceptos: la creatividad es un proceso, la creatividad implica originalidad y la creatividad implica valor. Por ello, en el futuro de la sociedad y de cada ser humano que forma parte de ella, es necesario que cada individuo desarrolle al máximo sus potencialidades.
Gagné (s. f.)	La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos.
Grinberg	Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.

Elaboración propia. Elaborada a partir de Esquivias Serrano, 2004, p 4

Como podemos ver en la Tabla 1, desde mediados del S.XX hasta la actualidad, son muchos los autores que han querido definir la creatividad (científicos, teóricos, educadores, psicólogos, etc.), y lo que podemos afirmar es que cada uno lo define de una manera. Existe un hecho común a todas las definiciones, y es que la capacidad creativa pertenece al ser humano y lo gestiona la propia persona.

También podemos concluir que no es específico de una rama del conocimiento, por ejemplo el arte, o de una persona específica. Gardner (1999) dice:

La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás. (153)

Todos los datos aportados hasta el momento nos llevan a afirmar que **la creatividad es un proceso mental humano que afecta a todos los aspectos de la vida.**

Una vez definido el concepto vamos a pasar a analizar el proceso, es decir, las características de la creatividad como proceso. A este respecto, vamos a exponer las teorías de algunos de los autores más destacados en este estudio.

- Torrance (1978) sugiere que la creatividad tiene las siguientes claves:
  1. Curiosidad.
  2. Flexibilidad.
  3. Sensibilidad ante los problemas.
  4. Redefinición.
  5. Confianza en sí mismo.
  6. Originalidad.
  7. Capacidad de perfección.
  
- Sternberg (1985) tras sus investigaciones define a la persona creativa con las siguientes cualidades:
  1. Personas capaces de ver las cosas de nuevas maneras.
  2. Integrado e intelectual
  3. Gusto estético e imaginación.
  4. Habilidad para tomar decisiones.

5. Perspicacia.
  6. Fuerza para el logro.
  7. Curiosidad.
  8. Intuición.
- Guilford (1950) y Dedboud (1992) afirman que la creatividad está formada por ocho habilidades:
1. Sensibilidad para los problemas.
  2. Fluidez.
  3. Flexibilidad.
  4. Originalidad.
  5. Redefinición.
  6. Análisis.
  7. Síntesis.
  8. Penetración.

En sus afirmaciones Guilford afirma que la creatividad y la inteligencia no son lo mismo. Las indica como habilidades “homólogas” pero diferentes. Este es un aspecto fundamental, puesto que con las habilidades que define Guilford entendemos que la inteligencia es un término y la creatividad otro, podemos trabajar la creatividad independientemente de la inteligencia, es decir podemos trabajar la creatividad en grupos con alumnos de inteligencias diferentes que tendrán creatividad diferente. Podemos estructurar el proceso creativo y fomentar las habilidades que llevan al proceso creativo.

En las tres teorías a las que hacemos referencia hay habilidades y factores comunes muy similares, lo cual nos lleva a pensar que la creatividad se desarrolla fomentando esas habilidades.

A partir de los datos aportados hasta el momento sobre el proceso de la creatividad podemos proponer un análisis de las componentes de dicho proceso que aparecen reflejadas en el currículum de la Comunidad autónoma de Extremadura, objeto de nuestro trabajo de investigación. De la misma forma podemos analizar estos mismos factores, en las metodologías y contenidos aplicados en el centro escolar en donde hemos elaborado las entrevistas. Ese es el objeto de nuestro siguiente estudio. Para ello, vamos a

destacar como factores que podemos y debemos trabajar para fomentar el proceso creativo los siguientes:

1. Sensibilización ante los problemas. Dar herramientas para poder observar y localizar los problemas.
2. Análisis de las situaciones.
3. Síntesis de materias y abstracción.
4. Trabajar la curiosidad, promover la investigación. Fomentar la visión crítica.
5. Flexibilidad desde el punto de vista mental, apertura de pensamientos y de aplicaciones. Visión interdisciplinar de los problemas. Esto nos aportará posibles visiones desde nuevos puntos de vista.
6. Confianza en sí mismo. Trabajar la autoestima.
7. Perseverancia y constancia.

### **3.2. Materiales y métodos.**

Hasta el momento hemos analizado el concepto de creatividad y el proceso creativo desde el punto de vista los diferentes autores a lo largo del SXX, pasamos ahora a exponer el trabajo de campo realizado.

Con estos fines, llevamos a cabo nuestro estudio de campo en relación con el proceso y las habilidades creativas, hemos realizado una investigación de tipo cualitativa, centrada en el curso de, 3º de la E.S.O. del Colegio San José de Villafranca de los Barros (Badajoz). Es un colegio concertado de la compañía de Jesús. En este centro pretendemos investigar la realidad escolar de 3º de la E.S.O. desde el punto de vista de la creatividad en relación con las teorías de creatividad de Ken Robinson y las definiciones y valoraciones que a lo largo de este trabajo han sido presentadas y analizadas sobre el proceso de la creatividad. Por estas razones, vamos a estudiar la legislación y comprobar cómo un encentro específico, el Colegio San José de Villafranca de los Barros (Badajoz), se motiva y trabaja la creatividad del alumnado.

Una vez definido el concepto de creatividad, y considerando todo lo anterior, vamos a continuación a proceder de la siguiente forma:

1. Análisis desde el punto de vista de la creatividad de la normativa vigente en la Comunidad autónoma de Extremadura, que regula el currículo escolar, los contenidos, la metodología y los criterios de evaluación.
2. Entrevistas a los profesores del colegio del curso de 3º de ESO con el fin de comprender el sistema de trabajo concreto del centro y la visión de los profesores y alumnos del trabajo de la creatividad. Se realiza un trabajo de recogida de información de manera cualitativa, se realizan entrevistas con los profesores tratando el tema específico de la creatividad en el curso concreto, analizando a continuación bajo las directrices de una serie de indicadores la metodología que siguen las diferentes asignaturas.

Hemos escogido la entrevista como herramienta de trabajo para esta investigación porque consideramos que la visión de los profesores sobre la creatividad y la manera de enfocar sus clases es fundamental para el proceso creativo y el trabajo de las habilidades creativas. El foco de estas entrevistas se encuentra en descubrir el peso de la creatividad en cada asignatura y la manera que tiene cada profesor de enfocar el trabajo sobre la creatividad, y para ello, se han estructurado en 3 preguntas abiertas basadas en los procesos creativos y en las metodologías de las asignaturas con el fin de buscar el trabajo del proceso y de las habilidades necesarias para la creatividad.

Los profesores han respondido a las siguientes preguntas:

- 1- ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)? ¿De qué manera?
- 2- ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?  
Si la respuesta es afirmativa ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?
- 3- ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Como decíamos anteriormente el objetivo de las entrevistas es analizar y evaluar desde el punto de vista de la creatividad y el proceso creativo la manera de impartir las clases en el centro estudiado. Nos centramos en el procedimiento y en la metodología puesto que cada asignatura desarrolla sus contenidos específicos que pueden conllevar elementos creativos como hemos visto en la legislación, pero el hecho que pretendemos valorar es la manera de aplicar la legislación en un centro concreto. Que tipología de



ejercicios proponen, si se tiene en cuenta el proceso creativo, si se le da relevancia o si simplemente forma parte del curso de manera testimonial.

3. Estudio detallado de la asignatura de Educación plástica y visual con respecto a la creatividad en confrontación con el resto de asignaturas.

### **3.3. Resultados y análisis.**

#### **3.3.1. Análisis de la normativa reguladora del currículo en la Comunidad Autónoma de Extremadura.**

El desarrollo consiste en el análisis de las diferentes asignaturas impartidas en 3º de ESO del Colegio San José de Villafranca de los Barros desde el punto de vista de la creatividad con los postulados afirmados anteriormente.

En el colegio analizado las asignaturas en 3º de ESO son:

1. Ciencias de la Naturaleza. 4 horas semanales.
2. Ciencias Sociales. 3 horas semanales.
3. Lengua y literatura. 4 horas semanales.
4. Lengua extranjera (Ingles). 3 horas semanales.
5. Matemáticas. 4 horas semanales.
6. Tecnologías. 2 horas semanales.
7. Educación física. 2 horas semanales.
8. Educación para la ciudadanía. 1 hora semanal.
9. Historia y cultura de las religiones. 2 horas semanales.
10. Educación Plástica y visual. 3 horas semanales.

A continuación vamos a analizar y seleccionar los contenidos del currículo de 3º de ESO fijado por la normativa de la Comunidad Autónoma de Extremadura con respecto a la creatividad.

La normativa que regula el currículo en la Comunidad Autónoma de Extremadura es:

- [Decreto 83/2007, de 24 de abril](#), por el que se establece el Currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. Publicado en DOE núm. 51, 5/5/2007

Extraemos los contenidos, objetivos y metodologías que hacen referencia a la creatividad o a su proceso. Analizando cada asignatura que se imparte en el colegio en el que estamos haciendo el estudio.

La metodología seguida para el análisis de la legislación, ha consistido en definir una serie de indicadores, y en base a ellos, se ha realizado una evaluación de cada asignatura en los diferentes campos que establece el decreto de cada materia. En el caso de incluir aspectos de los indicadores entendemos que trabaja la creatividad.

Los indicadores establecidos son los procedentes de la investigación teórica de la creatividad realizada en las páginas anteriores (ver página 15):

1. SENSIBILIDAD: Sensibilizar ante los problemas. Dar herramientas para poder observar y localizar los problemas.
2. ANÁLISIS: Trabajo del proceso de análisis de las situaciones.
3. SÍNTESIS: Trabajo de síntesis de materias y abstracción.
4. INVESTIGACIÓN: Trabajar la curiosidad, promover la investigación. Fomentar la visión crítica.
5. FLEXIBILIDAD: Flexibilidad desde el punto de vista mental, apertura de pensamientos y de aplicaciones. Visión interdisciplinar de los problemas. Esto nos aportará posibles visiones desde nuevos puntos de vista.
6. CONFIANZA: Confianza en sí mismo. Trabajar la autoestima.
7. PERSEVERANCIA: Perseverancia y constancia.

De este modo, el análisis responde a la siguiente descripción: A cada asignatura y a cada apartado de esta le corresponden dos columnas, la primera en la que señalaremos si el decreto hace referencia o fomenta la creatividad o alguna habilidad creativa y en la segunda columna determinaremos, en su caso, los indicadores a los que hace referencia.

La aplicación de los indicadores a cada una de las asignaturas lo vemos representado en el siguiente cuadro:

Tabla 2. Análisis de la inclusión de la creatividad en el [Decreto 83/2007, 24 de abril](#)

	METODOLOGÍA		OBJETIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
CIENCIAS DE LA NATURALEZA	SÍ	Análisis Síntesis Flexibilidad	SÍ	Investigación Flexibilidad	NO	(-----)
CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA	SÍ	Sensibilidad Confianza	NO	(-----)	NO	(-----)
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad Confianza Perseverancia	SÍ	Análisis Síntesis Investigación	SÍ	Análisis Síntesis
LENGUA EXTRANJERA	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis	SÍ	Investigación
MATEMÁTICAS	SÍ	Sensibilidad Flexibilidad	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad	SÍ	Análisis Síntesis Investigación Confianza Perseverancia
TECNOLOGÍAS	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad Confianza	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad
EDUCACIÓN FÍSICA	SÍ	Confianza Perseverancia	SÍ	Confianza Perseverancia	SÍ	Sensibilidad Confianza Perseverancia
EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA Y LOS DERECHOS HUMANOS	SÍ	Investigación Confianza Perseverancia	NO	(-----)	NO	(-----)
HISTORIA Y CULTURA DE LAS RELIGIONES	NO	(-----)	NO	(-----)	NO	(-----)

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad Confianza Perseverancia	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad Confianza Perseverancia	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad Confianza Perseverancia
-----------------------------	----	---	----	---	----	---

Elaboración propia.

A continuación realizamos una valoración de los aspectos más relevantes de cada apartado de cada asignatura.

## 1. CIENCIAS DE LA NATURALEZA

### METODOLOGÍA

La normativa nos indica una metodología en la cual tiene cabida la creatividad desde el punto de vista de la formación de la visión personal mediante un análisis y una síntesis que lleva a las conclusiones personales, también es importante la organización de trabajos, la manera de trabajar con los compañeros, el enfoque de los trabajos, etc.

### OBJETIVOS RELACIONADOS CON LA CREATIVIDAD.

Establece objetivos que están claramente relacionados con la creatividad, invita a tener una visión crítica de las Ciencias de la Naturaleza y promueve el pensamiento crítico y constructivo. Fomenta la búsqueda de un nuevo punto de vista, de cuestionar las teorías asentadas.

### CRITERIOS DE EVALUACION

No hace referencia a la creatividad en ningún punto de la normativa. Se centra en cuestiones teóricas y procedimentales.

## 2. CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA

### METODOLOGÍA

La metodología que nos exponen en Ciencias Sociales se centra en cuestiones teóricas, aunque da cabida a un crecimiento en habilidades sociales y autoestima que es fundamental desde el punto de vista humano y creativo.

## OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACION RELACIONADOS CON LA CREATIVIDAD

No hace referencia a la creatividad en ningún punto de la normativa. Se centra en cuestiones teóricas y procedimentales.

### 3. LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA METODOLOGÍA.

No hace referencia a la creatividad en ningún punto de la normativa. Se centra en cuestiones teóricas y procedimentales.

## CONCEPCIÓN DE LA ASIGNATURA Y OBJETIVOS

Los objetivos de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura son fundamentales en la creatividad, como instrumento básico de comunicación que hay que poseer para entender y hacerse entender por los demás. Es una herramienta sin la cual el hombre no podría relacionarse con los demás.

Desde el punto de vista creativo constituye una base de conocimiento sin la cual no se puede construir una actitud creativa. Además fomenta el análisis de los textos y la observación de los problemas para poder buscar otra opción, en este caso lingüística.

## CRITERIOS DE EVALUACION.

Los criterios de evaluación se centran en el dominio de una herramienta fundamental. No hace referencia a la creatividad, pero se entiende una herramienta fundamental que hay que saber manejar.

### 4. LENGUA EXTRANJERA CONCEPCIÓN DE LA ASIGNATURA DESDE EL PUNTO DE VISTA CREATIVO

La lengua extranjera se entiende como un instrumento más de comunicación fundamental en la sociedad global en la que vivimos. Como vemos en parte de la concepción general de la asignatura, busca ser capaz de comunicarse en otro idioma y se centra en la capacidad de resolver problemas y ser constructivo, este hecho es muy importante desde el punto de vista creativo.

## OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

No hace referencia a la creatividad en ningún punto de la normativa. Se centra en cuestiones teóricas y procedimentales.

## CRITERIOS DE EVALUACION

El criterio de evaluación relacionado con la creatividad que hemos observado, tiene que ver con la visión crítica y reflexiva de una situación. Es un hecho fundamental desde el punto de vista creativo.

### 5. MATEMÁTICAS

#### CONCEPCIÓN DE LA ASIGNATURA DESDE EL PUNTO DE VISTA CREATIVO

En este párrafo la normativa busca la aplicación de las matemáticas a la realidad cotidiana. Las Matemáticas son una herramienta básica, como la lengua, que los alumnos deben tener para poder entender y hacerse entender en la sociedad. Son los cimientos de cualquier acción creativa.

En el párrafo seleccionado (Ver anexo I) se hace referencia a la capacidad de aplicación de las matemáticas en la vida real, es decir a la extrapolación de problemas matemáticos a la realidad. Este punto es muy importante puesto que saber abstraer los problemas de su entorno y aplicarlos a otros campos es un hecho importante desde el punto de vista creativo. Trabaja el proceso creativo desde el punto de vista matemático, pero basándonos en la teoría de Gardner, ese proceso de puede aplicar a cualquier materia.

## METODOLOGÍA

No hace referencia a la creatividad en ningún punto de la normativa. Se centra en cuestiones teóricas y procedimentales.

## OBJETIVOS GENERALES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Tanto los objetivos como los criterios de evaluación de las matemáticas son importantes desde el punto de vista creativos, puesto que trabaja cualidades como la planificación hacia la resolución de problemas, incorporación de nuevas estrategias, perseverancia en la búsqueda de soluciones, etc. Se centran en el proceso creativo, en este caso en el proceso que va a llevar a la solución de los problemas matemáticos. Pero ese proceso es aplicable a todos los campos de la vida puesto que

se basa en actitudes de planificación y aptitudes de “perseverancia”, “confianza en la propia capacidad”

Es una asignatura fundamental puesto que la creatividad podríamos decir que es resolver problemas como definía Torrance (1976):

Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados. (Pág. 185)

O como definía Gagné (s.f) “La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”.

## 6. TECNOLOGÍAS

### INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

La asignatura de tecnologías está muy relacionada con la creatividad, puesto que tanto los objetivos como los criterios de evaluación tienen como fin la aplicación de las diferentes materias en resolución de problemas específicos. Se centra en la manera de abordar un problema, la planificación, los pasos a seguir, las materias a aplicar.

Fomenta el análisis, la síntesis, la visión crítica, la extrapolación para sacar conclusiones. Trabaja también el trabajo en grupo y la visión interdisciplinar de las asignaturas.

Es una asignatura que debe ser en su aplicación esencialmente creativa.

## 7. EDUCACIÓN FÍSICA

### METODOLOGÍA

La metodología de Educación Física hace referencia clara a muchos aspectos de la creatividad. Especifica claramente que el alumno debe realizar una participación activa y personalizada, valorando el esfuerzo y la dedicación, también

busca la autonomía y la iniciativa personal. Estos son puntos fundamentales en el desarrollo creativo de la persona.

#### OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En los criterios de evolución se potencia la perseverancia y la actitud positiva, la búsqueda de la superación personal y la aplicación de la teoría aprendida. Estos son puntos importantes desde el punto de vista creativo, ya que para poder tener una actitud creativa hay que poner en práctica esos valores.

### 8. EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA Y LOS DERECHOS HUMANOS

#### METODOLOGIA

La asignatura de Educación para la ciudadanía nos plantea una convivencia social, saber argumentar y saber escuchar, respetar e integrar opiniones. Son aspectos importantes desde el punto de vista creativo, puesto que hay que saber valorar y ver las demás opciones y hay que tener una actitud de diálogo y de apertura para poder tener una actitud creativa.

#### OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

No hace referencia a la creatividad en ningún punto de la normativa. Se centra en cuestiones teóricas y procedimentales.

### 9. HISTORIA Y CULTURA DE LAS RELIGIONES

#### METODOLOGÍA, OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

No hace referencia a la creatividad en ningún punto de la normativa. Se centra en cuestiones teóricas y procedimentales.

### 10. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

#### INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA

La asignatura de Educación Plástica y visual es la única asignatura que en su metodología hace referencia de forma explícita a la manera de trabajar creativa, a la visión crítica sumada a la experimentación y la reflexión. Es la única asignatura que habla de “comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido”. Este hecho es fundamental desde el punto de vista de la creatividad y la teoría de Ken Robinson.



Por ello intentamos contraponer el resto de asignaturas con la Educación Plástica y visual.

Además, en esta asignatura, el currículum especifica la metodología a trabajar como “Utilizar estrategias didácticas basadas en la observación y la experimentación, adecuadas a las capacidades del alumnado, a fin de alcanzar contenidos conceptuales de forma inductiva”. En este apartado fomenta y trabaja varias de las habilidades que definen los teóricos de la creatividad como habilidades fundamentales en procesos creativos. Según las habilidades de Guilford en esta metodología trabajaríamos la sensibilidad para los problemas en la observación, el análisis y la síntesis y la penetración como medio necesario para producir el alcance de “contenidos conceptuales de forma inductiva”

Desde el punto de vista de Torrance también están incluidas varias de las claves que considera fundamentales en la creatividad como son la curiosidad y la sensibilidad ante los problemas.

Con respecto a la postura de Sternberg(1985) también vemos competencias que define como creativas. En este sentido podemos decir que con esta metodología obtendríamos personas capaces de ver las cosas de manera nueva, mediante la observación, también trabajamos la perspicacia y la curiosidad.

En estas tres líneas teóricas y en la de Ken Robinson esta metodología ayuda a fomentar aspectos del proceso creativo.

## OBJETIVOS GENERALES

En los objetivos se tratan temas teóricos y de aplicación de esta teoría en trabajos, pero se fomenta la manera de trabajar, la metodología, visión crítica, la tolerancia, la apertura respecto a otras manifestaciones artísticas. Todo esto es la base fundamental de la creatividad según las teorías expuestas.

El punto 8 de los objetivos generales “Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.” Establece los pasos del sistema creativo que hemos concluido anteriormente que son:

1. Sensibilizar ante los problemas. Dar herramientas para poder observar y localizar los problemas.
2. Trabajo del proceso de análisis de las situaciones.

3. Trabajo de síntesis de materias y abstracción.
4. Trabajar la curiosidad, promover la investigación. Fomentar la visión crítica.
5. Flexibilidad desde el punto de vista mental, apertura de pensamientos y de aplicaciones. Visión interdisciplinar de los problemas. Esto nos aportará posibles visiones desde nuevos puntos de vista.
6. Confianza en sí mismo. Trabajar la autoestima.
7. Perseverancia y constancia.

Este punto trabaja prácticamente todas habilidades creativas que hemos considerado fundamentales.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIONADOS CON LA CREATIVIDAD

En los criterios de evaluación, la asignatura de Educación Plástica también se diferencia de las demás, puesto que es la única asignatura que hace referencia explícita al proceso de creación, a las aptitudes y actitudes con respecto al hecho creativo, a la aplicación de la teoría aprendida a hechos nuevos realizados por los alumnos.

Con todas estas directrices aportadas por la legislación actual hay que reflexionar sobre la importancia que se otorga en el sistema educativo a la creatividad.

La sociedad globalizada en que vivimos y las corrientes de pensamiento y de educación valoran y priorizan la creatividad en la educación y en las personas, sin embargo, una vez analizados los objetivos, metodologías y criterios de evaluación de un curso concreto en una comunidad autónoma concreta, se puede concluir que esa importancia de la creatividad, está reflejada en los contenidos, objetivos y metodologías de las diferentes asignaturas en grados diferentes según el origen de estas. En general figura como elemento tangencial sin abordar claramente las habilidades y procesos creativos que se pueden explorar en las diferentes materias. Se realiza una base de conocimiento muy amplia y fundamental, pero en los sistemas de trabajo y de evaluación la creatividad no tiene cabida.

Únicamente en la asignatura de Educación plástica y visual, y en menor medida en Educación física y en Tecnologías, se hace referencia a la creatividad y la aplicación de las teorías a la vida real. Y las tres asignaturas son complementarias en el sistema educativo, no se consideran fundamentales.

Por otro lado, la única asignatura que hace referencia a la visión del alumnado sobre la utilidad de lo aprendido es Educación plástica y visual, esto puede ser debido a se entiende que al ser una asignatura optativa hay que hacerles reflexionar de la importancia para que se implique en la asignatura. Pero en realidad es la única asignatura que hace ese ejercicio de reflexión y en las demás los alumnos no paran a pensar la utilidad, simplemente se ejecuta lo aprendido. Es innegable la utilidad de la Lengua, las Matemáticas y las demás asignaturas, pero un ejercicio fundamental para la motivación y el fomento de la creatividad es que los alumnos se impliquen y muestren curiosidad por su educación. Este hecho se podría considerar un contenido transversal puesto que debe darse en todas las asignaturas.

### **3.3.2. Entrevistas a profesores.**

Pasamos a continuación a presentar el análisis sintético de las entrevistas realizadas a los profesores del curso 3º ESO del Colegio San José de Villafranca de los Barros (Ver Anexo II. Entrevistas completas), conforme a las preguntas realizadas (ver página 17). En concreto, extraeremos de las respuestas dadas a cada una de las preguntas realizadas si se trabaja o está incluida la creatividad y en su caso cuál de los indicadores estudiados como necesarios para fomentar el proceso creativo son mencionados/analizados por los profesores encuestados.

Las preguntas realizadas y la nomenclatura utilizada para el cuadro son:

1. CREATIVIDAD EN 3º ESO: ¿Se trabaja la creatividad en el curso? ¿De qué manera?
2. PROGRAMACIÓN ASIGNATURA: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura? Si la respuesta es afirmativa ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?
3. METODOLOGÍA DIDÁCTICA: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Sobre cada una de las preguntas analizaremos si se hace mención a cada uno de los siete indicadores precisos para fomentar el proceso creativo en los alumnos (Comentados en la página 18). Los siete indicadores son:

1. SENSIBILIDAD.
2. ANÁLISIS.
3. SÍNTESIS.
4. INVESTIGACIÓN.

5. FLEXIBILIDAD.
6. CONFIANZA.
7. PERSEVERANCIA.

De este modo, el análisis responde a la siguiente descripción: A cada pregunta le corresponden dos columnas, la primera en la que señalaremos si el profesor entrevistado considera que se trabaja o fomenta la creatividad y en la segunda columna determinaremos, en su caso, los indicadores considerados por el profesor, las habilidades creativas que fomentan. Por ejemplo, en la columna superior “Creatividad en 3º ESO” analizamos: Primera Sub-columna: ¿Se trabaja la creatividad en el curso de 3º de ESO? SÍ/NO; Segunda Sub-Columna: ¿De qué manera? Analizaremos los indicadores señalados por el profesor de cada asignatura. En la segunda columna superior “Programación de la Asignatura”, analizaremos: Primera Sub-Columna: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de su asignatura? SÍ/NO; Segunda Sub-Columna: ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad? Analizaremos los indicadores mencionados por cada profesor en su respuesta. Y por último en la tercera columna superior “Metodología Didáctica” analizaremos: Primera Sub-columna: ¿Se incluye la creatividad en la metodología didáctica mencionada por el profesor? SÍ/NO; Segunda Sub-Columna: ¿Qué indicadores son mencionados en su caso?

Tabla 3. Análisis de la de entrevistas realizadas.

	CREATIVIDAD EN 3º ESO		PROGRAMACIÓN ASIGNATURA		METODOLOGÍA DIDÁCTICA	
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	SÍ	Investigación Flexibilidad	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad
LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	SÍ	Investigación	SÍ	Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad Confianza	SÍ	Flexibilidad
LENGUA ADAPTACIÓN	SÍ	Investigación	SÍ	Investigación	NO	(-----)

TECNOLOGÍA	SÍ	Flexibilidad	SÍ	Sensibilidad Flexibilidad	SÍ	Sensibilidad Investigación Flexibilidad
EDUCACIÓN FÍSICA	SÍ	Flexibilidad	NO	(-----)	NO	(-----)
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad	SÍ	Análisis Síntesis Flexibilidad Confianza	SÍ	Sensibilidad Investigación Flexibilidad
MATEMÁTICAS	SÍ	Flexibilidad	NO	(-----)	NO	(-----)
CIENCIAS DE LA NATURALEZA	SÍ	Sensibilidad Análisis Síntesis Investigación Flexibilidad	SÍ	Flexibilidad	SÍ	Sensibilidad Investigación Flexibilidad
CIENCIAS SOCIALES GEOGRAFÍA E HISTORIA	SÍ	Sensibilidad Flexibilidad	SÍ	Flexibilidad	SÍ	Flexibilidad

Elaboración propia.

En líneas generales podemos afirmar que en la mayoría de las asignaturas el objetivo se centra en los contenidos teóricos marcados por el currículum y la programación de aula.

Según lo expresado por los profesores las asignaturas las podemos dividir en tres grupos, por un lado las tecnologías y las ciencias naturales donde se lleva a cabo una labor específica conjunta, y en donde se trabajan aspectos creativos de manera particular. Por otro lado analizaremos las demás asignaturas excepto educación plástica y visual que la analizaremos por último de manera independiente.

En las entrevistas observamos que la metodología de la mayoría de las materias consiste en una explicación teórica de los contenidos, y a continuación se realizan diferentes tipos de actividades. En este segundo apartado es donde tiene cabida el trabajo de la creatividad y las habilidades creativas.

+ Grupo 1: Ciencias naturales y tecnologías.

Hay asignaturas que tienen valores intrínsecos de la creatividad en ellas, como pueden ser las ciencias naturales o las tecnologías. En el centro estudiado estas materias trabajan el método científico de observación, prueba y error. Es un método que fomenta habilidades creativas como son la observación, el análisis de los problemas, la comprobación y valoración crítica de lo que se ha estudiado. En estas materias comprobamos que las metodologías se centran en exposiciones teóricas y puestas en prácticas mediante actividades de aplicación. Incentivan a los alumnos a poner a prueba las cuestiones teóricas que se han explicado.

En concreto en este centro las dos asignaturas realizan ejercicios en donde los alumnos tienen que aplicar la teoría a la realidad, plantean ejercicios de proyecto, en donde los alumnos trabajan en grupo y deben llegar a un objetivo. Este sistema de trabajo fomenta y trabaja el proceso creativo en todos los aspectos, puesto que es un ejercicio de creación. Como ejemplo del tipo de trabajos a destacar, en estas dos asignaturas realizan un invernadero con los conocimientos de ciencias naturales y tecnologías conjugados. Tienen que plantear un proyecto de creación de algún objeto. Se tiene que organizar en grupo, tienen que planificar todo el proceso, comprobar que tienen los conocimientos necesarios, establecer unas líneas de trabajo, realizar el trabajo cooperativamente, probar y poner a prueba el trabajo y solucionar los problemas y optimizarlo para obtener un producto que funcione y sea original.

Este método de trabajo es ideal para la estimulación creativa y fomenta la motivación del alumnado puesto que no es una clase magistral lineal, sino que los alumnos deciden hacia donde orientan su trabajo y se implican. Es un trabajo abierto en donde el resultado depende de los alumnos.

Si repasamos los factores que hemos considerado fundamentales en el trabajo del proceso creativo y comprobamos su aplicación en este sistema comprobamos que se aplican la gran mayoría.

1. Sensibilizar ante los problemas. Dar herramientas para poder observar y localizar los problemas.
2. Trabajo del proceso de análisis de las situaciones.
3. Trabajo de síntesis de materias y abstracción.
4. Trabajar la curiosidad, promover la investigación. Fomentar la visión crítica.

5. Flexibilidad desde el punto de vista mental, apertura de pensamientos y de aplicaciones. Visión interdisciplinar de los problemas. Esto nos aportará posibles visiones desde nuevos puntos de vista.
6. Confianza en sí mismo. Trabajar la autoestima.
7. Perseverancia y constancia.

+ Grupo 2:

Inglés: En esta asignatura la metodología aplicada es de exposición teórica y aplicación de las herramientas explicadas (Ver Anexo II). El espacio establecido para la creatividad se centra en la elaboración de redacciones en donde el alumno puede tener cierta libertad. Según los criterios que hemos establecido en el estudio de las diferentes teorías, esta metodología no trabaja las habilidades del proceso creativo. Se centra en la teoría y trabaja generalmente con ejercicios cerrados que no dan cabida a desarrollar los diferentes ámbitos de la creatividad.

Educación física: La metodología de la asignatura y del profesor entrevistado se centra en la explicación de las actividades y la realización de los ejercicios. El profesor hace referencia a que no dispone de tiempo para poder aplicar otro sistema de trabajo. El hecho es que en esta asignatura no tiene cabida ningún aspecto de la creatividad. Según explica el profesor entrevistado los ejercicios que se plantean son cerrados y dirigidos exclusivamente a la consecución de tiempos y de actividades concretas. Hecho relevante ya que, como hemos visto en la legislación, es un asignatura que en sus objetivos si tienen incluidos aspectos relacionados con la creatividad.

Lengua adaptación: Esta asignatura está centrada en alcanzar un nivel educativo mínimo en alumnos con ciertas dificultades para llegar al nivel del curso. En esta asignatura no tiene cabida la creatividad.

En ciertas asignaturas, como es el caso de las materias de adaptación, el objetivo fundamental son los contenidos puesto que son un mínimo educativo fundamental para la persona, para desarrollarse en todos sus niveles. Por ello en estas asignaturas no se trabajan otros aspectos de la educación, sin embargo, como todas las materias que se imparten, son muy importantes puesto que suponen una base cultural fundamental en la persona. Desde el punto de vista creativo también es fundamental la base cultural, como afirmaba Sternberg (1985) en unas de sus cualidades creativas, la persona creativa debe ser integrada e intelectual. Lo que se puede

traducir en tener una base cultural sólida. Por este motivo todas las asignaturas contribuyen a la creatividad, en cierto modo, aunque solo sea desde el punto de vista de aportación a la cultura de la persona.

**Lengua:** El profesor de esta asignatura da entrada a la creatividad en el aula con la realización de relatos y escritos en donde aplicar la teoría explicada. Es importante el ejercicio final de curso en donde deben poner en práctica todo lo aprendido mediante un trabajo libre en donde los alumnos pueden orientar su actividad de la manera que estimen oportuna. Este trabajo sí abarca algunas de las habilidades que hemos estimado importantes en la creatividad como son la síntesis y la aplicación. En líneas generales podemos decir que en lengua no hay un trabajo específico de la creatividad y tiene poco desarrollo de las habilidades creativas. Aunque plantea algunas actividades de carácter abierto que permite cierta creatividad en relatos y estructuración de los trabajos.

**Ciencias sociales:** La metodología aplicada sigue los pasos de explicación teórica, bastante amplia y ejercicios en su mayoría teóricos. En este sentido el profesor hace un esfuerzo para que los alumnos entiendan la teoría poniéndose en el lugar de los sucesos que estudian. Invita a los alumnos a reflexionar sobre películas y libros y trabaja en las diferentes interpretaciones que pueden tener. En este sentido, aunque no se trabajen muchos factores creativos, sí que trabaja habilidades como el análisis, la abstracción, la síntesis, la curiosidad, la apertura y flexibilidad mental, que como hemos señalado al inicio del análisis de las entrevistas son campos fundamentales en la creatividad.

**Matemáticas:** El sistema del profesor se centra en explicaciones teóricas y ejercicios numéricos que no favorecen que los alumnos establezcan su propio punto de vista. En este sentido la metodología no trabaja la creatividad. Plantea problemas cerrados con resultados únicos que no fomenta la visión personal de los problemas. Se centra en la consecución de los objetivos numéricos y de resultados. Es innegable que en las matemáticas son fundamentales los resultados, pero en este sentido la metodología debe trabajar con los alumnos las múltiples aplicaciones que tienen las matemáticas en la vida real para conseguir planteamientos de problemas abiertos que faciliten a los alumnos el trabajo del proceso creativo. Este tipo de trabajos incentiva a los alumnos que es otro factor fundamental en la creatividad. El enfoque de esta asignatura no fomenta ni trabaja la creatividad.



+ Grupo 3: Educación plástica y visual.

Pasamos a continuación a presentar nuestra valoración en relación a la asignatura de educación plástica y visual. Como señalamos al inicio de este apartado, es nuestro objetivo prestar una mayor atención a la misma con el fin de analizar las diferencias y semejanzas de esta asignatura con las demás desde el punto de vista del proceso creativo y la metodología que van al encuentro de la motivación de los alumnos y del desarrollo de las habilidades creativas.

En la entrevista que hemos llevado a cabo (Ver Anexo I), la profesora de educación plástica nos ha hecho referencia a la creatividad como uno de los núcleos de la asignatura. Un elemento que se trabaja y se valora. La metodología de trabajo de la asignatura es la explicación teórica de los contenidos y posteriormente un trabajo en clase mediante ejercicios con enunciados abiertos. Es decir, se plantean las técnicas con las que trabajar y se da libertad en el enfoque del trabajo a realizar. Otro aspecto muy relevante en esta asignatura es que la profesora procura no orientar a los alumnos. De hecho nos comenta que hace esfuerzos por no condicionarlos y direccionarlos. Este hecho es muy relevante puesto que los alumnos trabajan sin condicionantes que el profesor establece. Al tratarse de un trabajo de creación de dibujos o de esculturas o de otros objetos es una actividad que engloba todos los aspectos señalados como fundamentales en el proceso creativo:

1. Sensibilizar ante los problemas. Dar herramientas para poder observar y localizar los problemas.  
El alumno se plantea el problema a resolver, que es la elaboración de la actividad y ha de plantearse la estrategia a seguir.
2. Trabajo del proceso de análisis de las situaciones.  
Debe reflexionar sobre qué va a elaborar, que posibilidades tiene y cuál va a escoger.
3. Trabajo de síntesis de materias y abstracción.  
El alumno tiene que aplicar las técnicas enseñadas.
4. Trabajar la curiosidad, promover la investigación. Fomentar la visión crítica.  
Este es un paso fundamental en cualquier proceso artístico, que siempre tiene que estar incluido en el proceso de la realización de una obra artística.
5. Flexibilidad desde el punto de vista mental, apertura de pensamientos y de aplicaciones. Visión interdisciplinar de los

problemas. Esto nos aportará posibles visiones desde nuevos puntos de vista.

Este punto se trabaja mediante la estimulación de los alumnos para que sean originales y no repitan lo que ven a su alrededor.

6. Confianza en sí mismo. Trabajar la autoestima.

Los procesos de elaboración de algo nuevo por parte de una persona establecen confianza

7. Perseverancia y constancia.

Este elemento es fundamental en cualquier campo de la vida humana. Al trabajar con el objetivo de producir algo que interesa a los alumnos, se produce una motivación que lleva a la constancia hasta terminar el proceso.

La asignatura de educación plástica y visual se diferencia de las demás en el sentido de que trabaja el método creativo completo, de hecho, los ejercicios propuestos en clase son actividades creadoras en sí. Los alumnos practican una y otra vez el proceso creador, en cada ocasión que se plantea un ejercicio de elaboración de un dibujo de interpretación de una obra de arte, de dibujos abstractos, etc. La asignatura enseña mediante la repetición del proceso creativo, una y otra vez. Con ejercicios de carácter abierto que hace que los alumnos tengan la necesidad de ir dando todos los pasos para completar el ejercicios. Además la profesora hace especial atención a no direccionar las actividades para que cada alumno trabaje la actividad de manera independiente y se enfrente a todos los pasos del proceso solo.

Las demás asignaturas trabajan algunos aspectos de la creatividad pero la peculiaridad de educación plástica y visual es el carácter abierto de las actividades a efectuar. En todas las asignaturas, de una manera o de otra, las actividades están direccionadas y aunque sean abiertas están dirigidas. En educación plástica se plantean actividades abiertas en su totalidad, solo el formato es establecido.

Es muy relevante desde el punto de vista creativo la metodología conjunta de proyectos que elaboran las asignaturas de tecnologías y ciencias naturales, puesto que trabajan el proceso creativo en áreas intelectuales no artísticas. Este hecho es fundamental puesto que como afirma Ken Robinson la creatividad no solo es un proceso del arte.

### **3.3.3. Estudio detallado de la asignatura de Educación plástica y visual en contraposición con el resto de asignaturas.**

Como ya hemos señalado, la asignatura de Educación plástica y Visual trabaja específicamente la creatividad y establece un método de trabajo creativo en el cual el alumno aprende los fundamentos teóricos y prácticos y los aplica a ejercicios libres, de configuración abierta, en donde cada estudiante dirige su actividad hacia lo él mismo interpreta como fin. Se permite al alumnado libertad de movimientos y de creación en aplicación de una teoría y práctica dada.

Por otro lado, se propone un sistema de producción y de creación en donde cada alumno realiza una asimilación personalizada de la teoría y la práctica y la aplica en función de su interpretación y de sus intereses. Con este método centrado en los sistemas de trabajo abierto cada alumno llega a una solución diferente y personal. En este sentido, es la única asignatura en el abanico de la educación en la cual se plantean trabajos abiertos por completo, hecho que lleva a un trabajo libre que conlleva una promoción de la creatividad y de la interpretación personal de la resolución de los “problemas” planteados.

Para concluir, diremos que en la asignatura de educación plástica y visual trabaja la creatividad en el sentido de la resolución de ejercicios, “problemas” con un sistema de trabajo de análisis, aplicación de la teoría y propuesta de una solución, que, además, en el campo del arte, no se puede considerar errónea, sino diferente y particular de cada alumno.

## **4. PROPUESTA PRÁCTICA.**

La propuesta práctica trata de establecer una metodología creativa que podamos aplicar en cualquier asignatura. Tras el estudio teórico y las entrevistas a los profesores del Colegio San José, hemos extraído unas líneas fundamentales en el proceso creativo. Estas líneas se basan en un sistema de trabajo y de pensamiento. Con nuestra propuesta pretendemos ofrecer unas líneas de trabajo que favorezcan el desarrollo de las habilidades creativas para introducirlas en las diferentes

metodologías de las distintas asignaturas y que ayude a los profesores y alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje, llevando a una manera de trabajar y pensar creativa.

La propuesta va a consistir en la programación de una unidad didáctica con la inclusión de las habilidades fundamentales que hemos concluido deben estar en un proceso creativo.

Las líneas generales que debemos trabajar en un proceso creativo, como hemos concluido en este trabajo, son:

1. Sensibilizar ante los problemas. Dar herramientas para poder observar y localizar los problemas.
2. Trabajo del proceso de análisis de las situaciones.
3. Trabajo de síntesis de materias y abstracción.
4. Trabajar la curiosidad, promover la investigación. Fomentar la visión crítica.
5. Flexibilidad desde el punto de vista mental, apertura de pensamientos y de aplicaciones. Visión interdisciplinar de los problemas. Esto nos aportará posibles visiones desde nuevos puntos de vista.
6. Confianza en sí mismo. Trabajar la autoestima.
7. Perseverancia y constancia.

Estas siete líneas de trabajo deben estar incluidas en la metodología de las aulas para fomentar y sistematizar una educación creativa.

A continuación vamos a desarrollar una unidad didáctica de la asignatura de Educación plástica y visual aplicando las líneas que hemos establecido fundamentales en el proceso creativo. Nos centraremos en el apartado de metodología y las actividades de la unidad didáctica para introducir las habilidades y líneas de trabajo de la creatividad.

#### **4.1.Desarrollo de una unidad didáctica con la inclusión de las líneas fundamentales del proceso creativo.**

El título de la unidad didáctica a desarrollar es: **Elementos de Expresión.**

#### **4.1.1. Justificación.**

La elección de esta unidad didáctica para su desarrollo se debe a que la podríamos considerar como la base del lenguaje Plástico y Visual, es el inicio del entendimiento de los elementos que configuran imágenes y obras de arte. Es aprender el abecedario básico del arte y la expresión gráfica. Es la base principal para poder desarrollar otros contenidos y objetivos en la asignatura y entender el lenguaje visual que nos rodea.

En esta unidad se identifican y se desarrollan las propiedades y funciones expresivas de los diferentes elementos visuales: Punto, Línea, Plano y Textura.

Por una parte se definen y detallan las propiedades de los diferentes elementos de expresión y se observa su utilidad. Por otro lado se pretende transmitir a los alumnos unas herramientas de expresión con las cuales puedan expresar sus sentimientos de manera creativa y personal mediante su uso.

Desde el punto de vista legal, la normativa que regula el currículo en la Comunidad Autónoma de Extremadura los contenidos de las asignaturas es:

- Decreto 83/2007, de 24 de abril, por el que se establece el Currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. Publicado en DOE núm. 51, 5/5/2007.

En este Decreto se detallan todos los objetivos y contenidos competenciales, así como la metodología y los criterios de evaluación de todas las asignaturas de la Educación Secundaria Obligatoria. De ella obtenemos todos los contenidos y objetivos a los que nuestra unidad didáctica da respuesta.

#### **4.1.2. Objetivos.**

Los objetivos de la unidad didáctica son fundamentalmente dos.

1. Conocer los elementos básicos principales para la expresión plástica y visual.

Este punto tiene varios objetivos complementarios que es conveniente trabajar:

- Lectura de los elementos gráficos en obras de arte e imágenes en la vida cotidiana.
- Valoración de los elementos gráficos en obras de arte e imágenes en la vida cotidiana.

2. Representar composiciones plásticas utilizando los diferentes elementos de expresión.

Podríamos establecer cuatro objetivos complementarios en este apartado:

- Desarrollo del sentido estético de manera personal e individual.
- Desarrollo de la capacidad de expresión de sentimientos mediante representaciones gráfico-plásticas.
- Comprensión y valoración de las obras gráfico-plástica.
- Tolerancia de las diferentes manifestaciones gráfico-plásticas.

#### **4.1.3. Competencias.**

Son cuatro las competencias básicas que se trabajan en esta unidad didáctica:

1. Competencia Cultural y Artística: Al ampliarse el conocimiento en distintos códigos de comunicación artísticos, los alumnos aprenden a observar, percibir y valorar las diferentes creaciones artísticas y las diferentes maneras de comunicarse.
2. Competencia de Autonomía e iniciativa personal: en esta unidad didáctica, como parte del objetivo general de la asignatura de educación plástica y visual se pretende que los alumnos sean autónomos y produzcan una obra partiendo de su visión individual. Se trabaja el método de creación, las estrategias de planificación de trabajo, previsión de medios, ejecución y visión crítica del objeto producido. Todo este proceso persigue que tengan autonomía e iniciativa personal y sepan conducirla a la hora, en este caso, de realizar una obra artística.
3. Aprender a aprender: Esta competencia se adquiere en la asignatura y en la unidad didáctica específicamente al crear un sistema de trabajo que marca el proceso de creación de un elemento, este hecho se extrapola a cualquier aspecto de la vida. Los alumnos entienden el proceso creativo de percepción del objetivo, planificación de los pasos a seguir, previsión de medios, producción, valoración crítica de lo obtenido y posible mejora.
4. Competencia de Comunicación lingüística y social y ciudadana: esta competencia se desarrolla de manera que los alumnos se comunican

entres si y han de saber expresar lo que pretenden transmitir, el objeto producido, etc. Además comunican sus inquietudes al grupo, escuchan, respetan y valoran lo producido por los compañeros y entienden el valor de los diferentes puntos de vista.

#### **4.1.4. Contenidos.**

Elementos de expresión.

1. El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo.
2. La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo.
3. El encajado a partir de líneas. La línea en el dibujo decorativo y en el cómic.
4. El plano: descripción y características estructurales. El uso del plano para conseguir sensación de espacio tridimensional. El plano como elemento compositivo.
5. La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.

#### **4.1.5. Metodología, actividades, material utilizado y criterios de evaluación.**

La metodología a utilizar en clase será la siguiente:

En primer lugar el profesor introduce a los alumnos en la unidad didáctica mediante una exposición de los contenidos en líneas generales, con imágenes y videos que incentiven y motiven a los alumnos. En esta explicación el profesor realizará una visión rápida y general de los contenidos que se desarrollaran en la unidad didáctica.

Tras la introducción en la temática a tratar en la unidad el profesor establecerá el sistema de trabajo que consistirá en dos partes:

1. En primer lugar realizará grupos en el aula para la primera actividad a realizar por los alumnos.

Con los grupos establecidos asignará a cada uno de los grupos de la clase un punto de la unidad didáctica a desarrollar y cada grupo se encargará de buscar información acerca del punto asignado.

Cada grupo debe realizar una presentación al resto de la clase del punto que le haya sido atribuido.

Esta actividad es un ejemplo claro de actividad por proyectos. Es decir se da a los alumnos un proyecto a realizar, en este caso la exposición. Y en el proceso de la elaboración de la exposición trabajan todos los componentes de la creatividad.

El método de trabajo por proyectos es perfecto para el fomento de la creatividad, puesto que en realidad están creando un elemento nuevo, ya sea una exposición, un trabajo artístico, o un trabajo teórico.

Esta actividad consigue varios objetivos creativos que hemos establecido como fundamentales:

- A. Sensibilidad ante los problemas: A los alumnos se les plantea un problema, una actividad, que deben resolver, la presentación de un punto de la unidad didáctica. Ante esta situación lo primero que deben hacer los alumnos es organizarse y buscar información. Deben hacerse una composición de lugar de la situación que tienen que resolver.
- B. Análisis: Deben realizar una búsqueda de información entre varias personas con los medios que dispongan, internet, libros de texto, etc. Y deben realizar un análisis de los datos que encuentran y extraer la información que creen necesaria.
- C. Síntesis: Una vez que los alumnos han recopilado la información en grupo o por separado cada miembro del grupo, tienen que realizar una síntesis de todo lo que han encontrado para posteriormente transmitirlo a los demás alumnos de la clase.
- D. Investigación: Los alumnos tienen que investigar cada punto asignado por el profesor, del cual solo se les ha introducido. Deben ser resolutivos y buscar con los medios de los que disponen.
- E. Flexibilidad: con este ejercicio aprenden a organizarse y a estructurar la información encontrada, además tienen que realizar una exposición para el resto de alumnos. Todo este proceso es común a cualquier materia es una herramienta que pueden utilizar en cualquier asignatura. La flexibilidad se trabaja desde el punto de vista de la inclusión de recursos que los alumnos pueden introducir en otras materias.



F. Confianza y autoestima: Este punto se trabaja mediante la exposición en público de un punto de la unidad didáctica. Es un hecho importante que la teoría, que posteriormente van a aplicar sea la que ellos mismos han explicado y trabajado, este hecho aporta valor a su trabajo y los alumnos ven la relevancia de este.

G. Perseverancia y constancia. Estos son dos factores que los alumnos tienen que tener para realizar un buen trabajo, puesto que tienen que organizarse en grupo y tienen que realizar una exposición correcta para sacar un buen resultado. Esto debe conllevar un esfuerzo que les ayude a ver que con constancia y esfuerzo se consiguen los objetivos.

Es una actividad totalmente abierta, aunque está limitada la temática de cada grupo. El resultado de la investigación y de la exposición es distinto para cada grupo, esto hace que los alumnos tengan que esforzarse por buscar la solución que ellos vean más conveniente. Al ser un ejercicio abierto, ninguna propuesta de tipología de exposición está mal, todas son aceptadas. El profesor debe orientar a los alumnos en sus exposiciones desde el punto de vista de la elección de la información que consideran correcta y la manera de exponer la teoría, pero debe dar libertad y no dirigir a los alumnos en su proceso de creación de la exposición, de esta manera los alumnos irán auto gestionando su trabajo.

La temporalización de este trabajo será de 2 semanas, 6 clases de 55 minutos.

Los materiales utilizados dependerán de los elegidos para los alumnos para la presentación, en cualquier caso tendrán que utilizar los libros de texto, internet, el ordenador, PowerPoint o cualquier programa de presentación, carteles, etc.

Los criterios de evaluación de esta actividad han de tener en cuenta lo expuesto y el proceso de trabajo realizado. En este trabajo el profesor debe hacer un trabajo de observación en el trabajo de grupo con el fin de comprobar la implicación de cada alumno en el proceso de creación de la exposición. Los profesores tendrán unos indicadores para su evaluación que serán los siguientes:

- Correcta información sobre el elemento de expresión: 0-1 puntos

- Exposición realizada con la participación de todos los alumnos del grupo: 0-2 puntos
  - Exposición clara y completa: 0-2 puntos.
  - Creatividad en el montaje de la exposición: 0-2 puntos.
  - Participación individual de los alumnos: 0-3 puntos
2. La segunda actividad que se realizará en la unidad didáctica será de aplicación de la teoría aprendida en las diferentes exposiciones de los compañeros. Constará de una actividad de carácter abierto en donde los alumnos deben realizar una ilustración de un texto extraído de un libro. En el ejercicio deben aplicar las diferentes características y aportaciones del punto, la línea, el plano y las texturas. En esta actividad deben compilar todas las posibilidades de cada elemento de expresión estudiado.

Se les dará el siguiente texto:

*El palacio de San Cristóbal estaba en un alto en medio de una finca situada en una planicie. De un lado estaba la esplendida bahía; del otro el Corcovado, un pico de mil metros de altura que servía de orientación porque se veía desde todos los rincones de aquella geografía de ensenadas, colinas, playas, montañas y selva.*

Moro, Javier (2011), *El imperio eres tú*. Barcelona. Editorial Planeta (p.34).

Con este texto los alumnos deben hacer una ilustración de lo que se describe utilizando todos los elementos de expresión estudiados; el punto, la línea, el plano y la textura. Además han de trabajar el sistema de composición de todos los elementos.

Es una actividad basada en el trabajo por proyecto que aborda los campos fundamentales del proceso creativo, al igual que la actividad anterior. En este caso se realiza de manera individual. Se trabajan los siete ámbitos que entendemos como importantes en el proceso:

- H. Sensibilidad ante los problemas: El problema en este caso es la ilustración del texto. Los alumnos tienen que entender el texto y reflexionar cómo van a solucionar el ejercicio.
- I. Análisis: Los alumnos realizarán un análisis de los elementos de expresión que han estudiado y tienen que escoger la manera de aplicarlos

- J. Síntesis: Tienen que sintetizar los elementos que quieren utilizar para su dibujo
- K. Investigación: En este caso la investigación es el ejercicio en sí. El alumno experimenta la manera de utilizar los elementos de expresión en un dibujo concreto.
- L. Flexibilidad: La flexibilidad se trabaja desde el punto de vista de que los alumnos deben saber aplicar la teoría a un ejercicio abierto, en donde deben aplicarla bajo su punto de vista, no direccionada mente. Deben ser flexibles en la aplicación de lo aprendido. También se trabaja en el sentido de la libertad de expresión que se les otorga en un ejercicio libre como es este.
- M. Confianza y autoestima: El proceso de creación de un dibujo siempre ayuda a los alumnos transmitir su punto de vista sobre algo, en este caso sobre un texto descriptivo.
  
- N. Perseverancia y constancia: En este caso, como en cualquier actividad, se valora el trabajo y la implicación del alumno y el esfuerzo por terminar la actividad de manera correcta.

La temporalización de esta actividad será de una semana, 3 clases de 55 minutos.

Los materiales utilizados serán, un bloc de dibujo, lápices y rotuladores.

Los criterios de evaluación serán en función del uso de los elementos de expresión utilizados y la manera de hacerlo. Para valorar estos datos el profesor tendrá los siguientes indicadores:

- Línea:
  - Existencia: 0-1 punto.
  - Correcto uso: 0-1 puntos.
- Plano:
  - Existencia: 0-1 punto.
  - Correcto uso: 0-1 puntos.
- Textura:
  - Existencia: 0-1 punto.
  - Correcto uso: 0-1 puntos.

- Composición:
  - Correcto uso: 0-2 puntos.
- Creatividad: 0-2 puntos

#### **4.2. Líneas a seguir en otras asignaturas de 3º de ESO.**

El sistema de trabajo propuesto en la unidad didáctica desarrollada anteriormente, ha de ser extrapolable al resto de asignaturas en la concepción global de trabajo para adaptar en las metodologías de cada asignatura las líneas de trabajo en las habilidades creativas que hemos propuesto. De manera que se dé posibilidad a los alumnos de realizar trabajos abiertos que favorezcan las habilidades creativas. Se debe dar importancia al proceso creativo puesto que refuerza todas las habilidades creativas independientemente de la materia a tratar.

Los ejercicios más favorables para el desarrollo de las habilidades creativas serán aquellos que sean abiertos, que permitan a los alumnos investigar por sí mismos y dar su solución personal de las cuestiones. Ejemplo de estos ejercicios son:

- Ejercicios de proyecto: este tipo de ejercicios es básico para el trabajo de las habilidades creativas. Se les plantea de manera individual o en grupo la realización de un proyecto relacionado con la asignatura. En este ejercicio cada alumno debe asimilar la teoría explicada, deben ampliar la información y deben aplicarla para la realización del proyecto. En las asignaturas de ciencias será la aplicación de las teorías a casos que los alumnos elaboren y en las asignaturas de letras serán de investigación sobre autores o épocas históricas, etc. El fin de todos los proyectos es la realización de cada alumno de un proyecto, una presentación, una manualidad, un experimento, etc. En donde el alumno debe dar todos los pasos del proceso creativo, puesto que están realizando un proceso creativo en sí. Este tipo de trabajos refuerza todas las habilidades creativas y son trabajos que se asemejan a la realidad del trabajo laboral y de las situaciones a las que los alumnos van a tener que enfrentarse en su vida. Al trabajar todo el proceso creativo y todas las habilidades trabajamos la visión creativa del alumno y la creatividad en sí misma. De esta manera el alumno ante los problemas que se le planteen en el futuro tendrá una actitud creativa y podrá abordarlos con un proceso creativo conocido que le valdrá en todos los campos de la vida, puesto al fin y al cabo el proceso creativo es una manera de abordar la resolución de los problemas que se plantean.

- Ejercicios abiertos: Desde el punto de vista de favorecer el desarrollo de las habilidades creativas es conveniente el planteamiento de ejercicios abiertos que no tengan una solución única y cerrada, que permitan de alguna manera que el alumno muestre su visión del ejercicio planteado.
  
- Ejercicios de “búsqueda del tesoro”: estos ejercicios consisten en proponer a los alumnos búsquedas de información y realización de presentaciones o de compilaciones de información sobre algún tema de la asignatura. Son ejercicios que fomentan varias habilidades creativas:
  - o La sensibilización ante un problema. Los alumnos en primer lugar deben entender cuál es el problema que se le plantea y deben establecer una estrategia para abordarlo.
  - o Análisis y síntesis de información. Este tipo de ejercicios hace que los alumnos tengan que filtrar la información encontrada y tener una visión crítica sobre la información que van encontrando.
  - o Es un trabajo de investigación que fomenta la curiosidad. Deben indagar por si mismos.
  - o Trabaja la constancia y la perseverancia.

Con este tipo de ejercicios y sus criterios de evolución se fomenta la aptitud creativa ante los problemas que se les plantea a los alumnos. Favorece el proceso creativo y trabaja las habilidades creativas de los alumnos con el fin de que interioricen el proceso creativo para su aplicación en cada ocasión que lo requiera, ya sea en el ámbito académico, profesional o personal. Por ello debe ser una constante en todas las asignaturas y no estar presente solo en algunas, puesto que los problemas surgen en todos los aspectos de la persona y las habilidades creativas son aplicables en todos ellos.

## 5. CONCLUSIONES.

En la sociedad del S XXI la educación supone una base fundamental para el ser humano, pero no es suficiente con una buena educación, hoy día es necesario un plus que es la creatividad.

El estudio de la creatividad con base en estudios de distintos expertos nos revela que podemos considerar la creatividad como un proceso, y como tal se puede aprender.

Otro hecho que extraemos es que no es un proceso exclusivo de ninguna materia específicamente, sino que se trata de un sistema de trabajo que se puede aplicar a cualquier materia y aspecto de la vida tal como afirma Fromm (1959) “La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona” (132). Por ello es un proceso que debe ser transmitido en la educación.

Respondiendo a los objetivos iniciales del trabajo en donde nos planteamos el análisis de la creatividad y las habilidades creativas, hemos deducido que el proceso creativo que debe transmitirse está formado por siete factores y habilidades creativas que se han de trabajar en la metodología del proceso enseñanza – aprendizaje, estos factores son:

1. Sensibilizar ante los problemas. Dar herramientas para poder observar y localizar los problemas.
2. Trabajo del proceso de análisis de las situaciones.
3. Trabajo de síntesis de materias y abstracción.
4. Trabajar la curiosidad, promover la investigación. Fomentar la visión crítica.
5. Flexibilidad desde el punto de vista mental, apertura de pensamientos y de aplicaciones. Visión interdisciplinar de los problemas. Esto nos aportará posibles visiones desde nuevos puntos de vista.
6. Confianza en sí mismo. Trabajar la autoestima.
7. Perseverancia y constancia.

Hemos analizado la normativa vigente en Extremadura y la metodología específica de un centro en concreto y podemos afirmar que la creatividad está

incluida en el sistema educativo, pero de una manera transversal. En líneas generales no se trabaja de manera específica la creativa. Es un hecho importante porque esto supone dejar la enseñanza de este proceso en manos de la interpretación de cada centro o cada profesor.

Por otro lado hemos realizado un estudio de la metodología de trabajo de las asignaturas de un curso específico y hemos concluido que las asignaturas que mejor trabajan el proceso creativo son las que realizan actividades y trabajos abiertos. Es decir actividades que permitan a los alumnos poner en práctica los pasos del proceso creativo. Al realizar trabajos abiertos los alumnos se ven obligados a ir dando los pasos autónomamente, realizando un trabajo de cuestionamiento de los problemas que se le plantean, análisis de la situación y de los conocimientos que tiene para poder solucionar el problema, sentéis y aplicación de los conocimientos que estima oportunos aplicar y por último reflexión crítica y valoración de lo aplicado y obtenido.

La asignatura que trabaja con más claridad el proceso creativo es la educación plástica y visual mediante actividades abiertas y sin condicionamientos, este tipo de actividades es importante aplicarlo en las demás asignaturas para que el proceso creativo se estimule y desarrolle en todas las asignatura por igual.

## **6. LÍNEAS DE INVESTIGACIONES FUTURAS.**

Las líneas de investigaciones futuras podrían ser:

1. Una línea de trabajo puede ser el análisis de la metodología propuesta en la propuesta práctica en el aula frente a otras aulas que no apliquen la propuesta.
2. Estudio comparativo de los resultados obtenidos en clases de educación plástica y visual que haya utilizado metodologías que favorezcan las habilidades creativas frente a clases en las cuales no se han utilizado estas metodologías.
3. Estudio de comparativo de los resultados obtenidos en clases de asignaturas diferentes a educación plástica y visual en donde se hayan

realizado metodologías que trabajen las habilidades creativas frente a otras clases con otra metodología.

## 7. BIBLIOGRAFÍA.

### 7.1. Referencias: libros o artículos citados en el trabajo.

- [Decreto 83/2007, de 24 de abril](#), por el que se establece el Currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. Publicado en DOE núm. 51, 5/5/2007
- Esquivas Serrano, María Teresa (31/1/2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Revista Digital Universitaria. Volumen 5. Numero 1.
- Gardner, Howard (2011). *Inteligencias múltiples*. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós Iberérica.
- Gardner, Goleman y Angélica Olvera Gardner H. y Punset E. (2011). *Inteligencias Múltiples*. Revisado: 04/05/14.  
<http://www.baalya.es/2011/12/19/inteligencias-multiples>.
- REDES (programa documental RTVE)- *El sistema educativo es anacrónico*. Revisado el 04/05/14. Enlace:  
<http://www.rtve.es/television/20110303/redes-sistema-educativo-anacronico/413516.shtml>
- Robinson, Ken. *Busca tu elemento, aprende a ser creativos, individual y colectivamente*. 2011. Barcelona. Ediciones Urano.
- Robinson, Ken (1999) *All the futures: creativity, culture and education*. Se puede descargar en el siguiente enlace: (revisado 04/05/14)  
<http://sirkenrobinson.com/skr/pdf/allourfutures.pdf>
- Robinson, Ken (Sin fecha). Página oficial de Sir Ken Robinson. Recuperado el 04 de Mayo de 2014 de <http://sirkenrobinson.com/>
  - o Vídeo Paradigmas Cambiar la educación (citado 04/05/14)  
<http://www.youtube.com/watch?v=zDZFcdGpL4U>



- Conferencia en TED filmado 02/2006 publicado 06/2006 (citado 04/05/14)

[http://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_says\\_schools\\_kill\\_creativity.html](http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html)

- Conferencia en TED filmado 02/2010 y publicado 05/2010

[http://www.ted.com/talks/sir\\_ken\\_robinson\\_bring\\_on\\_the\\_revolution.html](http://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution.html)

## **7.2. Bibliografía complementaria.**

- Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona. Paidós Ibérica.
- De la Torre, S. (1982). Educar en la creatividad. Recursos para desarrollar la creatividad en el medio escolar. Madrid. Narcea
- Gardner, Howard. Mentes creativas: una anatomía de la creatividad.(2010).Barcelona. Paidós Ibérica.
- Guilford, J. P. et al. Compilador: Strom, R. D. (1983). Creatividad y Educación. Barcelona. Paidós Ibérica.

## **8. Anexos:**

### **8.1. Anexo I. Entrevistas a los profesores de 3º de ESO del Colegio San José (Villafranca de los Barros, Badajoz).**

#### **- PROFESOR DE INGLÉS:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “Sí, se trabaja la creatividad en el curso”.

Pregunta: ¿De qué manera?

Respuesta: “Pues las formas son muy diferentes ya que depende de la asignatura que se imparta; hay asignaturas que permiten una mayor desarrollo e implantación de la creatividad y otras en menor medida.”

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “Sí, siempre intento introducirla de alguna manera.”, por ejemplo una que tenía preparada para hoy con homófonos, de forma que los alumnos buscasen palabras que suenan igual o mediante la explicación también, de forma que ellos puedan descubrir, por ellos mismos, un punto concreto de la gramática, es decir, en lugar de explicárselo yo directamente, pues a base de ejemplos decirles: “a ver, qué podéis deducir de aquí”; una explicación libre que les permite aprender por ellos mismo.”

Pregunta: Si la respuesta es afirmativa, ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?

Respuesta: “Por ejemplo una que tenía preparada para hoy con homófonos, de forma que los alumnos buscasen palabras que suenan igual o mediante la explicación también, de forma que ellos puedan descubrir, por ellos mismos, un punto concreto de la gramática, es decir, en lugar de explicárselo yo directamente, pues a base de ejemplos decirles: “a ver, qué podéis deducir de aquí”; una explicación libre que les permite aprender por ellos mismo.”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “En mi caso, siempre sigo las pautas que establece el libro de la asignatura y el libro lo primero que trata en la unidad es el vocabulario. Entonces partiendo del vocabulario de cada tema, aplico lo que se denomina una brainstorming (tormenta de ideas), hago participar a los alumnos, por ejemplo si

el tema está relacionado con el deporte, les realizo preguntas sobre aquellas palabras relacionadas con el deporte que ya conozcan en inglés, es decir, les hago pensar para que partiendo de las palabras que ya conocen podamos ampliar el vocabulario correspondiente al tema en cuestión. Después iniciamos una conversación con preguntas en las que se incluyan las palabras del vocabulario de la unidad y finalmente una lectura. Así mismo en los ejercicios se les permite realizar redacciones con cierta libertad para que sean creativos en cierta forma, así por ejemplo han tenido que realizar una composición que tratara sobre la biografía de un personaje que ellos eligieran”.

- **PROFESOR DE LENGUA ADAPTACIÓN:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “Sí, yo conozco que en distintas asignaturas se intenta trabajar la creatividad”.

Pregunta: ¿De qué manera?

Respuesta: “En algunas asignaturas se realizan talleres con chips y diferentes elementos creativos que permiten desarrollar la creatividad aunque sinceramente considero que se debería trabajar más.”

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “En mi asignatura la creatividad se trabaja poco porque “adaptación”, los niños tienen que aprender el procedimiento de lengua.”

Pregunta: Si la respuesta es afirmativa, ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?

Respuesta: “Pues teniendo en cuenta lo indicado, lo único en lo que se permite un poco más de creatividad es en el tema de las redacciones en las que el “chaval” puede libremente expresar por escrito sobre algún tema; fundamentalmente es esto lo único porque en “adaptación” el objetivo es otro. Los alumnos tienen que llegar a conocer unas ideas básicas y precisas de la asignatura de Lengua, como por ejemplo qué es una oración simple, qué una oración compleja y por ese motivo la posibilidad de potenciar la creatividad es poca.”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “En esta asignatura, por sus características se lleva a cabo una atención mucho más personalizada, se estudia la necesidad que tiene cada niño para cubrírsele, se controlan muchos los ejercicios y las tareas. Los alumnos

tienen muchas dificultades en los conceptos básicos de la asignatura y por ese motivo no es posible pretender objetivos más altos como puede ser desarrollar la creatividad.”

- **PROFESOR DE TECNOLOGÍA:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “Pues no te puedo hablar con carácter general de toda la ESO, yo sé que en concreto en algunas asignaturas se pueden realizar actividades en las que se desarrolle la creatividad. Pero en momentos temporales en algunas asignaturas, no conozco si se trabaja la creatividad de una manera correcta para fomentarla entre los alumnos.”

Pregunta: ¿De qué manera?

Respuesta: Contestada en el punto anterior.

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “Si me preguntas si hay actividades diseñadas para desarrollar específicamente la creatividad, yo entiendo que no hay, pero sí es cierto que la creatividad forma parte de algunas competencias básicas que sí forman parte de la Tecnología, como pueden ser la resolución de problemas.”

Pregunta: Si la respuesta es afirmativa, ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?

Respuesta: “Pues fundamentalmente se desarrolla la creatividad en la resolución de problemas. O en algunas metodologías en las que las actividades se basan en la autonomía de los niños, con lo cual, podemos concluir que sí se trabaja la creatividad en Tecnología. Y es que la creatividad es fundamental para la resolución de problemas.”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “En Tecnología se utiliza bastante la metodología de análisis de objeto y el método de proyecto. En 3º apenas se desarrolla la metodología del análisis de objeto pero sí utilizamos mucho la metodología de proyecto. Otra metodología que en el Colegio San José se ha introducido hace poco tiempo y que utilizamos mucho en la asignatura de Tecnología es el ABP (Aprendizaje Basado en Problemas). Son metodologías diferentes a las convencionales. Otra metodología que tenemos en Tecnología es de carácter multidisciplinar es decir, proponer problemas o proponer proyectos junto con contenidos de otras asignaturas en las que los niños no se encuentran en una clase ni en otra sino en momentos de

proyectos globales a los que buscan soluciones partiendo de lo aprendido en diferentes asignaturas. En estos proyectos la solución no es única, hay múltiples soluciones y los niños alcanzan sus propias soluciones siempre teniendo en cuenta que deben adaptarse a las condiciones de partida.”

- **PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “Sí se trabaja.”

Pregunta: ¿De qué manera?

Respuesta: “Los niños no realizan trabajos cerrados sino proyectos abiertos en asignaturas que lo permiten como Tecnología o Ciencias Naturales que desarrollan proyectos de forma conjunta con la idea de fomentar la creatividad y la capacidad de resolución de los niños”.

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “No, no tengo ni los medios ni el espacio para ello.”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “Exposición-Aplicación. Considero que la asignatura no da opción a la creatividad.”

- **PROFESOR DE LENGUA:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “Sí se trabaja.”

Pregunta: ¿De qué manera?

Respuesta: “Sí es verdad que aún se potencian más los conocimientos y los contenidos, más que a la creatividad o a fomentar la imaginación o a que los niños participen de su propio aprendizaje pero yo creo que en este colegio sí se busca trabajar la creatividad en el curso 3º ESO. Por ejemplo en Ciencias Sociales, en Naturales o en Educación Plástica, asignaturas en las que existe mucha preocupación por otorgar a los niños un conocimiento que les permita resolver por sí mismo cada caso concreto sin que todo se centre en el aprendizaje de conceptos. También en Lengua se procura dar libertad a los alumnos para realizar redacciones con el objetivo de fomentar la creatividad, la visión personal, más que estar sometido al desarrollo teórico y de unos conceptos cerrados se pretende

hacer a los alumnos partícipes de su propio aprendizaje. Se trata, en la asignatura de Lengua, de aprender una herramienta útil que les permita expresarse con corrección y propiedad en su vida cotidiana, más que memorizar unos conceptos sin más. También se fomentan trabajos interdisciplinares, como puede ser entre Lengua y Ciencias Sociales y entre Ciencias Sociales y Ciencias Naturales que consisten en programar lecturas comunes con actividades antes, durante y después de cada lectura y con esto se permite que los niños puedan interconectar lo aprendido en diferentes asignaturas de forma que puedan comprobar que no todo se ciñe a conceptos aprendidos y examinados”.

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “Sí, sí está incluida en la programación de la asignatura.”

Pregunta: Si la respuesta es afirmativa, ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?

Respuesta: “En principio en la asignatura se realizan una serie de lecturas culturales y otras lúdicas sobre las que después tienen que hacer un trabajo. Tienen que investigar, hacer un trabajo de documentación y aunque deben seguir unas pautas se les permite que ellos organicen su exposición de aquella forma que entiendan más conveniente. También se les fomenta participar en debates que se plantean o que transmitan sensaciones, pensamientos o impresiones sobre un hecho de la vida cotidiana, sobre un libro, sobre una película. Y con ello se pretende que puedan expresar lo que piensan y exponer de alguna forma su propia creatividad, su imaginación. Se les fomenta escuchar a los demás y que se expresen oralmente, por escrito, o de cualquier otro modo pero que expresen lo que piensen de forma libre o creativa. Después paso a la corrección de conceptos o de términos para que también aprendan los conceptos que se exigen en la asignatura. Del mismo modo, cuando hacemos lecturas de carácter literario, realizo dos tipos de preguntas, preguntas dirigidas y preguntas abiertas para que los alumnos puedan expresarse con sus propias sensaciones. Y por último, a final de curso, llega el momento en que puedo determinar si los alumnos han interiorizado todo lo aprendido durante el curso ya que es entonces cuando se realizan un trabajo de síntesis de todo el curso en grupo. En ese trabajo se puede presentar por escrito en Word, en un video en un PowerPoint, etc. En ese trabajo no sólo se valora los contenidos conceptuales sino se lo han aprendido para aplicarlos correctamente en otros entornos más cotidianos y útiles. Se valora la forma de exponer lo aprendido en el curso si se expone de forma creativa y original además de apropiada y correcta con los contenidos. Se aúna en una

actividad práctica, no en un examen, lo que serían los contenidos fundamentales de la asignatura pero con creatividad y con libertad para que cada uno lo pueda exponer y presentar en la medida de sus posibilidades. Con esto se puede valorar si se han alcanzado todos los objetivos: si se expresan correctamente y sin faltas ortográficas, si la composición es la adecuada y han interiorizado los conceptos básicos de cada período literario, si se sabe utilizar todos los mecanismos de la lengua; Todo ello plasmado en un trabajo personal y creativo realizado según su propio criterio.”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “Pues la metodología consiste como te he indicado anteriormente en explicar los conceptos de la asignatura y después valorar el aprendizaje con diferentes métodos como pueden ser las redacciones, exposiciones y trabajos que antes te he comentado, no sólo con un examen. Intento equilibrar el trabajo dirigido con aquel que les otorga a los alumnos una mayor libertad.”

- **PROFESOR DE MATEMÁTICAS:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “Creo que sí, en mi asignatura específicamente, bastante poco, pero en otras como naturales tecnologías o plástica sí”

Pregunta: ¿De qué manera?

Respuesta: “Hacen ejercicios en donde los chicos pueden orientar el trabajo como ellos quieren y sobre temas que le interesen”

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “Sinceramente, creo que no. Porque no es posible meter la creatividad en resolución de problemas que los chicos no manejan. La teoría y los ejercicios específicos son la mayor parte de la asignatura”

Pregunta: ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?

Respuesta: “Si acaso en temas de estadística si pueden ellos tener mas libertad de movimientos, pero en general no hacemos ejercicios creativos”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “Se explica la teoría y hacemos muchos ejercicios para que aprendan practicando y cojan soltura”.

- **PROFESOR DE CIENCIAS NATURALES:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “En líneas generales creo que si se trabaja, a lo mejor no específicamente pero está incluida en el trabajo del curso”

Pregunta: ¿De qué manera?

Respuesta: “Según la asignatura, en plástica se trabajan con los dibujos y las demás actividades. Nosotros tenemos trabajos en conjunto con tecnologías. Hemos planteado un trabajo por proyecto que mezcla las dos asignaturas. Se ha planteado el proyecto de hacer un invernadero y tienen que utilizar los contenidos de las dos asignaturas. En este trabajo se fomenta bastante la creatividad puesto que cada grupo lo hace como cree oportuno”

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “Está incluida, no de manera específica pero es claro que en el estudio de la naturaleza hay que tener una visión creativa, aunque es una asignatura planteada para tener mucha teoría y los tipos de exámenes son teóricos”

Pregunta: ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?

Respuesta: “Como te he comentado antes, la actividad fundamental de la asignatura es el proyecto común con tecnologías. En este proyecto, al que le dedicamos el trimestre entero, los alumnos tienen que aplicar la teoría explicada en clase a un proyecto específico. Esto les genera muchas dudas y hace que se replanten lo que han escuchado. De esta manera se ve la teoría de otra manera porque después tienen que aplicarla y entonces empiezan a dudar, pero eso es muy bueno porque reflexionan y entienden bien el concepto”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “Se realiza una exposición teórica de la materia con exposiciones en PowerPoint y se realizan actividades que tienen que hacer en casa. Esto se mezcla con el trabajo de proyecto que hacen en grupo. Se hacen exámenes por unidades didácticas y al final del trimestre se hace un examen trimestral”

- **PROFESOR DE CIENCIAS SOCIALES:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “En líneas generales creo que si”

Pregunta: ¿De qué manera?



Respuesta: “En las asignaturas los profesores procuran hacer actividades diferentes que hagan pensar a los chicos. Según qué asignatura hacen ejercicios de un tipo o de otro”

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “En mi asignatura no está incluida como tal, pero es algo que si trabajamos, porque me parece muy importante que los chicos estén motivados, y esto se consigue implicándolos en actividades que les resulten interesantes y entretenidas”

Pregunta: ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?

Respuesta: “Ponemos algunas películas en el aula y trabajamos con ellas analizando la historia y lo que ocurre en ella, les hago reflexionar sobre diferentes cosas de las películas que tienen que ver con la materia que estemos dando. También tienen que hacer lecturas de libros, que procuro que sean libros interesantes que despierten en ellos interés. Después hacemos ejercicios sobre el libro. Estos ejercicios son con el fin de que piensen por sí mismos y que reflexionen sobre lo que ven y leen”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “Mi asignatura es muy teórica, la mayor parte del tiempo la dedicamos a la explicación de los temas. Por cada tema tenemos alguna actividad, de tipo ver una película o leer algún libro o artículo. También hacen trabajos en grupos sobre algunos temas, buscando ellos la información y exponiéndolo al resto de la clase”

#### **- PROFESOR DE EDUCACIÓN PLÁSTICA:**

Pregunta: ¿Se trabaja la creatividad en el curso (3º ESO)?

Respuesta: “Sí, sí se trabaja la creatividad en el curso”.

Pregunta: ¿De qué manera?

Respuesta: “Pues, por ejemplo en la asignatura de “Sociales” se le hace ver un libro y se le propone a los alumnos buscar una portada alternativa a la que es propia del libro mostrado. O también conozco a profesores que en sus asignaturas están haciendo que lo que se denomina “Trabajo de Proyecto Común” en los que se permite interrelacionar dos asignaturas buscando un punto común.”

Pregunta: ¿Está incluida la creatividad en la programación de aula de la asignatura?

Respuesta: “En Educación Plástica la creatividad está incluida, evidentemente, en la programación de aula.”

Pregunta: Si la respuesta es afirmativa, ¿Qué actividades se plantean en la asignatura para fomentar la creatividad?

Respuesta: “En la asignatura de Educación Plástica la creatividad juega un papel fundamental. En todas las actividades desarrolladas en el aula la creatividad es tenida en cuenta, así por ejemplo si bien el enunciado de las actividades es cerrado e igual para todos los alumnos, la forma de darle resolución a cada actividad suele ser libre y se les otorga una gran libertad en el modo y en los medios (el material) para resolverlas.”

Pregunta: ¿Qué metodología didáctica aplica en el aula?

Respuesta: “La metodología que seguimos en las clases consiste en la explicación teórica de los contenidos que correspondan a cada tema y a continuación se plantea una actividad de aplicación de la teoría explicada. Generalmente las actividades son de carácter abierto, en el sentido de que los chicos tienen un enunciado que explica que tienen que hacer, pero los alumnos tienen libertad de interpretación, son ejercicios abiertos. En este sentido les doy mucha libertad a los alumnos e intento no guiarles para que cada alumno lleve el ejercicio hacia lo que le parezca interesante. Siempre incluyendo la técnica estudiada o el formato establecido, pero quitando estas restricciones les doy total libertad y procuro no guiarles demasiado. Por lo demás hacemos exámenes después de cada unidad didáctica y al final del trimestre. En general el trabajo fundamental se da en clase”.