

unir

UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través del un proyecto artístico multidisciplinar

Trabajo fin de grado presentado por: Stephany Swift García
Titulación: Grado de Maestro en Educación Primaria
Línea de investigación: Propuesta de Intervención
Director/a: Silvia Carrascal Domínguez

Ciudad Madrid
[Junio de 2015]
Firmado por:



CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8 Métodos pedagógicos

Cuando amor y creatividad trabajan juntos,
es fácil esperar un impacto esencial,
una huella indeleble,
una obra maestra.
(De la Torre, 2003)

RESUMEN

La educación artística hoy en día está muy orientada a la producción artesanal, así como a la preparación técnica dejando a un lado la creatividad, el pensamiento divergente y la expresión personal. La elección del tema de este trabajo de fin de grado surge desde la inquietud de aprovechar la asignatura para potenciar la creatividad de los alumnos, así como para ampliar las posibilidades de la misma hacia distintas áreas de expresión. La educación artística puede servir como plataforma para favorecer la exploración, el autoconocimiento, el espíritu emprendedor y el trabajo colaborativo mediante un proyecto artístico multidisciplinar. Se proponen una serie de talleres que permitan a los alumnos vivir de cerca el proceso creativo de un artista, con el fin de reflexionar sobre sus propios procesos y ser protagonistas de su aprendizaje.

PALABRAS CLAVE:

Creatividad, educación primaria, educación artística, arte multidisciplinar, autoconocimiento

ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	6
1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	7
1.2. OBJETIVOS	8
1.2.1. Objetivo general.....	8
1.2.2. Objetivos específicos.....	8
1.3. METODOLOGÍA.....	9
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. LA CREATIVIDAD. DESCRIPCIÓN Y ANTECEDENTES.....	10
2.1.1. Un acercamiento a la definición de creatividad.....	10
2.1.3. Fases en el desarrollo de la creatividad	13
2.1.3.1 <i>.Etapas del proceso creativo según Wallas</i>	13
2.1.3.2. Etapas del desarrollo de la creatividad en paralelo al Proceso didáctico creativo.....	14
2.2. BENEFICIOS DE LA CREATIVIDAD PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE	16
2.2.1. La influencia de la creatividad en la autoestima	16
2.3. ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.....	17
2.3.1. Los itinerarios de creatividad de Lamata	18
2.3.2. Estrategias didácticas para la creatividad.....	20
2.3.3. El proceso creativo en el arte.....	21
2.4. LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	22
2.4.1. Contexto de la Educación artística y su legislación.....	22
2.4.2. La creatividad y su influencia en el desarrollo del currículo.....	23
2.4.3. Desarrollo de la capacidad creadora en primaria	24
2.5. PROYECTOS ESCOLARES SOBRE CREATIVIDAD Y EL ARTE CONTEMPORÁNEO	26
2.5.1. El arte de cada día. Proyecto educativo para la escuela de hoy.....	26
2.5.2. Artist in creative education (AiCE).	27
3.1. INTRODUCCION.....	29
3.2. CONTEXTO	29
3.3. OBJETIVOS.....	29
3.3.2. Objetivo específicos	29
3.4. DESTINATARIOS	30
3.5. METODOLOGÍA	30

3.5.1. Conociendo al artista invitado.....	31
3.5.2. Descubriendo al artista interior	31
3.6. TEMPORALIZACIÓN	32
3.6.1. Cronograma de actividades	32
3.7. MATERIALES Y RECURSOS	33
3.7.1. Materiales	33
3.7.2. TICS.....	33
3.7.3. Personales	34
3.8. ACTIVIDADES Y TALLERES	34
3.8.1. Actividades para el desarrollo de la expresión visual.....	34
3.8.2. Actividades para el desarrollo de la expresión verbal.....	36
3.8.3. Actividades para el desarrollo de la expresión corporal	39
3.8.4. ACTIVIDADES - Talleres de creación.....	41
3.9. EVALUACION DE LA PROPUESTA	43
CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS	45
4.1. CONCLUSIONES.....	45
4.2. LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
ANEXOS.....	50

CAPÍTULO I

La primera etapa de este trabajo se centrará en justificar la importancia de la creatividad como una habilidad fundamental a desarrollar en los niños de primaria. Se propone una investigación de diversas fuentes que den validez a este planteamiento.

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo versa sobre la importancia de la creatividad como una capacidad a desarrollar como parte de la formación integral de los alumnos de primaria. Para dar sustento a esta idea, se ha realizado un trabajo de investigación que permite reconocerla como una capacidad educable que puede fomentarse en el aula.

Partiendo de la definición de creatividad desde los enfoques propuestos por distintos autores, así como las fases y estrategias para su desarrollo, se ha procurado ahondar en los beneficios que se obtienen al fomentar una actitud creativa en los alumnos de educación primaria.

El análisis de distintas estrategias para el fomento de la creatividad, permite relacionar el proceso creativo en general con el proceso creativo del arte y como a través de la expresión artística se favorece el pensamiento divergente, la búsqueda de soluciones y el pensamiento crítico.

Al definir el contexto donde se sitúa la Educación Artística, se ha pretendido destacar el potencial que ofrece la asignatura para llevar a cabo talleres de desarrollo de la creatividad que puedan estar vinculados a otras asignaturas y que fomentan una metodología centrada en el alumno, alejado de la mera producción para centrarse en el proceso.

En la actualidad, existen proyectos que buscan mejorar la creatividad en colegios, tanto de España como en distintos lugares de Europa y cuya iniciativa permite a los alumnos conocer a artistas que comparten su proceso creativo mediante distintos talleres. El beneficio obtenido de la inclusión de proyectos creativos en el colegio, con la incorporación de artistas plásticos repercute positivamente, no solo en el alumnado, sino en también en los profesores. Los recursos y herramientas adquiridos pueden transferirse hacia el resto de actividades de enseñanza y aprendizaje.

En este trabajo de fin de grado se plantea una propuesta de intervención en el aula, para acercar a los alumnos a distintas formas de expresión mediante el contacto directo con artistas, así como

proporcionar un contexto que favorezca la experimentación, la búsqueda, y la exploración de ideas y cuyo último fin sea el desarrollo de su potencial creativo.

1.1. JUSTIFICACIÓN

El principal objetivo de la presente propuesta es destacar los beneficios del desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente que, por un lado, promueven el contacto del niño con su proceso de creación, autoconocimiento y motivación, favoreciendo la autoestima; y por el otro, justifican el beneficio social que se obtiene con propuestas de intervención relacionadas con la creatividad.

A pesar de la reconocida importancia que tiene el desarrollo de la creatividad, es fundamental proporcionar un contexto que favorezca el desarrollo de las cualidades personales de los alumnos de forma que exploren sus capacidades e intereses más allá de sistema de evaluaciones estandarizadas en un sistema tradicional (Robinson y Aronica, 2009). Además del desarrollo de la creatividad individual, cabe resaltar la importancia de la dimensión social de la creatividad en el siglo XXI ya que la mayoría de los grandes proyectos creativos se desarrollan en el trabajo colaborativo (Robinson, 2009).

La sociedad actual y el mercado laboral en constante evolución requieren personas con iniciativa, creatividad y capacidad de resolver problemas. La educación, en su función de preparar a los alumnos para integrarlos en la sociedad y futura incorporación al mundo laboral tiene que adaptarse a esta demanda (Lozano, 2008).

Partiendo de la premisa de que todos somos creativos siempre que estemos en nuestro elemento, la misión de la escuela es proporcionar el contexto adecuado para favorecer dicho desarrollo. En cuanto a si la creatividad es educable, no es una cualidad que se enseñe sino que hay que enseñar a permitirse ser creativo (Cameron, 1992).

Si bien la creatividad no tiene por qué estar asociada exclusivamente al arte y a la educación artística, esta asignatura puede ofrecer el escenario ideal para favorecer su desarrollo y transferir una actitud creativa a otros ámbitos.

Se debe resaltar la relación que tienen el arte y la creatividad con la capacidad de expresión y la autoestima. Cuando una persona se siente capaz de expresarse a través de cualquier medio tiene más oportunidades de afianzar su personalidad, ganar confianza en sí mismo y, por lo tanto,

mejorar su autoconcepto. Diversos autores avalan la relación que existe entre la creatividad y la autoestima, así como la importancia de su desarrollo a una edad temprana cuando en los niños va evolucionando el concepto que tienen de sí mismos y su forma de enfrentarse al mundo que les rodea (Justo 2006).

Refiriéndose a la necesidad del ser humano de expresarse, comunicarse y crear, Lamata (2005) afirma que:

El cultivo de la creatividad es importante porque las piezas para componer su puzzle están vivas y tienen, cada vez más, un carácter dinámico. El cultivo de la creatividad es importante para poder transformar las condiciones de vida a las que sigue derivando nuestro mundo (p. 42).

En el contexto de la educación primaria, se puede ofrecer ese cultivo y motivación de la creatividad, no solo a través de las artes sino a través de cada asignatura, para lograr que el niño se adentre a los contenidos con entusiasmo. El contexto, las herramientas, el ambiente, del colegio es fundamental para favorecer un clima que despierte la curiosidad, la motivación, y la creatividad de los alumnos.

1.2. OBJETIVOS

Para el desarrollo del presente trabajo, se han formulado un objetivo general relacionado con la propuesta de intervención y unos objetivos específicos que tienen relación con la investigación teórica de este trabajo.

1.2.1. Objetivo general

- Diseñar una propuesta de intervención para el aula de educación primaria que favorezca el desarrollo de la creatividad a través de un proyecto artístico multidisciplinar.

1.2.2. Objetivos específicos.

- Realizar un estudio sobre la importancia de la creatividad y sus procesos asociados y analizar la visión de distintos autores respecto a estrategias de desarrollo y los beneficios que conllevan.
- Examinar la importancia de la inclusión de actividades que promuevan el desarrollo de la creatividad en primaria en el contexto de la educación artística.

- Analizar distintas propuestas actuales en las que intervienen artistas invitados a la escuela primaria cuyo fin es el desarrollo de la creatividad en los niños mediante un proyecto colaborativo.

1.3. METODOLOGÍA

El trabajo se plantea como una propuesta de intervención educativa partiendo de la investigación que permite estructurar el marco teórico y siguiendo las siguientes fases:

En una primera fase de investigación, se ha realizado una búsqueda de fuentes bibliográficas, teniendo en cuenta los siguientes conceptos clave: creatividad, fases de la creatividad, beneficios, procesos creativos, estrategias didácticas creativas, educación artística y proyectos de creatividad en el aula. Con toda la información recopilada se eligió lo más relevante para la investigación, poniendo especial énfasis en el proceso creativo y en su posible desarrollo en el aula de primaria mediante la puesta en marcha de una propuesta de intervención. La búsqueda se ha realizado en bibliotecas municipales, libros propios y prestados, fuentes electrónicas como Google Académico, Biblioteca de la Unir, Dialnet y páginas webs relacionadas con el tema.

La segunda fase, consistió en la búsqueda de proyectos actuales que estuvieran enfocados a enriquecer el lado creativo de los alumnos de primaria mediante la intervención de artistas que comparten su experiencia y procesos creativos. Estos proyectos escolares además enriquecen otros aspectos relevantes en la formación de los alumnos, como son la expresión, la comunicación, la colaboración y el autoconcepto.

Este marco teórico ha servido para dar cuerpo a la última fase que es el proyecto de intervención, el cual se desarrolla teniendo en cuenta los antecedentes, las posibilidades actuales, así como los posibles medios para llevarse a cabo.

La propuesta de intervención, se ha planteado como un proyecto de aprendizaje creativo en el aula de primaria mediante una serie de talleres que permitan a los alumnos explorar distintas formas de expresión, con la guía de un artista invitado y el apoyo del resto de profesores. Las actividades y talleres cierran con una puesta en escena por parte de los alumnos como final de la propuesta de intervención.

Debido a la limitación de tiempo para ser llevada a la práctica, esta propuesta de intervención se presentará de manera teórica.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

Debido a la variedad de enfoques que involucran el proceso creativo, se buscará revisar definiciones, teorías, fases y elementos de la creatividad, propuestos por distintos autores que en los últimos años han investigado al respecto.

Se indagará en la necesidad de fomentar la creatividad en los alumnos de primaria y en los beneficios que se obtienen al desarrollar estrategias en dicha dirección. El marco teórico se sitúa en el contexto actual de la Educación Artística y en las posibilidades de la misma en relación a proyectos de desarrollo de la creatividad.

También se analizará algunos proyectos actuales en los que alumnos, maestros y artistas trabajan juntos para estimular la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica en el aula.

2.1. LA CREATIVIDAD. DESCRIPCIÓN Y ANTECEDENTES

El concepto de “creatividad” es de reciente aparición en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, al ser un neologismo inglés común (Rodríguez, 1995), por lo que se puede decir que la definición de creatividad, es hasta cierto punto novedosa y se encuentra en constante evolución. Estudios recientes indican que tiene carácter multidimensional haciendo interesante conocer, no solo lo que es, sino en qué contexto se produce y las diversas formas de creatividad. (Lozano, 2008).

Si bien más adelante se expondrá la relación de los procesos creativos con el arte, esta primera parte de la investigación se centrará en la investigación de la creatividad desde un enfoque general.

2.1.1. Un acercamiento a la definición de creatividad

Se hará un recorrido sobre el significado de “creatividad” presentando definiciones que diferentes investigadores han realizado de la misma en distintas épocas y, que al ser concebidas desde distintos enfoques (psicológicos, filosóficos, prácticos y pedagógicos), aportan una visión global del concepto.

Maslow (1990) aboga por una definición que proviene del análisis psicológico del proceso de la creatividad y del individuo, distinguiendo entre creatividad primaria y secundaria. La creatividad primaria hace referencia a la fase de inspiración, que debe separarse del proceso de elaboración y de desarrollo de la inspiración. En la creatividad secundaria influye además la disciplina, el trabajo arduo, la práctica y el ensayo, que culminan en la materialización de la inspiración. En este sentido, afirma: “Las grandes novelas, los puentes, los nuevos inventos, etc., se apoyan tanto en otras virtudes- obstinación, paciencia, laboriosidad, etc.-como en la creatividad de la persona” (Maslow, 1990, p. 86).

Maslow integra dentro de la creatividad, no solo la parte de imaginación y espontaneidad, sino el trabajo y la disciplina que se necesitan para implementar una idea o un proyecto, y que éstos sean realmente innovadores.

Partiendo de que la creatividad no se puede delimitar a la capacidad de ciertas personas, Csikszentmihalyi (1998), desde un enfoque integral, propone que ésta va más allá de un proceso mental, considerándolo cultural, social y psicológico, por lo que es importante resaltar el contexto sociocultural. La creatividad es resultado de la interacción de tres elementos: el individuo que aporta novedad, la cultura que contiene reglas simbólicas y el ámbito o sociedad que reconocen la idea o producto creativo.

López Quintás (1999) y Torre (2003) comparten la visión de la creatividad como la capacidad de hacer algo valioso. López Quintás (1999) matiza que la creatividad está relacionada con la capacidad de dar origen a algo que encierra un valor, y la define como dual y dialógica, es decir, que el sujeto creador se abre a una realidad distinta a él pero que puede llegar a hacer suya. Torre (2003), por su parte, afirma que la creatividad se relaciona con hacer algo personal y valioso, pero agrega el componente social al afirmar que ese logro personal se traduce en un beneficio para los demás.

Torre (2003) señala “Aunque los intentos por acotar la creatividad son múltiples, es posible abordarla desde tres planos en un mismo proceso, como si se tratara de un holograma en el que están recogidas las tres dimensiones. Los tres ángulos a los que nos referimos son: persona-producto, proceso e interacción persona-medio”. En cuanto a la necesidad de definirla, tomando en cuenta la actuación más que las palabras, expresa de forma dinámica e interactiva: “La creatividad al igual que el vuelo del ave está en la acción continuada” (p. 86).

La creatividad, entendida como una habilidad que se desarrolla en la práctica, es una visión compartida por Bono (2015) y Lamata (2005). Desde dicha perspectiva, Bono (2015) describe la creatividad como una habilidad que se puede aprender, practicar y usar y que resulta fundamental para mejorar y abrir nuevas posibilidades. Lamata (2005) la define como una actitud que se puede aplicar a cualquier aspecto de la vida, y que “se puede entender como mecanismos que podemos emplear para nuestro trabajo (organizativo, educativo, empresarial, comunicativo, etc.)” (p. 46). Propone una definición de creatividad relacionada con la capacidad de cuestionar, de revisar formas, pautas y rutinas, así como modelos de comportamiento a través de la exploración, invención y construcción de distintas respuestas. Para ello, sugiere métodos y ejercicios que rompan con los itinerarios lógicos con el fin de valorar la necesidad de cambio.

En cuanto a la importancia del proceso con respecto al producto, Lamata (2005) considera que se debería dejar de lado los calificativos en los procesos creativos para centrarse en la idea de que a todo se le puede añadir valor, aunque las obras creativas se valoren y generen opiniones. Los procesos pueden ser interpretados de forma valiosa para quien los realiza y tal vez para la audiencia.

Es difícil separar la creatividad de la inteligencia. En este sentido, Gardner (1999), autor de la teoría de las inteligencias múltiples, afirma que se puede tener una gran inventiva e imaginación en ciertas áreas, como pueden ser lengua, matemáticas o música y no necesariamente ser especialmente creativo en otras. Es decir, que la creatividad de una persona no necesariamente fluye en cualquier dirección.

En cuanto a la relación de la creatividad con el producto o resultado, Gardner (2010) apunta que “es una característica reservada a los productos que son inicialmente considerados novedosos en una especialidad que, en un último término, son reconocidos como válidos dentro de la comunidad pertinente”. (p. 82). Bajo su punto de vista, la creatividad está relacionada con la experiencia, aunque no descarta la posibilidad de que se desarrolle en ciertos ámbitos, como en el caso de la creatividad en los niños.

Estudios recientes parecen coincidir en la importancia del medio en el desarrollo creativo. En este sentido, Lozano (2008) define el concepto de creatividad como una cualidad de la persona en relación con el proceso, producto y contexto y la describe como las características de personalidad provenientes de su intelecto, personalidad y motivación, así como la cualidad de un proceso que comienza con la necesidad de buscar una solución o dar respuesta a algo. Se refiere a la cualidad del producto, que se transforma con respecto a su estado anterior y por último a la cualidad del

ambiente o contexto, que evita limitaciones y facilita recursos, para que la persona utilice de manera óptima la metacognición.

En resumen, cuando se habla de creatividad, es difícil no asociarla con términos como *inspiración, imaginación, exploración e invención*, así como con *producción valiosa, personal, original y novedosa*. Estas características pueden estar presentes tanto en el ámbito científico de la creatividad como en el artístico, por lo que, aunque en este trabajo interesa el desarrollo de la creatividad a través del arte, ambos ámbitos pueden compartir las mismas fases y métodos para su desarrollo.

2.1.3. Fases en el desarrollo de la creatividad

Diversos autores han estudiado el proceso creativo y las etapas que conforman dicho proceso. Los científicos están divididos a la hora de analizar el proceso o el producto o considerar ambos como único elemento (Bean, 1994).

Lo que parece ser coincidente es considerar el proceso creativo como una serie de etapas ordenadas mediante las cuales se desarrolla el pensamiento creativo. A lo largo del estudio de la creatividad, se han realizado distintas investigaciones acerca de la forma en que el cerebro genera ideas, y a pesar de los matices, no hay que dejar de lado la dedicación, la paciencia y el esfuerzo presentes en el proceso creativo cuando hay motivación personal.

2.1.3.1 .Etapas del proceso creativo según Wallas.

Para analizar el proceso creativo, Wallas propuso un modelo en 1926 que determina que existen cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación. Estas etapas surgieron de su propia introspección así como observaciones dispersas y no de la observación empírica. En dicho modelo se define que todo producto creativo viene de un proceso con un principio, desarrollo y un fin (Goñi, 2003).

A continuación se describen brevemente las etapas de Wallas, según Goñi (2003):

1. Preparación: Se identifica el problema, se busca información y se familiariza con lo desconocido.
2. Incubación: Se libera la mente y de forma inconsciente empiezan a generarse posibles respuestas

3. Iluminación: Etapa menos controlable donde surge una o varias ideas de forma instantánea. Se genera una buena sensación.
4. Verificación: Serie de reglas lógicas y matemáticas, la revisión de la solución.

Wallas asocia las etapas a procesos conscientes e inconscientes y plantea que mientras se puede estar intentando resolver un problema puede surgir la solución a otro. Parra (2003) redefine las fases de Wallas y describe la forma de reconocer que se está en dicha etapa. Relaciona así, la *exploración* con la sensación de concentración, *sobreexplotación* con desorden y ambigüedad, el *bloqueo* con frustración, *incubación* con alivio gradual e *iluminación* con sorpresa y extrañeza. La identificación de la etapa en la que se encuentra el individuo es relevante en el ya que puede evitar frustración y motivar el esfuerzo. Si bien existen diferentes modelos propuestos a lo largo de la historia, la mayoría coinciden en las etapas anteriormente descritas, aunque con alguna variación, ampliación o sub-categoría. Además, algunos investigadores han cuestionado dicho modelo, como Csikszentmihalyi, que considera que el proceso creativo no es lineal y la etapa de elaboración está interrumpida por periodos de incubación (Pascale, 2005).

2.1.3.2. Etapas del desarrollo de la creatividad en paralelo al Proceso didáctico creativo.

Las fases del desarrollo de la creatividad pueden ser trasladadas al proceso didáctico creativo según De la Torre (2003), quién afirma que ajustarlas al proceso de enseñanza, tiene la ventaja de centrarse en el proceso creativo y por lo tanto el propio método se convierte en promotor de la creatividad y agrega: “No se trata de incorporar técnicas nuevas, sino de que tal forma de proceder sea en sí creativa y promueva la creatividad por su paralelismo con el proceso creativo. Se trata de transferir el proceso creativo al proceso de enseñar” (p.189). Además una de sus ventajas estriba en que puede ser usado en cualquier asignatura.

De la Torre (2003) hace referencia a diversos estudios sobre el proceso creativo desde Ribot (1990) y Poincaré (1913) hasta el difundido por Wallas, en los que destacan las cuatro fases antes mencionadas de: preparación, incubación, iluminación y verificación que pone en paralelo con las fases más detalladas de un proceso didáctico creativo.

Tabla 1. Proceso didáctico creativo en paralelo a las fases de Wallas

Fases del proceso creativo	Proceso didáctico creativo
PREPARACIÓN	PROBLEMATIZAR
INCUBACIÓN	CLIMATIZAR
ILUMINACIÓN	ESTIMULAR
VERIFICACIÓN	ESTIMAR ORIENTAR

Extraída de De la Torre, 2003, p.190

Torre (2003) afirma que los tres momentos fundamentales de cualquier proceso creativo son: Planteamiento, desarrollo y evaluación y estos a su vez pueden diversificarse en fases más detalladas. Sugiere que al poner en paralelo las fases del proceso creativo con el modo de proceder didáctico creativo se acentúan los principales conceptos para guiar una actuación didáctica creativa. “Problematizar, crear un clima de confianza, estimular, estimar y orientar serían las acciones didácticas asociadas a las fases del proceso creativo” (p.190)

Las actuaciones didácticas sugeridas por Torre (2003), consisten en estrategias aplicables en cada fase. En la fase que él denomina problematizar, plantea despertar en los alumnos nuevas interrogantes, respuestas a sus inquietudes, etc. La fase de climatizar, define los puntos más significativos y permite que el alumno investigue la mayor información posible sin importar de donde venga para encontrar posibles respuestas a sus preguntas. En la fase de estimulación, propone favorecer la expresión de ideas sin reprimirlas. Por último, está la fase de estimación que se corresponde con la verificación, y en la cual se valora, aprecia y evalúan las acciones del alumno. El hecho de utilizar el término “estimar” en vez de “evaluar” tiene una connotación de reconocimiento a los aspectos positivos que no son habituales en los exámenes.

A modo de conclusión, resulta interesante para este trabajo la perspectiva de De la Torre (2003) que sugiere transferir el proceso creativo al proceso de enseñanza partiendo de una situación

problemática o conciencia de mejora, la interrogación como herramienta de motivación y muy importante el clima que de seguridad, elimine inhibiciones y fomente la libre expresión.

2.2. BENEFICIOS DE LA CREATIVIDAD PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

Si bien el desarrollo de la creatividad resulta favorable para cualquier edad, es especialmente positiva cuando hablamos de su desarrollo en edades tempranas, cuando se están potenciando habilidades, desarrollando el pensamiento abstracto, así como la capacidad para resolver problemas. Para hablar de los beneficios de la creatividad se ha investigado a diferentes autores que coinciden en la importancia de su impulso para el desarrollo integral del ser humano y en el caso que nos ocupa de los niños:

- Al permitirse ser creativo, se fortalece la confianza, conectando con uno mismo para perseguir tus sueños. (Cameron, 1992)
- Aumenta la conciencia de uno mismo, al sentirse libre para expresarse, característica que estimula el proceso creativo. (Bean, 1994)
- Estimulando activamente la creatividad de los niños, se les está suministrando automáticamente muchas maneras de expresar sus emociones. (Bean, 1994).
- Mejora la habilidad para resolver problemas con lo que se encuentran y buscan soluciones a través de distintas alternativas (Gervilla, 2003).
- La autorrealización del ser humano tiene que ver con el desarrollo de sus potencialidades, por lo que para su máximo desarrollo, es fundamental el estímulo de una sus cualidades más específicas y propias, como es la creatividad (Torre, 2003).

La creatividad favorece el que los niños aprendan a valorarse a sí mismos y esto a su vez beneficia la integridad personal. Para Bean (1994), las decisiones de una persona expresan sus emociones, creencias y valores y esta forman parte de su integridad. Cuando a un niño se le estimula la creatividad, ve fortalecida su personalidad y le permite adaptarse a los cambios y a situaciones diversas que puedan presentarse en su vida.

2.2.1. La influencia de la creatividad en la autoestima

En el presente trabajo, nos ha interesado hacer hincapié en los factores afectivos involucrados en el desarrollo de la creatividad, por lo que habría que resaltar la influencia positiva que ejerce la

creatividad en la autoestima. Una autoestima sana se traducirá en otros importantes beneficios como son la motivación intrínseca, el deseo de superación y por ende la autorrealización.

Los psicólogos coinciden en que para crear es necesario tener una elevada autoestima, ya que los creadores comúnmente valoran de manera positiva sus aptitudes y confían en ellas para conseguir el éxito en su empeño creativo. (Guilera, 2011).

La relación de la autoestima y la creatividad se manifiesta en dos sentidos. Las personas que tienen más confianza en sí mismas tienen mayor facilidad expresar su potencial creativo y las personas que logran expresar dicha capacidad creativa tienden a conseguir cada vez una mayor seguridad en sí mismos. (Harter cit. por Justo, 2006)

También en referencia a la posibilidad de que ambas variables se retroalimenten, Guilera (2011) afirma que la autoestima se traduce en alegría, ganas de jugar y de vivir, lo cual es la base de toda creatividad. La autoestima al ser una cualidad dinámica se ve reforzada con los logros adquiridos y se mejora con una mayor creatividad. La creatividad a su vez aumenta con una autoestima elevada.

Cuando la educación promueve la expresión de la personalidad propia mediante el fomento de la creatividad confirman la valía personal del niño. Este proceso de confirmación es el mensaje más importante que reciben los niños sobre el valor de su naturaleza básica. La forma que los adultos tienen de confirmar la importancia de la naturaleza básica del niño es respaldando su tendencia a actuar de manera creativa (Bean, 1994).

Es fundamental que el niño se sienta aceptado y apreciado ya que solo una persona que se percibe de forma positiva podrá desarrollar completamente su potencial y su capacidad creadora (Justo, 2008).

2.3. ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

En este contexto es importante hacer referencia a Robinson (2012), quien apunta que no hay grandes diferencias entre los procesos creativos del arte y el de la ciencia. El ser creativo tiene que ver con dos etapas, la primera consiste en probar, hacer bocetos, lanzar hipótesis y explorar posibilidades mientras la segunda consiste en ser crítico y plantearse si ha funcionado, si tiene posibilidades y si era lo que se esperaba. En cuanto a la enseñanza de la creatividad sostiene que el proceso creativo debería enseñarse tan a fondo como se enseña matemáticas o lengua y no solo delimitarlo a las disciplinas artísticas, agrega: “Es un proceso constante para darle forma y

moldearlo y, en cuanto comprendamos que ser creativo es un proceso material para el que hay que adquirir destreza y práctica, podremos enseñarlo” (párr.63).

A continuación, se describirá la visión metodológica de dos autores que por su enfoque pedagógico pueden trasladarse perfectamente a la educación en primaria.

2.3.1. Los itinerarios de creatividad de Lamata

Rafael Lamata (2005) propone un itinerario que consiste una secuencia de ejercicios y experiencias orientados en una misma dirección y que aprovechan los resultados obtenidos en cada paso para componer las siguientes tareas. Pretende encontrar el equilibrio entre la búsqueda de objetivos y la experiencia vital, una combinación de seguridad y experimentación. Lamata (2005) afirma “Se trata de tender puentes entre estos dos enfoques de trabajo que pretenden, en última instancia, poner de manifiesto los principios que están en la base de la actitud creativa” (P.49).

Nos plantea que la construcción de itinerarios que sean configurados siguiendo una secuencia lógica, en función a unos objetivos de aprendizaje planteados. Sugiere la imagen de la estructura en árbol donde el tronco sería el eje con los principales objetivos de los que derivarían los objetivos secundarios en las ramas. Lamata (2005) formula una matriz de ejercicios o experiencias de creatividad que estructura de la siguiente forma:

- Puertas de entrada
- Puertas esenciales
- Puertas especiales
- Puertas de aplicación
- Puertas de salida

Tabla 2. Matriz de ejercicios de creatividad

EXPERIENCIAS DE CREATIVIDAD		
Puertas de entrada	Material base de las ideas	<p>Ejercicios para trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación • Identidad • Capacidad comunicativa
Puertas Esenciales	Procesos de generación y trama de ideas	<p>Ejercicios para trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación creativa • Ver y apreciar lo que nos rodea • Asociar y relacionar ideas • La manera de hacer
Puertas Especiales	Procesos de materialización y expresión de ideas	<p>Ejercicios para trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesos expresivos a través de la palabra, la imagen, el sonido, la presencia y los personajes
Puertas de Aplicación	Ejemplos de itinerarios sobre contenidos específicos	<p>Ejercicios para trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secuencias de contenidos • Elaboración de proyectos sociales
Puertas de Salida	Procesos de valoración de ideas	<p>Ejercicios para trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar los procesos de aprendizaje de la actitud creativa

Extraída de Lamata 2005, p. 49

La matriz de experiencias realizada por Lamata (2005) plantea una serie de ejercicios que incluyen el desarrollo de la capacidad comunicativa, la investigación creativa, el ver y apreciar lo que nos rodea, estimular los procesos expresivos, hasta llegar a lo que él denomina “puertas de aplicación” que es donde se elaboran los proyectos sociales. Estas experiencias al ser trasladadas a la educación primaria supondrían el desarrollo de la creatividad individual de los alumnos así como el fomento de la creatividad en grupo, es decir, la creatividad en proyectos de colaboración. La última parte hace referencia a la valoración de la actitud creativa.

2.3.2. Estrategias didácticas para la creatividad

Las estrategias didácticas procedentes del método creativo son múltiples y variadas. De la Torre (2003) sugiere una lista de posibles metodologías y estrategias de enseñanzas creativas y que pueden aplicarse a la enseñanza de primaria:

- **Los métodos indirectos.** Más allá del profesor como mero transmisor de conocimientos, proporciona situaciones y contextos de aprendizaje. El profesor cede protagonismo al alumno que obtiene información mediante materiales textuales o gráficos, observación y colaboración con compañeros.
- **Las estrategias observacionales.** Enseñar a observar significa despertar la conciencia de las múltiples significaciones de cuanto nos rodean. Observar comporta fijar la atención, discriminar elementos, relacionarlos, interpretarlos. Se hable de un texto literario, un problema o una obra de arte el sujeto aporta su propia percepción e interpretación de los datos y recrea lo que percibe.
- **La interrogación.** La interrogación como estrategia didáctica creativa no busca preguntas que reclaman datos concretos sino preguntas que permitan la asociación ingeniosa, la metáfora, despierten la curiosidad. Preguntas incitantes sin respuesta definida que promueva el pensamiento divergente.
- **La solución de problemas.** Como metodología de enseñanza puede aplicarse a tanto a matemáticas como en otras materias académicas. Partiendo de unos hechos, posteriormente se busca la idea que nos lleve a comprenderlos y se concreta en una hipótesis para anticipar la solución.
- **Otras estrategias de enseñanza creativa.** Podrían ser la metodología heurística, el aprendizaje por descubrimiento, el método por proyectos, la poesía didáctica, la indagación, y el análisis de los errores.

Una de las reflexiones actuales con respecto a la creatividad es su vertiente comunitaria. La creatividad no es sólo la capacidad individual para generar ideas sino que también tiene lugar en agrupaciones, comunidades y escuelas que, al tener liderazgo creativo son capaces de progresar y hacer aportaciones relevantes en su ámbito. “el resultado es algo más que la suma de cada uno de sus miembros. La interacción, junto con el liderazgo, la aceptación de metas y la actitud colaborativas son algunos de sus ingredientes” (Torre, 2003, p.207).

2.3.3. El proceso creativo en el arte

Tras la descripción previa de estrategias para el desarrollo de la creatividad (De la Torre, 2003, Lamata, 2005), y retomando la idea de Robinson (2012) que sostiene que los procesos creativos de la ciencia y del arte no son tan diferentes, analizaremos el proceso creativo en el arte.

Partiendo de la clasificación de la creatividad que hace Taft (cit. por Torre, 2003) y que distingue entre creatividad fría y creatividad caliente, donde la primera podría definirse como la que requiere un análisis y una búsqueda de soluciones ante un problema, y la segunda es la asociada a la expresión, la emoción y la intuición, ésta última sería la creatividad que estaría más asociada con la creatividad artística. En este sentido, estudios sobre educación artística y creatividad concluyen que las capacidades que intervienen en el proceso artístico plástico son: sentir, percibir, retener y elaborar imágenes mentales (Atance et al., 2001).

El arte es una forma mediante la cual el ser humano expresa sus emociones, se conoce a sí mismo y se comunica, por lo que es un medio natural para expresar la creatividad. En cuanto a la educación, a través del arte se ofrece al alumno la posibilidad de expresar y apropiarse de su aprendizaje de manera que pueda interiorizarlo, lo que permitirá desarrollar su creatividad y su manera de ver el mundo. De la Torre (2003) afirma que mientras que en la creatividad científica predomina el pensamiento divergente y la capacidad de resolver problemas, en la creatividad artística influye la emoción, la inspiración y la imaginación productiva.

Con respecto al proceso creativo y el arte contemporáneo encontramos que “El artista hoy ya no sólo dibuja, pinta, modela, esculpe, construye, corta, suelda, funde o pega. El artista, además, realiza otras muchas tareas, como negociar, investigar, planificar, organizar, entrevistar, registrar, relacionar... en un espacio cada vez más ampliado e implicando cada vez a más protagonistas, lo que habla de los profundos cambios que han venido ocurriendo en la forma de entender el trabajo artístico y el proceso creativo en las artes. Muchas de las prácticas artísticas contemporáneas no se dirigen finalmente a la creación de objetos”. (Romero, 2008, p.6)

A modo de conclusión, y referente al tema de la propuesta de intervención, el proceso creativo de un proyecto artístico colaborativo requiere de inspiración, intuición, espontaneidad, expresión personal pero también de trabajo de equipo, análisis de propuestas, consenso, lluvia de ideas, es decir, un equilibrio entre la generación de ideas y la maduración de las mismas, el trabajo individual y el de equipo, el disfrute del proceso y el trabajo para lograr un producto o puesta en escena.

2.4. LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

2.4.1. Contexto de la Educación artística y su legislación.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, *para la mejora de la calidad educativa* (en adelante LOMCE) propone entre sus cambios dejar al centro educativo la elección de horas dedicadas a la asignatura de Educación Artística que pasa de ser obligatoria a ser específica. También se ha cambiado la competencia de “expresión cultural y artística” que ahora es “conciencia y expresiones culturales.”

Los contenidos descritos en el BOE del 29 de enero de 2015 (ECD/65/2015) que describen las competencias relacionadas con la educación artística y la creatividad, recogen el desarrollo de habilidades y actitudes tales como: iniciativa, imaginación, creatividad a través de códigos artísticos, exploración de distintos materiales, expresión individual e identificación del potencial artístico, además de percibir, comprender y enriquecerse con producciones del mundo del arte y la cultura. En cuanto al fomento de habilidades relacionadas con la creatividad y la autoestima detalla:

La potenciación de la iniciativa, la creatividad y la imaginación propias de cada individuo de cara a la expresión de las propias ideas y sentimientos. Es decir, la capacidad de imaginar y realizar producciones que supongan recreación, innovación y transformación. Implica el fomento de habilidades que permitan reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos y exige desarrollar el autoconocimiento y la autoestima, así como la capacidad de resolución de problemas y asunción de riesgos. (Anexo I de LOMCE, Sec. I.Pág.7002)

La posibilidad de que las horas dedicadas a la educación artística se vean reducidas, plantea la necesidad de incluir el desarrollo de la creatividad de forma transversal incluyéndola en distintas

asignaturas. Otra novedad en la ley vigente (LOMCE), es la inclusión de la competencia de “Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor”, esta competencia permite justificar el fomento de la creatividad, la innovación, y la capacidad de resolución de problemas.

En este contexto, De la Torre (2003), en la ley de educación en España así como en el Diseño Curricular Base se propone un currículum abierto frente a uno cerrado, de manera que el centro primero y el profesor después definan objetivos generales, diseñen y secuencien los contenidos por ciclos y cursos y adapten los bloques temáticos. De la Torre (2003) propone conjugar la realidad del contexto educativo con los objetivos mínimos establecidos por la administración y afirma que si la mayor parte de la responsabilidad educativa recae sobre los centros y los profesores, ellos deberían diseñar un proyecto educativo en la que se incluya el desarrollo de la creatividad.

2.4.2. La creatividad y su influencia en el desarrollo del currículo.

En el diseño curricular base de primaria, se considera una triple dimensión de los contenidos que incluyen conceptos, procedimientos y actitudes y valores, es decir *el saber, hacer y ser*. De la Torre (2003) los define como los componentes socioculturales de los que se nutren nuestras operaciones mentales y facilitan el desarrollo personal y social del individuo. Además afirma, que si esperamos alumnos creativos debemos aportar el contexto propicio para facilitar la libertad de expresión, la generación de ideas y la exploración. Dicho contexto tiene que ver con el diseño curricular del centro y la actitud de los profesores al abordar sus clases.

Para De la Torre (2003) “la creatividad, en su doble vertiente de capacidad y de actitud, debiera estar presente en cada uno de estos componentes de un proyecto curricular (objetivos, contenidos, estrategias, recursos didácticos y evaluación” (p.173). Para llevar a cabo lo que él llama *dieta educativa* sugiere objetivos que consideren aspectos como la imaginación, la originalidad, la flexibilidad, la inventiva, el ingenio y la elaboración. En cuanto a los contenidos, aunque los que incluyen la creatividad están normalmente más ligados a asignaturas como educación artística, pueden estar presentes en cualquier contenido curricular y recordando que no solo pertenecen al ámbito de los conceptos sino de las actitudes y habilidades. Las estrategias docentes deben ser plurales, variadas y motivadoras, así como los recursos, que sugiere sean novedosos, provocadores de inventiva, con los espacios en los que se pueda jugar para beneficiar la imaginación y fantasía de los niños.

En conclusión, existe la necesidad de incluir la creatividad en el currículo de primaria. Los contenidos, lejos de ser una limitación, pueden ser un vehículo y tal como sugiere Torre (2003), el

desarrollo de la creatividad puede estar presente en la planificación de cualquier asignatura como lengua, matemáticas, ciencias naturales y sociales, tecnología, expresión, etc. También propone una evaluación creativa con los planteamientos abiertos a más de una alternativa, con aportaciones personales y la aplicación de los conocimientos a otras situaciones o problemas.

2.4.3. Desarrollo de la capacidad creadora en primaria

A pesar de que la creatividad aparece en los objetivos de la educación artística no siempre se manifiesta en la práctica. Gardner (2010) hace referencia a esta situación afirmando que, con frecuencia, la asignatura es impartida por el maestro de aula y se centra en la producción artística. Sin embargo, también menciona que, en las últimas décadas, ha habido cierto consenso acerca de la necesidad de ir más allá de la mera producción artística favoreciendo que se incluya la discusión y análisis de las propias obras de arte, así como una cierta apreciación de los contextos culturales que rodean dichas obras.

El enfoque de la educación artística del Proyecto Zero, perteneciente a la Universidad de Harvard, y en el cual participa Gardner desde sus inicios, procura exponer a los estudiantes los modos de pensar de los individuos relacionados con las artes. Algunos de los puntos que sugiere son (Gardner, 2010):

- En edades tempranas (menores de 10 años) las actividades de producción deberían ser centrales en cualquier forma artística. Los niños aprenden mejor cuando se implican activamente en la materia.
- Las actividades perceptivas, históricas y críticas deberían estar relacionadas y surgir de las propias producciones de los niños. en conexión con sus propios objetos artísticos
- Los currículos artísticos deben ser impartidos por profesores u otras personas con un conocimiento profundo de cómo hay que pensar en un medio artístico.
- Siempre que sea posible, el aprendizaje debería organizarse en torno a proyectos significativos que den cabida a la reflexión y a la discusión (motivación y desarrollo de sus capacidades).
- La evaluación resulta esencial en arte y en lugar de adaptar el currículum a la evaluación, se deben diseñar métodos de evaluación que hagan justicia a lo que resulta más importante en las formas artísticas.

- El aprendizaje artístico no implica únicamente dominar una serie de habilidades o conceptos. Las artes ayudan a que los estudiantes conozcan sus sentimientos y los de otras personas.

El arte se diferencia de otros procesos creativos, como los relacionados con las ciencias, en la cuanto a la expresión de los sentimientos, y la educación artística es el espacio idóneo para favorecer dicha expresión.

Lowenfeld (1961), uno de los investigadores más sobresalientes de este siglo en cuanto a los estudios de expresión plástica infantil, habla de la importancia del desarrollo estético y la expresión, integrando el sentimiento, el pensamiento y la percepción (cit. por Acaso, 2000). Su obra “Desarrollo de la capacidad creadora” es un método de enseñanza artístico progresivo donde se relacionan la creación artística del niño y su desarrollo integral, demostrando cómo el crecimiento general está ligado al desarrollo de la capacidad creadora y viceversa se pueden reducir en los siguientes puntos:

- El propósito de la expresión plástica es desarrollar la creatividad del niño para conseguir que los individuos sean cada vez más creativos en todos los niveles (no solo a nivel plástico)
- En la educación artística, el arte está considerado como un proceso y no como un fin en sí mismo, de tal manera que no importa el producto final sino el proceso mismo de la creación.
- El arte infantil ha de considerarse bajo la idea de que la expresión creadora puede ser comprendida en relación con las etapas de crecimiento.
- Los dibujos infantiles no son representaciones objetivas de la realidad sino expresión plástica de sus sentimientos.
- El crecimiento estético consiste en el desarrollo logrado desde lo caótico hasta la organización armoniosa de la expresión, donde se integran completamente el sentimiento, el pensamiento y la percepción. (cit. por Acaso, 2000, p.52).

En definitiva, el arte y la educación artística favorecen el desarrollo de la creatividad, siempre que se estimule la curiosidad del alumno y se le motive a utilizar su potencial creativo, favoreciendo un ambiente de trabajo adecuado: “Un ambiente de libertad y respeto hacia las capacidades e intereses de los alumnos, así como el ambiente democrático y cooperativo que rigen las actividades

académicas en el aula, son factores que favorecen el desarrollo de la creatividad” (Esquivias, Muriá, 2001, párr. 72).

2.5. PROYECTOS ESCOLARES SOBRE CREATIVIDAD Y EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Para contextualizar nuestra investigación y como base teórico-práctica a la propuesta de intervención, se han seleccionado dos experiencias educativas en las que algunos artistas comparten su proceso creativo con los niños con la finalidad de desarrollar y motivar su creatividad. Ambos proyectos están dirigidos a los alumnos de educación primaria y comparten objetivos similares aunque con ciertos matices, además de ser desarrollados en distintos contextos. Los proyectos seleccionados para ser revisados en esta investigación son “El arte de cada día” y “Artist in creative education” los cuales se detallan a continuación.

2.5.1. El arte de cada día. Proyecto educativo para la escuela de hoy

El proyecto educativo “El arte de cada día” pretende incorporar el mundo de la creación artística así como sus autores, los artistas a la actividad diaria de los colegios. Busca acercar a los alumnos a los procesos creativos de estos artistas para dar a conocer la importancia que tienen, los desarrollos intelectuales en la generación del arte. Se ha desarrollado en su fase inicial en el Colegio Gredos San Diego en Alcalá de Henares, Madrid. (Bondía, 2010)

Este proyecto está dirigido a la etapa de Educación Primaria con intención de ampliarse a Educación Secundaria Obligatoria. Consiste en la exposición, cada trimestre escolar, de la obra de un artista en un espacio expositivo habilitado para este fin en el colegio. Los artistas tienen una charla con los alumnos para compartir sus procesos de trabajo, cómo surgen las ideas y cuál es su desarrollo, influencias, técnicas de ejecución, etc. Durante este encuentro los artistas contestan a las inquietudes que surjan a los alumnos o profesores.

Los alumnos realizan un trabajo que refleje lo aprendido y en conexión con el currículum académico. Estos trabajos serán a su vez expuestos en el espacio expositivo que acogió en un principio a los artistas y que puede ser visitado por las familias y el público en general.

La idea del contacto con artistas por un lado les acerca al proceso de creación de la obra de arte desde sus orígenes, y por otro favorece la pluralidad, la diversidad tanto de medios expresivos, técnicas, ideas y formas de interpretar el mundo. (Ver Anexo 1)

La selección de artistas se realiza a través de las facultades de Bellas Artes y de las visitas a exposiciones y galerías de un profesional del arte. El perfil es: jóvenes artistas con sólidos proyectos

para situarnos en lo que mueve el mundo del arte en la actualidad estableciendo una conexión entre escuela, la universidad y los nuevos talentos.

Dentro de sus objetivos destacan:

- Ayudar al alumno a conocer y valorar su individualidad; a reconocer como única su manera de pensar, de hacer y de expresarse a través del lenguaje visual, contribuyendo a su crecimiento emocional.
- Enseñar a los profesores que imparten la asignatura y que no son especialistas como adaptar las ideas y técnicas creativas de los artistas para desarrollar trabajos en el aula y ejercer de guía de acuerdo a unos objetivos educativos que se planteen en cada sesión.
- Subrayar la intención comunicativa implícita en el arte mediante la exposición de trabajos.

2.5.2. Artist in creative education (AiCE).

AiCE es un proyecto que ha sido desarrollado para estimular la creatividad en los niños trabajando con artistas en proyectos culturales. Busca propiciar la cooperación entre escuelas, maestros y artistas de distintos países: Inglaterra, Alemania, Austria, los Países Bajos, Suecia, Bulgaria, Rumania, Serbia, Eslovaquia y Turquía. Se ha elaborado una guía práctica la cual ha sido definida y probada a través de una serie de intercambios de 25 artistas en 25 escuelas primarias basadas en comunidades desfavorecidas en toda Europa (Ver Anexo 2). El proyecto plantea la figura del artista-educador y toma muy en cuenta el contexto del colegio. No solo contempla la creatividad individual sino el trabajo colaborativo, fomentando el que los niños construyan sus ideas a partir de las ideas de otros.

Se define como un proyecto de aprendizaje creativo con metas claras y expectativas definidas dentro de un espacio de tiempo determinado donde cada proyecto creativo es único. La clave de un buen proyecto tiene que ver con la colaboración del artista y la escuela. Cuando existe una verdadera colaboración entre la escuela, el artista y los alumnos el currículo cobra vida en formas diferentes y los niños se involucran en distintas formas de aprendizaje. No es un taller aislado, ni parte del currículo aunque puede relacionarse con aprendizajes presentes en el mismo.

Este proyecto se basa en cuatro características del proceso creativo: Pensar o actuar con imaginación, realizar actividades imaginativas con un propósito, generar algo original, el resultado debe valorarse en relación con los objetivos. Es importante la planificación, el espacio y la forma de arte que se va a llevar a cabo y con qué asignaturas se va a relacionar. No todos los trabajos terminan en una puesta en escena o representación depende del contexto, del tipo de proyecto. Si hay una producción refleje el trabajo de los niños.

Algunos de los objetivos centrales del programa son:

- Fomentar el trabajo de equipo y cooperativo
- Mejorar la confianza de los alumnos en sus habilidades y en su criterio.
- Desarrollar un nuevo interés o habilidad
- Desarrollar respeto y sensibilidad hacia otras opiniones y/o aportaciones

De acuerdo con Collard (2011), los niños obtienen beneficios reales y tangibles al trabajar con artistas en proyectos culturales. La creatividad tiene la capacidad de transformar las aspiraciones, logros, habilidades y oportunidades de vida de los jóvenes. El hecho de aprender con artistas a través del proceso creativo, brinda a los niños la capacidad de cuestionar, hacer conexiones, innovar, resolver problemas, comunicarse, colaborar y reflexionar críticamente. El desarrollo de estas habilidades a una edad temprana, a través de proyectos creativos en las escuelas, enriquece las vidas de los jóvenes mientras los prepara para satisfacer las necesidades de los empleadores contemporáneos beneficiando la economía en general en toda Europa.

CAPITULO III. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1. INTRODUCCION

El título de la propuesta es “Todos somos creativos” y su finalidad, es la de acercar a los alumnos a distintas formas de expresión, de manera que exploren su lado creativo, favoreciendo la expresión personal por un lado y el trabajo colaborativo por otro. “. La propuesta permitirá a los alumnos tener contacto con un artista de la localidad que compartirá con ellos su visión, sus procesos y su trabajo. Este artista invitado trabajará en colaboración con el profesor de educación artística y resto de profesores de ciclo para llevar a cabo una serie de talleres que ofrezcan distintas vías de expresión. Al final del proyecto, se realizará una puesta en escena involucrando la expresión visual, verbal y corporal. El énfasis no solo se hará en el producto terminado sino en el proceso creativo mediante el trabajo individual y colaborativo.

3.2. CONTEXTO

La propuesta de intervención está dirigida a un colegio público o concertado de la Comunidad de Madrid, cuya enseñanza se caracteriza por ser bilingüe en español e inglés. En primaria tienen la asignatura de Educación Artística impartida en inglés así como la de Música. Los alumnos a los que se dirige la propuesta son niños y niñas de quinto curso de primaria.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. Objetivo general

Fomentar la libertad creativa del alumno a través de la expresión visual, oral, y corporal mediante el trabajo colaborativo con un artista local.

3.3.2. Objetivo específicos

- Desarrollar la creatividad a través de distintas actividades que promuevan la libertad, la flexibilidad y la expresión del alumno.
- Conocer la forma de expresión del artista invitado y su proceso creativo
- Favorecer la experimentación activa, la autonomía y el pensamiento crítico.
- Fomentar el trabajo en equipo así como el interés personal del alumno donde cada uno tendrá un rol fundamental sin perder conciencia de que pertenece a un grupo.

3.4. DESTINATARIOS

Los talleres están dirigidos a un grupo heterogéneo de 25 alumnos de quinto grado de educación primaria, de los cuales son 13 niñas y 12 niños, de entre 10 y 11 años de edad. Se ha destinado para uno de los últimos cursos de primaria, ya que se considera que es cuando la necesidad de expresar las ideas propias se empieza a hacer más latente, aunque podría adaptarse a cursos inferiores o superiores.

3.5. METODOLOGÍA

La propuesta se llevará a cabo siguiendo las siguientes líneas de actuación:

Fase 1. Conociendo al artista invitado. El inicio de este proyecto es la toma de contacto del artista invitado con los profesores involucrados y con los alumnos. El artista compartirá su obra y sus procesos mediante una charla de una hora y una exposición de su trabajo en el colegio durante un mes.

Fase 2. Actividades para conocer al artista interior. Se plantea como una serie de actividades para generar ideas y permitan la fluidez e imaginación estimulando a los alumnos a profundizar en su creatividad y que les permitan elegir una especialidad. La expresión plástica, verbal, y corporal serán opciones en las que los alumnos puedan expresar sus ideas.

Fase 3. Talleres creadores Consiste en nueve sesiones de trabajo especializado que permitirá ir los alumnos trabajar en el medio de expresión que han elegido. Es aquí donde se prepara el material y se ensaya para la parte final.

Fase 4. Puesta en escena Es la parte final del proceso creativo. Consiste en una puesta en escena donde las familias y la comunidad educativa están invitadas a ver el resultado del trabajo en equipo.

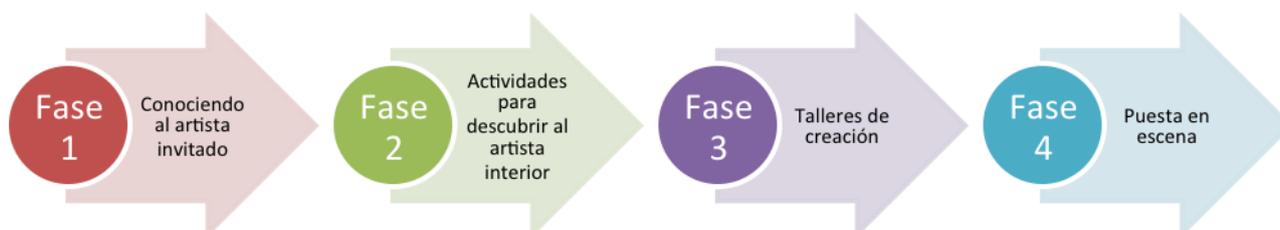


Figura 1. Fases de la propuesta “Todos somos creativos” (Elaboración propia)

3.5.1. Conociendo al artista invitado

Al tratarse de un colegio de la comunidad de Madrid, se pensó en invitar a un artista emergente de la localidad. Para esta colaboración se pensó en artista plástico que esté familiarizado con propuestas contemporáneas como intervenciones, instalaciones o happenings.

El artista invitado presentará a los alumnos su trabajo y proceso creativo, posteriormente tendrán una sesión de preguntas y respuestas donde pueden compartir sus inquietudes. Después de la primera toma de contacto el artista junto con el profesor de Educación artística serán quienes coordinen el proyecto con la ayuda de los maestros del curso.

3.5.2. Descubriendo al artista interior

La segunda fase estará dedicada a actividades que desarrollen la expresión, la comunicación y la fluidez y servirá para que los alumnos elijan que tipo de actividad quieren desarrollar posteriormente. Consta de nueve actividades pensadas para fomentar la libertad creadora y expresiva del alumno y diseñadas para ser incluidas en el horario de lengua, educación física y educación artística.

El profesor de cada asignatura será quién dirija la actividad. Todas las actividades tienen como común denominador buscar la experiencia creadora y la fluidez. En este proceso el niño explorará distintas técnicas y formas de expresión.

Educación Artística	Lengua	Educación física
<ul style="list-style-type: none"> • Collage de sueños • Dibujando con el lado derecho del cerebro • Colores y sentimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • "Somos poetas" • Un final inesperado • Creando un personaje 	<ul style="list-style-type: none"> • ¡Baila conmigo! • Adivina ,¿ quien soy? • Expreso emociones con el cuerpo

Figura 2. Relación de actividades por asignatura (Elaboración propia)

3.6. TEMPORALIZACIÓN

La propuesta está diseñada para ser llevada a cabo en poco más de un cuatrimestre empezando en enero y acabando en mayo del mismo año. El proyecto empieza en la tercera semana de enero con la presentación y exposición del artista invitado. Estas semanas servirán a los profesores del curso para coordinarse con el artista e intercambiar ideas. A partir de febrero se inician las actividades con los alumnos. Las asignaturas de Educación Artística, Lengua y Educación Física disponen de una carga semanal de dos horas, mismas que serán utilizadas por los profesores para la segunda fase (“descubriendo al artista interior”) de manera flexible durante las 4 semanas asignadas.

- Fase 1. Presentación y exposición del artista invitado. (4 semanas)
- Fase 2. Descubriendo al artista interior. (4 semanas)
- Fase 3. Talleres creativos. (8 semanas)
- Fase 4. Ensayo y puesta en escena. (5 semanas)

3.6.1. Cronograma de actividades

Se propone un cronograma para supervisar, controlar y dar seguimiento a la propuesta, aunque se recomienda considerar un margen de flexibilidad debido a la naturaleza de las actividades.

Actividades		Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Presentación del artista invitado																						
Exposición del artista																						
E.A.	Collage de sueños																					
	Dibujando con el lado derecho del cerebro																					
	Un color, un sentimiento																					
Lengua	“Somos poetas”																					
	Un final inesperado																					
	Creando un personaje																					
E.Física	Baila conmigo																					
	Adivina, ¿quién soy?																					
	Expreso emociones con el cuerpo																					
E.A.	Talleres creadores																					
	Ensayo y coordinación																					
	Puesta en escena																					

Figura 3. Cronograma de Actividades (Elaboración propia)

3.7. MATERIALES Y RECURSOS

La presentación del artista se llevará a cabo en la sala de actos del colegio con la ayuda de un proyector de imágenes, pantalla y ordenador que le apoyen en la exposición. Su obra puede ser expuesta en los pasillos de la escuela o cualquier otro espacio que se considere conveniente y permanecerá un mes en el colegio. Las actividades de la segunda fase, se realizarán en el aula y el aunque el material necesario se describe en cada actividad, a continuación se hace un listado que incluye material que puede ser menos frecuente en los recursos del aula. Es importante favorecer el uso de periódicos, revistas, cartón, en general, todo tipo de material reciclado.

3.7.1. Materiales

- Reproductor de DVD, música grabada en CD (elegida por los alumnos).
- Materiales reciclados, cartón, revistas, periódicos, etc.
- Material de pintura y dibujo: pintura de colores, lápices, ceras, acuarelas, cartulinas, pegamento, brochas, pinceles, etc.
- Disfraces y vestuario: cosas prestadas de los alumnos y profesores traerán desde casa. Dependiendo del tema que se desarrolle: sombreros, paraguas, fulares, pelucas etc.
- 12 metros de tela de algodón para escenografía.
- 5 litros de pegamento como imprimatura
- La sala de actos será el sitio donde se coordinará, ensayará y llevará a cabo la puesta en escena.

3.7.2. TICS

Si bien el uso de las nuevas tecnologías podía haber sido un medio más de expresión, el hecho de que no forme parte central de las actividades y talleres no significa que no esté considerado como herramienta fundamental para despertar la motivación de los alumnos y mejorar sus destrezas.

Se propone que el uso de las nuevas tecnologías esté disponible en cada una de las actividades, como medio y recurso para registrar los procesos creativos mediante fotos digitales y vídeos. Este material se puede utilizar para ser expuesto al final del proyecto, para incentivar a alumnos y como apoyo en momentos en los que en el desarrollo de la clase pueda requerirse. También es una gran ayuda como instrumento de evaluación.

3.7.3. Personales

El profesor de Educación Artística será quien coordine el proyecto junto con el artista invitado. También tendrán el apoyo de los profesores de Lengua y Educación Física, así como el Director del centro, y el resto de profesores de ciclo. Los protagonistas son los alumnos de quinto de primaria cuyas ideas, inquietudes y esencia se debe ver reflejado tanto en las actividades y talleres como el último día. El día de la puesta en escena se invitará a las familias de los participantes, así como al resto de la comunidad educativa.

3.8. ACTIVIDADES Y TALLERES

Las actividades de la fase de “descubrir al artista interior” estarán distribuidas en las tres asignaturas donde se trabajarán y aunque se llevarán a cabo en el mismo período, se describen a continuación por bloques:

3.8.1. Actividades para el desarrollo de la expresión visual

Actividad 1. Collage de sueños.

Duración: 2 horas

Objetivos

- Profundizar en un sueño propio para realizar un collage
- Favorecer la exploración y la expresión individual

Contenidos

- El collage como técnica expresiva
- Los sueños como inspiración en el arte

Descripción

Esta actividad consiste en realizar un collage a partir de un sueño. Se pedirá a los alumnos la semana anterior a esta sesión, que intenten acordarse de un sueño y escribirlo (preferentemente por las mañanas). El maestro explicará brevemente como en el arte, muchas veces aparecen los sueños de los artistas y les enseñará la obra de Salvador Dalí “El sueño” (Ver Anexo 3). Posteriormente, se establecerá un coloquio donde cada niño contará algún sueño o pesadilla que haya tenido (15 min). En este punto es normal que parte del grupo exprese que no se acuerda de ninguno reciente. Si este es el caso, es importante animarlos a compartir algún sueño que tuvieron hace tiempo. Mediante el uso de recortes de revistas, periódicos, papeles de distintos tipos y rotuladores, lápices y lápices de colores el alumno hará una composición sobre una cartulina experimentando distintas posibilidades y elegirán un título (45 minutos).

La siguiente sesión se 60 minutos estará dedicada a exponer los trabajos en el aula. Se hará hincapié que en cada trabajo es único y se valorará la expresión personal más allá de lo estético. Los alumnos reflexionarán oralmente sobre su trabajo y el de sus compañeros.

Evaluación

- Comunica una idea personal mediante su trabajo
- Utiliza el material con libertad creativa para la realización de un collage
- Participa con entusiasmo

Actividad 2. Dibujando con el lado derecho del cerebro.

Duración: 1 hora

Objetivos

- Estimular en el alumno la capacidad observación para desarrollar sus destrezas en el dibujo.
- Disfrutar del proceso del dibujo sin preocuparse por el resultado

Contenidos

- El dibujo como técnica expresiva
- El proceso en el arte vs. el producto

Descripción

El maestro explicará que el cerebro tiene dos hemisferios y que con cada uno se aprecian las cosas de distinta forma. Se realizarán varios ejercicios cortos, apoyándose el libro de Betty Edwards “Dibujando con el lado de derecho del cerebro” (Edwards, 2001). El maestro les hará observar un jarrón, botella o cualquier objeto que esté a la vista de todos. Tras observar sus características por un momento, los alumnos dibujarán el modelo sin ver el papel. La finalidad de este ejercicio es aprender a ver y trazar libremente, sin importar el resultado. Para esta actividad solo se necesitan varias hojas de papel para cada niño y lápiz, bolígrafo o rotulador. Al final se mostrará el resultado haciendo hincapié en la expresividad de la línea cuando no se mira el papel.

Evaluación

- Comprende la importancia del ejercicio de la vista en el dibujo
- Se deja llevar y se concentra en el objeto sin importar el resultado

Actividad 3. Un color, un sentimiento.

Duración: 1 hora y 30 minutos

Objetivos

- Reflexionar sobre las posibilidades expresivas del color

- Expresar mediante el uso del color el estado de ánimo propio
- Realizar mezclas con colores atreviéndose a experimentar

Contenidos

- La expresividad en el color
- El proceso en el arte vs. el producto

Descripción

En esta sesión, el maestro dará una pequeña introducción acerca de los colores y los sentimientos que estos provocan a los seres humanos. Mediante un coloquio se animará a los alumnos a que expresen qué asocian con determinados colores. Se mostrarán ilustraciones de pinturas de artistas famosos donde predomina un color o una gama de colores y se harán preguntas como ¿Qué creéis que el artista quiso decir? ¿Cómo creéis que se sentía? ¿Qué te sentimientos te provoca? (20 minutos).

El maestro repartirá un trozo de cartón reciclado a cada alumno y pintura de los colores primarios, blanco y negro por equipos. A continuación se pedirá a los alumnos que hagan mezclas y que de ser posible elijan un color predominante en su trabajo. Ese color expresará algo que ellos quieran decir en ese determinado momento. La pintura puede ser figurativa o abstracta a elección del alumno (50 minutos). Al final se observarán todas las pinturas y los alumnos tendrán la oportunidad de opinar sobre el trabajo de los otros, decir con qué colores se identifican o lo que ellos creen que su compañero quiso expresar (20 minutos).

Evaluación

- Conoce las posibilidades expresivas del color en el arte
- Experimenta con diferentes mezclas de color en su trabajo
- Expresa su opinión con respecto al trabajo de los compañeros

3.8.2. Actividades para el desarrollo de la expresión verbal

Actividad 4. “Somos poetas”

Duración: 1 hora

Objetivos

- Fomentar la creatividad del alumno a través de un juego de palabras
- Favorecer la capacidad de expresión mediante la lengua escrita
- Enriquecer el vocabulario mediante la introducción de palabras nuevas

Contenidos

- La imaginación en la expresión escrita

- Introducción de nuevo vocabulario

Descripción

Se formarán equipos de 5-6 alumnos. Los alumnos escribirán tarjetas con palabras: artículos, sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios etc. de una lista que el maestro proporcionará a cada equipo. Se sugiere escribir con rotuladores de colores clasificando y diferenciando los tipos de palabras (sustantivo, verbo, preposición etc.).El equipo repartirá las tarjetas aleatoriamente, de forma que cada alumno tenga 5 o 10 tarjetas de distintos colores. Cada equipo formará una oración larga con sentido o sin él, tomando turnos de forma que cada alumno ponga la que crea conveniente. (40 minutos).

Al final un alumno voluntario leerá la frase de su equipo y otro puede escribirla en la pizarra. Es importante introducir palabras nuevas, palabras que evoquen sentimientos, así como palabras de su uso cotidiano. (20 minutos).

Evaluación

- Participa con entusiasmo en la creación de oraciones
- Conoce y utiliza el nuevo vocabulario

Actividad 5. “Un final inesperado”

Duración: 1 hora

Objetivos

- Desarrollar la imaginación en el alumno a través de un final abierto de un cuento
- Favorecer la capacidad de expresión mediante la lengua escrita
- Desarrollar el pensamiento crítico

Contenidos

- Las partes de un cuento
- La imaginación en la expresión escrita

Descripción

Esta actividad consiste en darle a los niños varias opciones de cuentos clásicos, como por ejemplo, “la caperucita roja”, “Hansel y Gretel”, “los tres cerditos” etc. Cada niño elegirá un cuento que el profesor repartirá en una ficha escrito pero sin terminar y con un espacio para que el niño escriba un final alternativo (40 minutos). Para terminar, se pedirá a varios alumnos para que lean en voz alta su aportación al cuento. Es interesante comentar que las ideas para escribir, muchas veces surgen de hacer variaciones sobre algo existente. También hacer hincapié en la estructura de un cuento y la importancia de la coherencia en sus partes (20 minutos).

Evaluación

- Escribe un final alternativo a un cuento dado utilizando la imaginación
- Tiene facilidad para expresarse por escrito sus ideas

Actividad 6. Creando un personaje.

Duración: 1 hora

Objetivos

- Inventar un personaje a través mediante la expresión escrita
- Favorecer la capacidad de expresión mediante la lengua escrita
- Enriquecer el vocabulario mediante la introducción de palabras nuevas

Contenidos

- Desarrollo de capacidades descriptivas del lenguaje
- La imaginación en la creación de un personaje
- Adquisición de vocabulario nuevo

Descripción

En esta actividad, se animará a los alumnos a inventar un personaje. Mediante una serie de preguntas que se detallan a continuación, el alumno será capaz de darle forma a ese personaje. El alumno contestará a estas preguntas en una ficha que les dará el maestro. Las preguntas podrían ser:

- ¿Cómo se llama?
- ¿Qué tipo de personaje es: persona, animal, ser fantástico?
- ¿Es un personaje fantástico o real?
- ¿Dónde vive?
- ¿Cómo es físicamente?
- ¿Cómo es su forma de ser?
- ¿Tiene familia? ¿Quién o quiénes son su familia?

Se pedirá a los alumnos que utilicen el diccionario para buscar adjetivos que no hayan usado antes. Una vez que terminen, se pedirá a los alumnos compartir con el grupo sus personajes mediante la lectura en voz alta. Para finalizar la actividad el alumno podrá realizar un dibujo sobre el personaje creado.

Evaluación

- Inventa un personaje usando su imaginación

- Utiliza el lenguaje escrito de forma clara y utilizando adjetivos nuevos para describir el personaje

3.8.3. Actividades para el desarrollo de la expresión corporal

Actividad 7. ¡Baila conmigo!

Duración: 1 hora

Objetivos

- Experimentar formas, movimientos, ritmos y expresiones corporales
- Participar con entusiasmo y desinhibición ritmos propuestos

Contenidos

- La riqueza expresiva y espontánea del cuerpo del cuerpo
- Ejecución de movimiento corporal asociado al ritmo

Descripción

Para empezar, los alumnos formarán un gran círculo. Se dispondrá de un reproductor de música con canciones elegidas por los alumnos. Se pedirá un voluntario para empezar a bailar en el centro. Este alumno propondrá algún paso de baile o movimiento que tendrá que ser imitado por el resto. Posteriormente, el mismo alumno llevará a alguien al centro y éste último será el que guíe a los demás en el baile. Es deseable que salgan a bailar todos los alumnos, aunque se debe tomar en cuenta que hay niños a los que por su timidez, no se les debe forzar. Se sugiere animar a los alumnos más tímidos a elegir las canciones que se bailaran entre todos, como una forma de involucrarlos.

Evaluación

- Sigue ritmos sencillos con movimientos globales
- Participa con entusiasmo y desinhibición

Actividad 8. ¿Adivina quién soy?

Duración: 1 hora

Objetivos

- Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo.
- Favorecer la expresión corporal de los alumnos.
- Utilizar el movimiento y el gesto como medio de comunicación

Contenidos

- Concienciación de las posibilidades comunicativas del cuerpo
- La dramatización

Descripción

Para esta actividad el maestro recortará nombres de personajes de la cultura popular y que sean reconocibles para los alumnos para después meterlos en un sobre. Los alumnos formarán un círculo. Un alumno voluntario tendrá que actuar imitando el personaje que le toque y el resto de compañeros tiene que adivinar de quién se trata. El niño que adivine es el siguiente. Para favorecer la participación de todos, cuando un alumno adivine por segunda vez, elige al compañero que tiene que salir a actuar de entre los que no lo han hecho. El rol del maestro además de espectador es el de fomentar la participación de todos los alumnos.

Evaluación

- Representa un personaje dado utilizando movimientos corporales representativos
- Participa con entusiasmo y desinhibición

Actividad 9. Expreso emociones con el cuerpo

Duración: 2 horas

Objetivos

- Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo
- Exteriorizar emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento
- Favorecer la desinhibición del alumno

Contenidos

- Los gestos y los estados de ánimo, su relación
- Concienciación de las posibilidades comunicativas del cuerpo

Descripción

En la primera sesión se llevarán a cabo ejercicios de calentamiento (10 minutos). Posteriormente, los alumnos se sentarán en un gran círculo. El profesor marcará los gestos a realizar empezando por simples indicaciones como: cejas arriba y abajo, boca muy abierta, mover los labios de un lado a otro etc. A continuación les indicará hacer gestos expresando distintas emociones como sorpresa, enfado, cólera, tristeza, etc. Se les dará indicaciones para ponerse de pie y marcará gestos de calentamiento como “hombros arriba”, “hombros abajo”, “cadera hacia la izquierda”, “cadera hacia la derecha” etc. Para finalizar, les pedirá expresar emociones con el cuerpo entero o partes del mismo, como por ejemplo: “expresa miedo con el cuerpo”, “expresa susto con los hombros”, “expresa nerviosismo con las piernas”, etc. (50 minutos).

En la siguiente sesión, al terminar el calentamiento (10 minutos) se formarán equipos de 5 alumnos. Cada equipo preparará una pequeña representación donde tendrán oportunidad de elegir un audio (música, diálogo, etc.) para acompañar su actuación. En cada actuación se representará el

sentimiento o sentimientos que los integrantes hayan elegido. Al final se dará tiempo para hacer una reflexión sobre sí mismos y los demás compañeros. (60 minutos)

Evaluación

- Utiliza el movimiento y el gesto como medio para comunicar sentimientos y emociones
- Participa con entusiasmo y desinhibición

3.8.4. ACTIVIDADES - Talleres de creación

Después de las sesiones de actividades dedicadas al desarrollo de la creatividad así como a la exploración de distintas formas de expresión: visual, corporal y verbal, se dará inicio a los talleres de creación. El tema general de la puesta en escena, surgirá de las inquietudes de los alumnos mediante una lluvia de ideas. Se puede crear una situación en la que se lleve a los alumnos a plantearse nuevas interrogantes o deseos de expresión, como sugiere De la Torre en la fase de problematización y citada anteriormente (ver p. 16). Estas ideas servirán al artista invitado y al profesor de educación artística para coordinar y organizar las propuestas valorando aquellas que favorezcan la integración y la cooperación. Es importante que el tema central refleje lo que los intereses, sentimientos e ideas de los alumnos.

Cada alumno tendrá la oportunidad de elegir el rol que quiere desarrollar durante la propuesta. Los profesores implicados orientarán al alumno en su elección tras haber observado en qué tipo de actividades se muestra más entusiasmado o manifiesta mayor potencial. Se formarán tres talleres y los alumnos elegirán el nombre de cada uno dependiendo de la personalidad del grupo, aficiones o tema elegido. En este caso, se ha asignado el nombre “Artistas” (a los alumnos que trabajarán la expresión visual), “Poetas” (a los alumnos que trabajarán la expresión verbal) y “Actores” (a los que trabajarán la expresión corporal). Otro ejemplo sería: Escenógrafos, escritores o guionistas y bailarines.

Cada grupo, pertenecerá a un taller que se trabajará en sesiones semanales dentro de la asignatura de educación artística con el apoyo del resto de profesores. Los alumnos poetas prepararán un guión, los actores una actuación y los artistas una propuesta visual a partir del tema elegido. Es importante resaltar la importancia de la coordinación entre equipos que con la guía de los profesores intercambiarán ideas durante el proceso. (Figura 4). La coordinación de estos tres aspectos desembocará en una puesta en escena a la que estará invitada toda la comunidad escolar

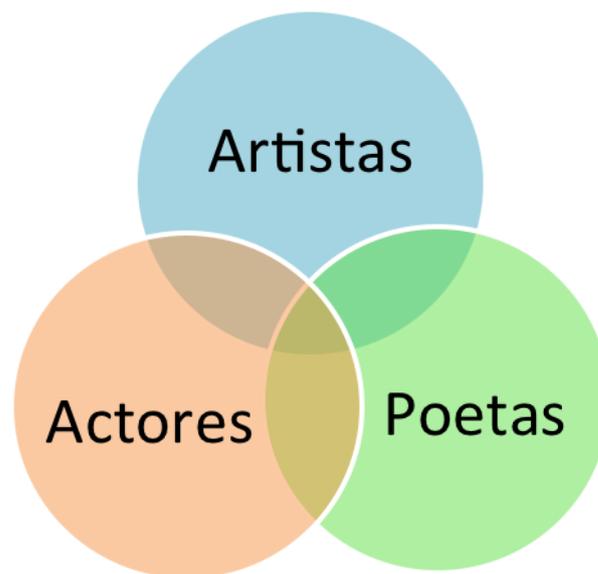


Figura 4. Interacción de talleres de alumnos según su rol. (Elaboración propia)

En esta etapa se debe por un lado, ser flexibles con los intereses del niño y por el otro educar en el compromiso. La idea es profundizar en ese lado creativo que cada alumno tiene y eso no solo implica libertad sino que requiere tiempo y esfuerzo. La duración de los “talleres creadores” es de ocho semanas. El ensayo y puesta en escena abarcará tres semanas. Se plantean unos objetivos generales comunes para los tres talleres y unos objetivos específicos para cada taller que permitan el desarrollo y la construcción de los elementos propios de cada área.

Objetivos Generales

- Estimular la expresión personal y la formulación de ideas
- Fomentar la participación y el reparto responsable de funciones
- Favorecer el trabajo en equipo y el compañerismo.

Objetivo del taller de Artistas

- Construir la parte visual de la puesta en escena utilizando diferentes técnicas en coordinación con el resto de talleres.

Objetivo del taller de Actores

- Interpretar el guión y la musicalización propuestas y ensayar en coordinación con los demás talleres.

Objetivo del taller de Poetas

- Desarrollar la historia, diálogos y textos en coordinación con los demás talleres.

La puesta en escena es la parte final del proyecto. Representa la culminación del proceso creativo y es el momento de compartir con familiares, compañeros y profesores, un proyecto en el que se ha trabajado durante casi 20 semanas. Algunos alumnos se pueden mostrar muy entusiasmados al enseñar su trabajo y ser la parte visible del proyecto mientras otros, se sienten más cómodos desarrollando otro tipo de tareas. Es importante respetar los intereses y la personalidad de los alumnos para que no se sientan presionados y disfruten cada etapa del proyecto.

3.9. EVALUACION DE LA PROPUESTA

La evaluación se llevará a cabo antes, durante y al finalizar el proyecto. Se proponen dos aspectos a evaluar en la propuesta. Por un lado, se evaluará globalmente el proyecto, valorando si se han logrado los objetivos planteados. Se analizarán posibles mejoras en aspectos como si la participación, la coordinación y los recursos fueron los adecuados. Por otro lado, se analizará si la propuesta ha tenido un efecto positivo en los niños en su nivel de creatividad y, especialmente, en la percepción que tienen de sí mismos como personas creativas.

Evaluación inicial. Esta evaluación se debe realizar antes de iniciar el proyecto y al terminarlo. Se sugieren ejercicios que midan las habilidades como Fluidez, Originalidad, Sensibilidad a las diferencias, Flexibilidad, Elaboración y Capacidad de redefinición presentes en las personas creativas según Guilford (Ver Anexos 4 y 5).

Evaluación procesual. A cada fase de la propuesta le corresponde una evaluación diferente ya que persiguen distintos objetivos. En la primera fase, “conociendo al artista invitado”, se sugiere evaluar, por un lado, el nivel de interés, participación y entusiasmo y, por el otro, el aprendizaje de técnicas, conceptos y comprensión de la obra que ha compartido el artista.

En la segunda fase, “descubriendo al artista interior”, cada actividad tiene objetivos y criterios evaluables. Las actividades están centradas en el desarrollo de aspectos relacionados con la creatividad que permitan a los alumnos centrarse en el proceso y no el resultado, por lo que la evaluación estará dirigida a revisar el logro de esa meta. Una reflexión importante al finalizar esta etapa, está relacionada con el entusiasmo de los alumnos en la elección de un determinado rol o forma de expresión por lo que se deberá analizar si cada alumno tiene un papel claro que desempeñar con el que se encuentre motivado. En la tercera fase, “talleres creativos”, el foco pasa

del proceso al producto. Es importante destacar a los alumnos que los aspectos relevantes a evaluar no dependen del éxito de la función sino del esfuerzo, el trabajo y la cooperación.

Evaluación global de la propuesta. Se analizarán aspectos como la coordinación entre el artista y los profesores, el nivel de entusiasmo de los alumnos y el de los propios profesores, la idoneidad de las actividades y las herramientas utilizadas, así como los recursos y el tiempo dedicado. Se sugiere al artista invitado y a los profesores un diario personal con anotaciones, fotografías o vídeos que reflejen la evolución del proyecto desde su perspectiva. Además, se plantea, al finalizar el proyecto, un cuestionario para los alumnos con el fin de que reflejen su opinión respecto a su propio aprendizaje (ver Anexo 5). Al finalizar el proyecto se debe llevar a cabo una reunión entre artista y docentes para plantear posibles mejoras de cara a futuros proyectos.

Herramientas de evaluación sugeridas:

- Observación y registro por parte de profesores y artista invitado
- Vídeo y fotografías para documentar
- Cuestionarios y pruebas al inicio y fin del proyecto
- Entrevistas con alumnos y sus padres
- Diario personal o bitácora de los profesores

CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS

4.1. CONCLUSIONES

El objetivo principal de este Trabajo de fin de grado se centra en la importancia del desarrollo de la *creatividad en Educación Primaria mediante una propuesta de intervención en el aula relacionada con un proyecto artístico multidisciplinar*. Este objetivo se ha cumplido desde el punto de vista teórico, ya que se ha desarrollado una propuesta dirigida a quinto de primaria con actividades y talleres que buscan potenciar la creatividad y la expresión personal del alumno.

Para dar solvencia a la propuesta, se han definido unos objetivos específicos relacionados con la creatividad, la importancia de su desarrollo en los niños, estrategias que favorecen su mejora, así como el análisis de la educación artística como espacio para estimular el potencial creativo.

Se pueden extraer las siguientes conclusiones de la investigación: en cuanto al primer objetivo relacionado con *importancia del creatividad y sus procesos asociados*, se concluye que la creatividad es una cualidad que puede desarrollarse y que su estímulo en edades tempranas favorece el desarrollo del pensamiento divergente, la flexibilidad y la toma de decisiones. Los beneficios obtenidos de dicho desarrollo mejoran también la confianza en uno mismo, la libre expresión, la capacidad de resolver problemas y la autoestima. Esta última característica es fundamental porque retroalimenta la creatividad y la motivación, ambas asociadas con la autorrealización. Cuando se estimula la creatividad de un niño, éste ve fortalecida su personalidad, lo que le permite adaptarse a cambios y diversas situaciones que puedan presentarse en su vida.

Otras conclusiones derivadas del anterior objetivo, guardan relación con las estrategias para el desarrollo de la creatividad. De la investigación realizada se extrae que la mayoría de las estrategias fomentan el desarrollo de la capacidad comunicativa, la investigación creativa, la percepción, así como el estímulo de los procesos expresivos. La importancia de favorecer el proceso sin preocuparse en exceso por producto, favorecer un clima de libertad, ser flexibles y evaluar en positivo. También se concluye que es fundamental el desarrollo de la creatividad en grupo, lo cual al ser trasladado a la Educación Primaria supondría el impulso de actividades y proyectos de colaboración.

En cuanto al objetivo relacionado con *la importancia de la inclusión de actividades que promuevan el desarrollo de la creatividad en primaria en el contexto de la educación artística*, se

concluye que la asignatura de Educación Artística podría ahondar más en su desarrollo ya que forma parte de sus contenidos, y no siempre se manifiesta en la práctica. También sería aconsejable incluirla en la planificación del resto de asignaturas.

El objetivo relacionado con *el análisis de propuestas actuales en las que intervienen artistas invitados a la escuela primaria para el desarrollo de la creatividad en los niños mediante un proyecto colaborativo*, ha sido abordado positivamente ya que ha permitido valorar el resultado efectivo que se puede obtener en la práctica. Este análisis, permite considerar que, de ser llevada a cabo la propuesta de intervención en el aula “Todos somos creativos”, podrían cumplirse los objetivos planteados.

Para terminar, se concluye que el proceso creativo de un proyecto artístico multidisciplinar requiere de un equilibrio entre el trabajo individual y el trabajo colaborativo. Necesita inspiración, intuición, espontaneidad y expresión personal pero también precisa trabajo de equipo, análisis de propuestas, lluvia de ideas y consenso, además de ser desarrollado en un ambiente flexible y estimulante.

4.2. LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS

Una de las primeras limitaciones que se presentaron en la investigación, ha sido la necesidad de acotar el tema de la creatividad para enmarcarla dentro del interés de este trabajo, que es la educación primaria, junto a la dificultad para centrar la búsqueda de autores relacionados con la creatividad, debido a la amplitud de información en relación con el tema. También se debe considerar una limitación el factor del tiempo que de ser mayor, habría permitido realizar una investigación más profunda. El acceso a las fuentes de investigación es otra limitación encontrada durante la investigación ya que, aunque lo deseable es recurrir a fuentes primarias, éstas no siempre están disponibles.

A pesar de que existen propuestas muy interesantes de proyectos que desarrollan la creatividad en el aula, la información que se puede obtener por internet no siempre es suficiente, además de la limitación de espacio que supuso reducir la elección de proyectos actuales con presencia de artistas invitados a dos.

La mayor limitación de este trabajo ha sido el hecho de no llevar la propuesta de intervención a la práctica, lo que hubiera permitido observar el desarrollo de las actividades y el cumplimiento de los objetivos planteados.

De ser realizada, esta propuesta podría mejorar significativamente incluyendo algunas actividades concretas relacionadas con las nuevas tecnologías, que permitieran la expresión personal del alumno por ese medio. Además, la experiencia de llevar a cabo la propuesta de intervención ayudaría a abordar futuros proyectos tomando en cuenta los resultados y haciendo una reflexión crítica sobre los mismos.

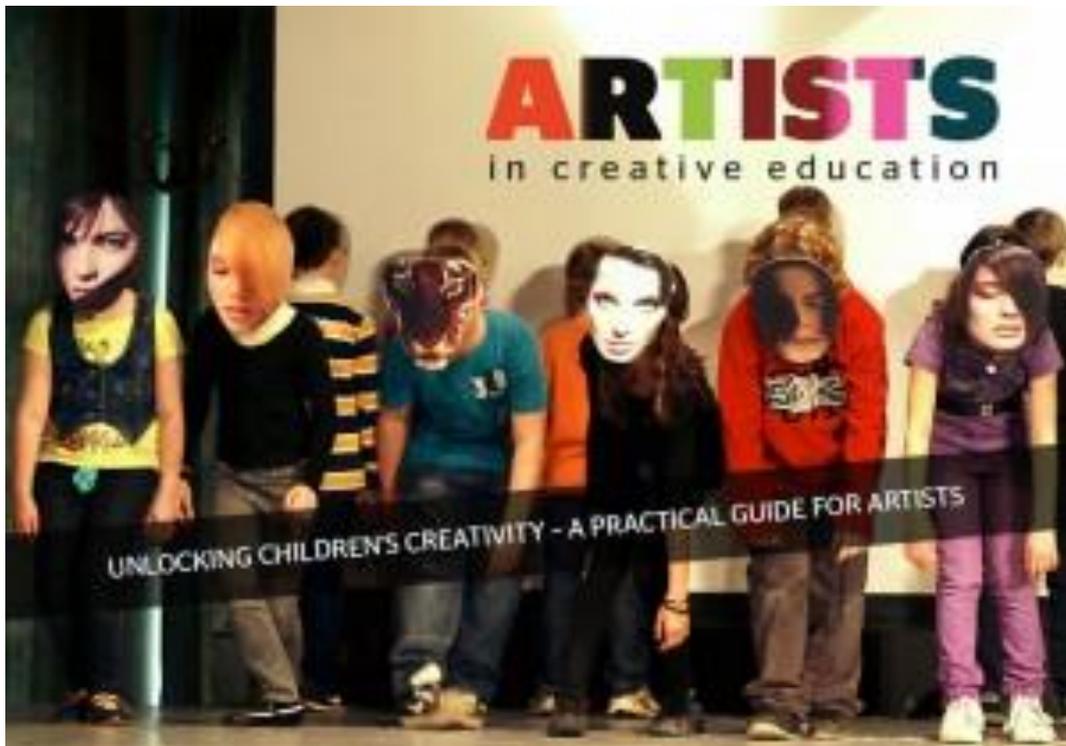
Para finalizar, tras la revisión de proyectos escolares sobre creatividad y arte contemporáneo, se considera muy deseable la colaboración de artistas de cualquier disciplina que sean capaces de enseñar lo que hacen, no solo por el hecho de compartir sus procesos y conocimientos, sino porque en temas de educación es fundamental transmitir a los alumnos la pasión por lo que se hace.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

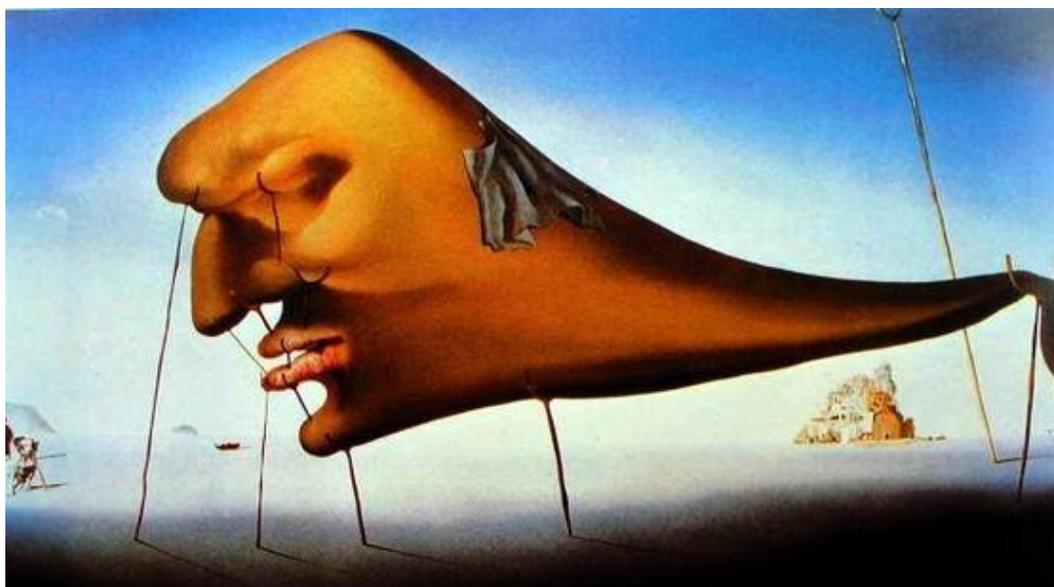
- Acaso, M. (2000). Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Arte, individuo y sociedad*. v.12, 41-57. Recuperado el 20/05/15 de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS0000110041A/5919>
- Atance, J., Calleja, R., Cañas, J., Díaz, M., Domingo M. J., Domingo, E., Gil, Ma. D., Giraldez, A., Malagón, A., Maschat, V., Merodio, Ma. I., Oriol N., Palacios F. (2001). *La educación artística, clave para el desarrollo de la creatividad*. Madrid: Instituto Superior de Formación del Profesorado.
https://books.google.es/books?id=D4F9mHgfiZ8C&dq=la+educaci%C3%B3n+clave+para+el+desarrollo+de+la+creatividad+atance&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Bean, R. (1994). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Madrid: Debate, S.A.
- Bondía, G. (2010). El arte de cada día. Proyecto educativo para la escuela de hoy. *Revista pulso*. v. 33, 161-187. Recuperado el 15 de mayo de 2015 de <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/120.pdf>
- Bono, E. D. (2015). *Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente*. Spain: Paidós.
- Cameron, J. (1992). *The artist way: a Spiritual path to Higher Creativity*. New York: Tarcher/Putnam.
- Collard. (2011). *Artist in creative education*. Recuperado el 10/03/15 de <http://www.creativitycultureeducation.org/artists-in-creative-education>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.
- Esquivias M., Muriá I. (2001). Una Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria. *Revista digital universitaria* Recuperado el 27 de abril de: <http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>
- Edwards, B. (1994). *Aprender a Dibujar con el Lado Derecho del Cerebro*. Ed. Urano: Barcelona.
- Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Colombia: Fondo de Cultura Económica.
- Gardner, H. (2010). *Inteligencias múltiples, la teoría en la práctica*. Madrid: Paidós Surcos.
- Goñi, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad. Euned: Costa Rica recuperado el 1/05/2015 de*. <https://books.google.es/books?id=ppYeysf2PCoC&pg=PR6&lpq=PR6&dq=Go%C3%B1i+A.+%282003%29.+Desarrollo+de+la+creatividad.+Euned:+Costa+Rica&source=bl&ots=DvtbTD2Ng&sig=jKCOMfIFyKt2iKSOdLO6Pf3S17Q&hl=es&sa=X&ei=ButIVdqoFMuwUYW CgeAP&ved=0CCEQ6AEwAA#v=onepage&>
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Recuperado el 25 de abril de 2015 de <http://www.esdi.es/content/pdf/anatomia-de-la-creatividad.pdf>

- Justo, C. F. (2006). Relación entre las variables de autoconcepto y creatividad en una muestra de alumnos de Educación Infantil. *Revista electrónica de investigación educativa*. v.8, 1. Recuperado el 3 de marzo de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/155/15508104.pdf>
- Justo, C. F. (2008). Programa de relajación y mejora de la autoestima en docentes de educación infantil y su relación con la creatividad de sus alumnos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-11. Recuperado el 20 de febrero de 2015 de <http://www.rieoei.org/2048.htm>
- Robinson K., Aronica L.,(2009). *El elemento*. Barcelona: Grijalbo.
- Lamata, R. (2005). *La Actitud creativa*. Madrid: Narcea.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín oficial del estado, de 29 de enero de 2015.
- Lopez Quintás, A. (1999). *Inteligencia creativa, el descubrimiento personal de los valores*. Madrid: Biblioteca de autores cristianos.
- Lozano, J. N. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria*. Murcia. Recuperado el 21 de Abril de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=2225591>
- Maslow, A. (1990). *La personalidad creadora*. Barcelona: Kairós.
- Parra D. (2003). *Creativamente*. Bogotá: Norma. Recuperado el 1 de junio de 2015 de <https://books.google.es/books?id=dbJwur9l7e8C&pg=PA127&lpg=PA127&dq=etapas+de+wallas&source=bl&ots=Lem8Q-KWtj&sig=GIQYa-FA1M6xz-Cw5YVY->
- Pascale P. (2005). ¿Donde está la creatividad?. Arte, individuo y sociedad. Recuperado el 20 de mayo de 2015 de http://www.arteindividuoy sociedad.es/articles/N17/Pablo_Pascale.pdf
- Robinson y Aronica. (2009). *El elemento*. Barcelona: Grijalbo.
- Robinson, K. (2009). Why creativity now? A conversation with Sir Ken Robinson. *Educational leadership*. 67(1), 22. Recuperado el 20 de febrero de 2015 de <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/sept09/vol67/num01/Why-Creativity-Now%2%A2-A-Conversation-with-Sir-Ken-Robinson.aspx>
- Robinson, K. (2012). *Todos tenemos capacidad de ser creativos*. RTVE.ES. Recuperado el 11 de mayo de 2015 de <http://www.rtve.es/television/20110327/todos-tenemos-capacidad-ser-creativos/420223.shtml>
- Rodríguez.E.M. (1995). *Psicología de la Creatividad*. . México: Pax.
- Romero, J. (2008). Creatividad en el arte: Descentramientos, ampliaciones, conexiones, complejidad. *Encuentros multidisciplinares*. V.28. Recuperado el 5 de mayo de 2015 de <http://www.encuentros-multidisciplinares.org/Revistan%C2%BA28/Julio%20Romero%20Rodr%C3%ADguez.pdf>

Anexo 2. Portada de la guía “Artist in creative education”. Fuente: <http://www.creativitycultureeducation.org/artists-in-creative-education>



Anexo 3. “El sueño”, Dalí (1937). Fuente: <http://elclip2011.blogspot.com.es/2011/02/el-sueno-de-dali.html>



Anexo 4. Evaluación multifactorial de la Creatividad. Fuente:

<http://www.cpti.com.mx/instrumentos/EMUC.pdf>

<p>EMUC Evaluación Multifactorial de la Creatividad</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Instrucciones</p> <p>A continuación se presentan una serie de ejercicios que evaluarán tu capacidad creativa en tres dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ visomotora, ➤ inventiva o aplicada y ➤ verbal. <p>Sigue las instrucciones del aplicador ya que cada actividad tiene un tiempo límite predeterminado.</p> <p style="text-align: center;">¡Haz tu mejor esfuerzo!</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Creatividad visomotora</p> <p style="text-align: center;">Instrucciones</p> <p>Crea un dibujo en el recuadro de la izquierda, utilizando todos los trazos que se encuentran en el cuadro de la derecha; puedes agregar más formas. Tienes TRES minutos para hacer el dibujo.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 10px auto; display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  </div> </div>	<p>Creatividad aplicada (1)</p> <p style="text-align: center;">Instrucciones</p> <p>A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran. Tienes DOS minutos para completar esta tarea.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Cuerda</p> <p>Creatividad aplicada (2)</p> <p style="text-align: center;">Instrucciones</p> <p>A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran. Tienes DOS minutos para completar esta tarea.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  </div> <p>Creatividad Verbal</p> <p style="text-align: center;">Instrucciones</p> <p>A continuación se presentan 6 palabras. Con ellas inventa un cuento que incluya todas las palabras. Debes escribir un inicio, el desarrollo de la historia y un final. Tienes CINCO minutos para terminar la tarea.</p> <p style="text-align: center;"><i>Playa, computadora, oso, cepillo, otoño y bata.</i></p> <p style="text-align: center;">Resultados Puntuaciones Creatividad</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Pts</th> <th>Percentil</th> <th>Cociente</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Visomotora</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Aplicada</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Verbal</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Pts	Percentil	Cociente	1. Visomotora				2. Aplicada				3. Verbal			
	Pts	Percentil	Cociente														
1. Visomotora																	
2. Aplicada																	
3. Verbal																	

Anexo 4. *Tabla de especificaciones de la evaluación multifactorial.* Fuente: <http://www.cpti.com.mx/instrumentos/EMUC.pdf>

TABLA DE ESPECIFICACIONES		
Tipo	Criterio	Evaluación
Creatividad Verbal	Fluidez: Número de párrafos utilizadas en el cuento.	9 – 12 párrafos - 4 6 – 8 párrafos - 3 3 – 5 párrafos - 2 ≤ 2 párrafos - 0
	Flexibilidad: Variedad de las ideas que se generen y adaptación a las presentes.	≥ 4 ideas – 4 3 ideas – 3 2 ideas – 2 1 idea – 1
	Originalidad: Fantasía, poco común utilizada en un cuento.	0 – 4 criterio del lector
Creatividad visomotora	Fluidez: Numero de figuras generados en el dibujo.	4 puntos – de 8 a 7 figuras 3 puntos – de 6 a 5 figuras 2 puntos – de 4 a 3 figuras 1 punto – de 2 a 1 figuras 0 punto si no genera figuras.
	Flexibilidad: Uso de la elaboración de diferentes objetos en la realización durante el diseño de los dibujos.	4 puntos – Utilización de 4 categorías diferentes en el dibujo 3 puntos – Utilización de 3 categorías en el dibujo. 2 puntos – Utilización de 2 categorías en el dibujo. 1 punto – Utilización de 1 categoría en el dibujo. 0 puntos – Utilización de 0 categorías en el dibujo.
	Originalidad: Grado en que es novedoso el dibujo creado.	0 – 4 A criterio del aplicador
Creatividad aplicada	<u>Fluidez:</u> Cantidad de usos que le de a cada dibujo.	12 - 15 4 puntos 9 - 11 3 “ ” 6 - 8 2 “ ” 3 - 5 1 “ ” 0 - 2 0 “ ”
	<u>Flexibilidad:</u> Utilización de variedad de usos mas frecuentes en comparación a un grupo determinado.	10 - 12 4 puntos 6 - 9 3 “ ” 3 - 5 2 “ ” 2 - 1 1 “ ” 0 0 “ ”
	<u>Originalidad:</u> Respuestas de usos fuera de lo común, manera propia de resolver un problema.	0 – 4 A criterio del aplicador.

Anexo 5. *Cuestionario de autoevaluación para alumnos al final de la propuesta de intervención.*
Fuente: elaboración propia.

Cuestionario de autoevaluación para alumnos al final de la propuesta	
Nombre _____	Fecha _____
1. ¿Te ha gustado participar en el proyecto? ¿Por qué?	
2. ¿Has colaborado con tus compañeros?	
3. ¿Cuál ha sido tu idea más brillante?	
4. ¿Has disfrutado tu rol (Artista, poeta, actor, etc.)?	
5. ¿Hay algo que no te haya gustado?	
6. Menciona algunas cosas que hayas aprendido:	