



UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Creatividad en las áreas de Matemáticas y Lengua Castellana: Propuesta para 1º de Primaria

Trabajo fin de grado presentado por:
Titulación:
Línea de investigación:
Directora:

Rebeca Fernández de la Mata
Grado de Maestro en Educación Primaria
Propuesta de Intervención
Clara Colinas Marcos

Vitoria-Gasteiz (Álava)
12 de junio de 2015
Firmado por Rebeca Fernández de la Mata

CATEGORÍA TESAURO
1.1.8. Métodos Pedagógicos
1.4.5. Materias de enseñanza básica y general

RESUMEN

El Trabajo de Fin de Grado que se presenta adquiere la modalidad de propuesta de intervención para un aula del primer curso de la Educación Primaria del CPEIPS “URKIDE” de Vitoria-Gasteiz. Las Áreas de Conocimiento seleccionadas, Matemáticas y Lengua, centran la atención docente y se concretan en unidades didácticas en las que se integran todos los elementos prescriptivos del currículo. El argumento protagonista que ha ido condicionando todas y cada una de las decisiones adoptadas está ligado al objetivo de fomentar el espíritu creativo en el alumnado.

Una vez que se han fijado los objetivos a conseguir y la metodología empleada, se prosigue con el desarrollo de numerosas aportaciones doctrinales y legislativas en torno al fenómeno de la creatividad, especialmente, en su relación con el sistema educativo. El punto final lo aporta una programación de la actuación docente que persigue mejorar la competencia creativa y la autonomía de sus formandos.

PALABRAS CLAVE

Autonomía, resolución de problemas, creatividad, emprendimiento, pensamiento crítico.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1.JUSTIFICACIÓN	5
1.2. OBJETIVOS:	7
1.2.1. Objetivo general	7
1.2.2. Objetivos específicos	7
1.3.METODOLOGÍA.....	8
 2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. REFERENCIAS LEGISLATIVAS SOBRE LA CREATIVIDAD	9
2.2. CONCEPTO DE CREATIVIDAD.....	11
2.3. MANIFESTACIONES DE LA CREATIVIDAD.....	14
2.4. LA CREATIVIDAD EN EL SISTEMA EDUCATIVO	17
2.4.1. Aportación de la creatividad a las Matemáticas	21
2.4.2.Aportaciones de la creatividad al Área Lingüística	22
 3. RECORRIENDO EL CAMINO HACIA LA CREATIVIDAD: UNA INTERVENCIÓN EN EL AULA	23
3.1. INTRODUCCIÓN.....	23
3.2. CONTEXTO EDUCATIVO	25
3.3. PROGRAMACIÓN DE MATEMÁTICAS y LENGUA CASTELLANA....	26
3.3.1. Objetivo de la propuesta.....	26
3.3.2.Objetivos específicos	26
3.3.3.Metodología.....	27

3.3.4. Características del alumnado	29
3.3.5. Temporalización	29
3.3.6. Actividades	31
<i>3.3.6.1 Bloque primero: Área de Lengua Castellana</i>	<i>31</i>
<i>3.3.6.2. Bloque segundo: Área de Matemáticas</i>	<i>39</i>
3.3.7. Evaluación de la Propuesta de Intervención	44
 4. CONCLUSIONES	 46
 5. PROSPECTIVA	 47
 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	 48
 7. BIBLIOGRAFÍA	 50
 8. ANEXOS	 51

1. INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años se ha tenido la oportunidad de asistir a cursos de formación sobre el fenómeno de la creatividad en la educación y se ha llegado a una evidente conclusión: la educación debe tener entre sus fines irrenunciables el de que los discentes aprendan a vivir bien en el sentido que establecía con claridad el profesor Marina (2004). Este aprendizaje quedará condicionado, sin duda, por las experiencias vitales en el contexto familiar y social en el que crecen, pero también será guiado por los educadores en el ámbito escolar. En ese sentido, el colectivo de docentes está obligado a poner en manos del alumnado los mimbres necesarios para que puedan vivir con dignidad y, así, alcancen la felicidad, elemento vital y meta deseada por cualquier persona.

La formación de la personalidad de un individuo se produce como resultado de la interacción de fuerzas de distinta etiología: por una parte, de influencias ajenas, como la intervención mediadora del maestro o maestra en el proceso de aprendizaje, la influencia de los padres, o la del medio social en el que está inmerso. Por otra, la formación de la personalidad se ve condicionada por elementos intrínsecos a la propia individualidad, como el grado de iniciativa personal, el nivel adquirido de habilidades como la fluidez, la flexibilidad y originalidad, dimensiones éstas que integran la capacidad del ser creativo de conformidad con la teoría expuesta por el profesor Guilford (1964).

1.1. JUSTIFICACIÓN

Después de una breve pincelada de presentación, el presente epígrafe pretende explicar las razones que han llevado a elegir la creatividad como elemento protagonista del trabajo fin de grado que, no solamente le da sentido, sino que constituye la razón y fundamento esenciales de la propuesta de intervención en un aula del primer ciclo de la Educación Primaria del CPEIPS “URKIDE” de Vitoria-Gasteiz, (centro educativo en el que, actualmente, se ejercen las funciones de tutora en el primer curso del segundo ciclo de la Educación Infantil).

Se apuesta por la creatividad como proceso clave en el logro de aprendizajes fundamentales y trascendentes para los estudiantes. Asimismo, se entiende que, desde el punto de vista de la escuela, desempeñar la función como docente creativo supone trabajar conscientemente en la tarea de formar personas para que sean ciudadanos con capacidad de pensar y crear con autonomía y eficacia. De ahí que convertir la escuela en “un espacio activo, lúdico que promueva las situaciones de enseñanza-aprendizaje (utilizando el pensamiento divergente, tanto del profesor como del alumno) suponga un reto digno de ser perseguido por cualquier equipo docente”. (Ballester, p. 72, 2002). Tal como insiste el mismo autor “las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado

proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa” (Ballester, 2002, p. 72).

Si no fueran suficientes los anteriores argumentos para justificar la apuesta por una propuesta de intervención creativa, se añaden, a continuación tres motivaciones definitivas que la dotan de sentido y fundamentan este trabajo:

Prescripción normativa. Con la promulgación de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, *de Educación* (Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006, concretada por los subsiguientes Reales Decretos en el ámbito estatal y por los Decretos correspondientes a las Comunidades Autónomas) queda fijado como un fin de la Educación “El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.” (L.O.E. art 2, 1, f).

A su vez, en el artículo 16, refiriéndose a la Educación Primaria, se establece como principio general de ella:

El facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, **la creatividad** y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral.

Los anteriores artículos exigen, pues, de todo profesional de la enseñanza que, al adoptar las necesarias decisiones curriculares (objetivos, contenidos, metodología, criterios de evaluación), hagan posible la consecución de los anteriores fines y objetivos de la Educación, y, en consecuencia, susciten en el alumnado actitudes de creatividad, sentido crítico y pensamiento divergente que les permita afrontar con éxito la inserción futura en el sistema productivo.

Requerimiento socio-económico. Nadie puede poner en duda los cambios significativos que ha experimentado todo el sistema social. Tras la explosión de la burbuja inmobiliaria y la consecuente crisis financiera, nunca jamás vivida anteriormente en Occidente, se han elevado los niveles de exigencia por parte de los empleadores a la hora de suscribir contratos de trabajo, o dicho de otra manera, cada vez se demanda una formación inicial más completa. En el colectivo de jóvenes se encuentra el mayor porcentaje relativo de demandantes del primer empleo, y todo ello a pesar de constituir la generación mejor formada de la historia. Resulta evidente que se precisa flexibilidad para adaptarse a las exigencias de los empleadores, resolver con eficacia y eficiencia los problemas que la inserción laboral plantea, porque, de lo contrario, difícilmente se satisfarán las expectativas de trabajo una vez concluida la etapa formativa inicial. Para llegar al éxito, por lo tanto, parece indispensable tener espíritu emprendedor, capacidad para la iniciativa y tener espíritu creativo y el sistema educativo, el principal subsistema social, debe facilitar este logro. De ahí, que cuando se tenga la responsabilidad de formar a niños y niñas se precisará poner todos los medios como agentes activos en su formación e influir en ellos, para que sepan afrontar, desde los

primeros estadios de la educación básica y obligatoria, los retos que se les vayan presentando con espíritu creativo, crítico y de manera autónoma.

Convencimiento personal. Este tercer argumento puede parecer poco consistente, pero se entenderá mejor después de leer las siguientes líneas. Desde el inicio en la función docente, la creatividad ha sido uno de los ejes motivadores en su desempeño. Se tiene el convencimiento profundo de que la Etapa de la Educación Infantil exige de la maestra o del maestro una permanente flexibilidad y originalidad para responder a las necesidades de los niños y de las niñas en constante evolución. Esta experiencia previa ha conducido a aumentar la capacidad para la adaptación, para la resolución de los problemas en un tiempo prudencial, para desarrollar convenientemente la competencia artística: música, expresión artística; la utilización de la palabra como medio de expresión para la mediación docente en el aprendizaje de los menores. Este espíritu permanecerá en cualquier etapa en la que se deba desarrollar las funciones inherentes al magisterio. En este argumento se encuentra la razón última de la selección del tipo de intervención que se propone en el trabajo que pone fin a los estudios del Grado de Maestra en Educación Primaria.

1.2. OBJETIVOS:

1.2.1. Objetivo general

Se formulará un solo objetivo para el Trabajo Final de Grado que se irá concretando, posteriormente, en varios objetivos específicos que se sustanciarán en actuaciones susceptibles de diferenciación; este objetivo general consiste en:

Realizar una propuesta de intervención en el aula de primer curso de la Educación Primaria del CPEIPS “URKIDE” de Vitoria-Gasteiz, que formará parte de la Programación de Aula del curso académico 2015-2016.

Este TFG tendrá como referencia el Proyecto Curricular del centro educativo y se sustanciará en actividades de las Áreas de Matemáticas y de Lengua Castellana y Literatura asociados a objetivos específicos de aprendizaje. El hilo conductor y núcleo motivador será fomentar la creatividad del alumnado a través de actividades concretas en las que se utilizarán, entre otros recursos didácticos, las tecnologías de la información y la comunicación.

1.2.2. Objetivos específicos

- a.** Fundamentar teóricamente la propuesta de intervención a partir de la normativa vigente y de las aportaciones de diversos autores en sus libros, documentos y/o artículos publicados en diferentes medios.
- b.** Utilizar las estrategias metodológicas adecuadas en la recogida de la información relativa al constructo creatividad, analizarla y sistematizarla para obtener las orientaciones válidas para elaborar las actividades didácticas que se pondrán en marcha en el aula especificada en el objetivo general.

- c. Crear la relación de referencias bibliográficas y bibliografía sobre el tema de la creatividad que ha sido utilizado como andamiaje auxiliar a la hora de enriquecer el trabajo que se presenta.

1.3. METODOLOGÍA

En la planificación del presente estudio se han seguido los pasos que a continuación se describen siguiendo las orientaciones ofrecidas por la Directora del Trabajo Fin de Grado.

Una vez que se decidió realizar una propuesta de intervención se determinó el contexto que ha servido de guía y referencia para la selección de los elementos integrantes de la intervención: áreas de conocimiento, curso concreto de la Educación Primaria y, de una manera muy especial, el elemento motivador protagonista a la hora de seleccionar las actividades específicas para ser llevadas a cabo por el alumnado del curso: la creatividad.

Cuando se tuvieron claros los anteriores aspectos se dio comienzo a la realización de una de las tareas fundamentales para llevar a buen término el trabajo propuesto: reunir, analizar y sistematizar la información necesaria para un desarrollo posterior en dos direcciones. La primera se refiere a la cumplimentación con calidad del epígrafe denominado el marco teórico, que es una parte esencial del trabajo. Para ello ha sido necesario realizar una buena labor de síntesis, ordenación y secuenciación de las diferentes aportaciones encontradas tanto en los libros consultados, en las publicaciones existentes en la plataforma de la UNIR como, finalmente, en páginas webs especializadas en el tema de la creatividad. De todos estos documentos se hace su correspondiente referencia bibliográfica en el último apartado de este trabajo. La segunda ayuda fundamental de esta base de la que se parte consiste en iluminar la posterior elaboración de las unidades didácticas con para cumplir con el segundo de los objetivos específicos.

Prosiguiendo con el itinerario que conduce a la finalización del Trabajo Fin de Grado, se ha presentado el correspondiente apartado de conclusiones. En él se vuelve la mirada hacia atrás y se ha valorado razonadamente el grado de consecución de los objetivos formulados en los primeros pasos de la propuesta.

Se cierra el recorrido con lo que podrían ser los elementos de proyección hacia el futuro, momento en el que se explicitan otras posibles transferencias que la realización de este trabajo puedan reflejar sobre el ejercicio de la profesión de maestra, más aún, si se tiene en cuenta que las unidades didácticas elaboradas serán guía del trabajo docente, no de manera inmediata, sino el próximo curso académico.

2. MARCO TEÓRICO

Se puede pensar que el fenómeno de la creatividad tiene pocos años de historia y que sea fruto de una época reciente que busca una renovación completa del sistema educativo a través de la introducción de nuevas formas de intervención en las aulas. Pero esa no es exactamente la realidad. Lo aporta como prueba el hallazgo de multitud de autores que han dedicado su tiempo y esfuerzo a la fundamentación teórica del concepto de la creatividad desde diversas ópticas: de las ciencias naturales, de las ciencias sociales, como la filosofía, la pedagogía y psicología o desde las áreas artísticas como el dibujo, la pintura, la música o las artes escénicas.

Pretender realizar un compendio de todas las aportaciones producidas hasta nuestros días excede obviamente de las posibilidades de un trabajo fin de grado. Por lo que ha sido necesario seleccionar una pequeña muestra de ellas, consideradas especialmente significativas por su clarificación, sistematización e innovación en la construcción de un marco teórico consistente. Ante todo y a continuación, se ofrece un acercamiento a esta realidad a través de su presencia en el marco legislativo educativo.

2.1. REFERENCIAS LEGISLATIVAS SOBRE LA CREATIVIDAD

Resulta necesario que este primer subapartado dedicado a la teorización sobre el asunto de estudio aluda a las referencias que se encuentran en la legislación educativa básica española.

El primer texto legal no podría ser otro que el de Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, *de Educación* (Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006), que en su artículo 2 del Capítulo I al referirse a los fines de la educación establece, entre otros, “el del fomento de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como el desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor”.

Más adelante el artículo 16 fija los pilares del sistema educativo en forma de objetivos generales y, más concretamente, cuando se refiere a la etapa de la Educación Primaria señala como su finalidad la de favorecer al alumnado el aprendizaje en las materias instrumentales como la comprensión y expresión oral y escritas, de los contenidos matemáticos, de la educación en valores como la convivencia o la solidaridad, el crecimiento en el sentido artístico y creativo, para dotarles, en definitiva de los recursos suficientes para cursar, más adelante, la Educación Secundaria Obligatoria. La creatividad, por lo tanto, está íntimamente relacionada con una formación integral de la persona que pretende dotarla de recursos suficientes para afrontar con garantías de éxito su integración en la sociedad con plenos derechos civiles.

El artículo 17 de este mismo texto entiende que el éxito final dependerá:

La adquisición de hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor que supone tener la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades

Completa el discurso de intenciones la exigencia de que el alumnado aprenda a tener “actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico”.

El segundo texto, el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria* (Boletín Oficial del Estado, 293 de 8 de diciembre de 2006), ratifica, en su artículo 2, lo manifestado en la LOE e implanta como fin de la etapa la adquisición de habilidades sociales, la utilización de criterios válidos para temporalizar los tiempos de estudio y de trabajo de manera autónoma, y vuelve a recordar que el sentido artístico, la creatividad y la educación en valores son integrantes necesarios para un equilibrado desarrollo personal.

La tercera norma y última de las aportaciones legislativas se publica en el BOPV de 13 de noviembre de 2007 y lleva por título Decreto 175/2007, de 16 de octubre, *por el que se establece el currículo de la Educación Básica y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco*. En su preámbulo, lugar en el que se establecen las intenciones básicas del legislador se afirma que “la sociedad actual requiere personas capaces de aplicar los conocimientos en contextos diversos, en condiciones de gran variabilidad y capaces de responder a los cambios con creatividad y disposición para la innovación”. (B.O.P.V. nº 218, p. 26038)

Este Decreto presenta una serie de innovaciones con respecto al resto de Decretos de otras Comunidades Autónomas. La más significativa consiste en el hecho de regular en un solo texto legislativo el currículo de la educación básica y obligatoria (E. Primaria y E. Secundaria), por lo que cualquier referencia que se hace en su articulado tiene como ámbito de aplicación el tramo completo de estas dos etapas educativas.

Los preceptos más ligados al fenómeno de la creatividad se hallan en el artículo 6, en el que se señalan las cuatro competencias educativas generales para el sistema educativo del País Vasco, que no deben confundirse con las ocho competencias básicas establecidas con carácter obligatorio para todo el territorio español. Tienen que ver con capacidades relacionadas con el proceso de aprendizaje y que deben impregnar transversalmente todas y cada una de las áreas de conocimiento y materias que integran el currículo de la Educación Básica.

Entre las cuatro citadas dos de ellas poseen una mayor proximidad conceptual con el pensamiento divergente y autónomo, elementos necesarios para aprender con sentido crítico y creativo.

La primera capacidad se denomina “Aprender a aprender y a pensar” que se define en el texto como:

aprender a pensar de forma coherente y crítica, desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, esfuerzo, responsabilidad, y técnicas de estudio y trabajo individual y en equipo, como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de crecimiento personal que favorezca las actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad (B.O.P.V., 218 de 2007, p.26043)

La segunda de las seleccionadas corresponde a la expresión de Aprender a comunicarse cuya adquisición requiere lo siguiente:

comprender y expresar con corrección, propiedad, autonomía y creatividad textos y mensajes orales y escritos, en euskera y castellano, utilizándolos para comunicarse, organizar los propios pensamientos, interpretar la realidad y reflexionar sobre los procesos implicados en el uso del lenguaje, así como iniciarse en la lectura, el conocimiento y el estudio de la literatura. Se tomará como referencia el nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Comprender, conocer y apreciar la creación artística, identificar y analizar críticamente los mensajes explícitos e implícitos que contiene su lenguaje, fomentar la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas, y utilizar los distintos lenguajes artísticos para la expresión y la comunicación.(B.O.P.V., 218 de 2007, p.26043).

Se finaliza la presente reflexión con la enumeración de una serie de términos claves que se han ido repitiendo en el articulado señalado anteriormente, entre los que cabe subrayar los siguientes: pensamiento crítico, autonomía, iniciativa personal, innovación y curiosidad.

2.2. CONCEPTO DE CREATIVIDAD

A pesar de la importancia del fenómeno de la producción creativa, la sistematización y profundización de su concepto no ha contado, salvo raras excepciones, entre las prioridades de los teóricos hasta la segunda mitad del siglo XX, momento en el que aparecen teóricos que se dedican a profundizar sobre el tema y desarrollan trabajos y aportaciones a la creación de una base doctrinal al respecto y que llega hasta nuestros días.

En las siguientes líneas se van a recoger aquellas aportaciones consideradas como más significativas y representantes de los diferentes puntos de vista desde los que se ha teorizado en torno al concepto de la creatividad

La primera de las definiciones no podría ser otra que la que aparece en el Diccionario de la Real Academia (DRAE), integrada por dos acepciones cercanas en su significado, la primera de ellas se refiere “a la facultad de crear”. La segunda, la distingue como “la capacidad de creación”. (1992, p. 593). La facultad o capacidad para crear debe suponer actuar apartándose de los métodos

utilizados de manera generalizada, con la intención, además, de dar respuesta a una necesidad personal que suponga una innovación. Desde el punto de vista etimológico, aunque la palabra creatividad proviene del verbo latino *creare*, se puede catalogar como neologismo de origen inglés, que por su uso frecuente fue introducido por la RAE en 1970, año desde el que forma parte de su prestigioso Diccionario. No fue así, en el caso de la Real Academia de la Lengua Francesa, que tomó la decisión de rechazarla en 1971, no sin antes haber mantenido una ardua discusión al efecto. Hoy en día, sin embargo, se ha generalizado y su empleo se ha generalizado.

Tal como se afirmaba anteriormente la creatividad pertenece a la clase de fenómenos que han existido desde siempre, porque forma parte del elenco de habilidades esenciales al ser humano, pues está vinculada a su propia naturaleza tal como lo afirmaba Olivares:

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo (2011, p.1).

Este proceso cognitivo exige en el sujeto un largo itinerario dedicado al aprendizaje, al trabajo tutelado por el educador y a la realización de pruebas que finalmente conduzcan a resultados que aporten un valor añadido a lo ya conocido hasta ese momento..

Se inicia el recorrido por la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998) que la define como “la disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades” (p. 779), en la línea de la teoría universalista. Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995) se encuentra una definición del término creatividad unida a “la innovación siempre que ésta suponga un valor nuevo” (pp. 333-334). Asimismo, en la mayoría de las obras especializadas que versan sobre las ciencias educativas se la ha considerado como “un factor multidimensional que es clave en el logro de aprendizajes fundamentales y trascendentes llamados significativos” (Ausubel, 1986) y, más tarde también fue tratada, por ejemplo, por Novak y Gowin.

El mismo camino reflexivo concede a la escuela la intención última de formar personas con capacidad de pensar y crear. Para ello, deberá promover situaciones de enseñanza-aprendizaje en los que se emplee el pensamiento divergente o pensamiento lateral. Cuando planifique actividades didácticas, deberá tener en cuenta, entre otros criterios, seleccionar las que ayuden a observar un mismo elemento desde diferentes puntos de vista, “lo que supondrá un motor de cambio personal y social al aportar nuevas respuestas a problemas conocidos” (De Bono. 2000).

Este constructo a lo largo de los años ha recibido propuestas novedosas con la asignación de calificativos como inventiva, pensamiento original, pensamiento divergente, emprendimiento o imaginación constructiva. Todos ellos se refieren a conceptos y nociones que describen la creatividad como la predisposición para inventar algo. Abundando en este concepto, se puede definir que” la personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y

originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”. (Ausubel, 1963, cit. por Esquivias, 2001, p.5).

Esta última delimitación conceptual la comparte el profesor Marina quien hermana “la creatividad con el aprendizaje de la autonomía personal que permite tener un proyecto de vida con dignidad, libertad y felicidad elementos consustanciales a la inteligencia ejecutiva y que siempre favorece la riqueza del entorno próximo”. (Marina, 2004, p. 51)

Llegados a este punto, se diferencia el concepto de creatividad emanado desde diferentes ramas de conocimiento. La ciencia se encarga de comparar a la creatividad con la capacidad para la inventiva que conduce a la obtención de productos finales que mejoran los resultados obtenidos hasta el momento del descubrimiento.

En la psicología, en cambio, se prioriza el pensamiento divergente que consiste en realizar una acción nueva o proponer una actividad planificada con anterioridad pero de una manera diferente. Muchos especialistas han relacionado la creatividad y la inteligencia en sus múltiples manifestaciones. (Gardner, 1983).

La sociología reflexiona sobre la interacción del individuo, que propone cambios, con el grupo social que los analiza, valora y los rechaza o acepta posteriormente.

Finalmente, en el ámbito artístico se tienen en cuenta “las habilidades literarias o pictóricas (del escritor o pintor), que son imprescindibles, pero, en último término lo que da calidad a su obra es la calidad de su criterio de selección”. (Marina, 2004, p.185). Por lo que la importancia a la hora de la calificación de una obra se sitúa más en la intención del artista en el “proyecto concreto” que se analiza, que en las cualidades intrínsecas que posea.

La enumeración de varias definiciones concebidas por otros tantos autores concluirá el presente apartado. Han sido ordenadas por el año de su publicación, correspondiendo las dos primeras a dos máximas autoridades en el campo de su estudio. Guilford (1952) fija en su definición las virtudes que debe poseer una persona creativa. “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”. (cit. por Olivares y León, 2011, p.1)

El segundo de los autores pertenece al mundo de la producción industrial y es desde las reglas que lo regulan desde donde se contempla el fenómeno que lo define como “un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”. (Thurstone, 1952, cit. por Olivares y León, 2011, p.1).

Seguidamente aparecen las conclusiones a las que llegaron dos eminentes psicólogos cuyas aportaciones, aunque presentan diferentes puntos de vista, aportan un valor añadido que enriquece su análisis.

Fromm (1959) considera que “la creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que poseen todas las personas”. (cit. por Esquivias, 2004, p.4) y por lo tanto consustancial a la propia naturaleza humana. El

mismo autor anteriormente había mantenido la misma teoría cuando afirmó que “el individuo normal posee dentro de sí la tendencia a desarrollarse, crecer y crear” (Fromm, 1953)

Sigmund. Freud, años más tarde (1963), la psicoanaliza desde las premisas de las tensiones sexuales presentes en la evolución de las personas desde la primera infancia y afirma que “la creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la propia tensión” (cit. por Esquivias, 2004, p.5)

Para concluir, serán dos últimas definiciones, importantes por los autores que las enuncian, las que cierren el recorrido histórico. En primer lugar, Piaget (1964) fiel a su trayectoria evolucionista escribe que “la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento” (cit. por Esquivias, 2004, p.5)

Finalmente, la que puede considerarse por su amplitud como un compendio de todo lo expresado hasta el momento pertenece a Torrance (1976) y sus palabras recorren el repertorio total de las manifestaciones de la creatividad, con lo que indica un repertorio suficiente de conductas que pueden referenciar un hipotético análisis factorial. Las siguientes palabras lo demuestran:

El proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados. (cit. por López, Prieto y Hervás, 1998, p.88).

Todo lo expuesto permite afirmar que el concepto de creatividad ha sufrido multitud de transformaciones a lo largo de su itinerario histórico. A ello han contribuido un número elevado de autores de diferentes procedencias como psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, sociólogos, políticos, empresarios o docentes, cuyas investigaciones y estudios permiten fundamentar el conocimiento de una realidad que posee una gran actualidad y seguirá teniéndola en el futuro del sistema social.

2.3. MANIFESTACIONES DE LA CREATIVIDAD

Una vez que se ha producido el acercamiento a la realidad de la creatividad, ha llegado el momento de describir alguna de sus manifestaciones. Como han afirmado números estudiosos el producto esencial de la creatividad es el acto creativo que, para ser considerado como tal, debe reunir una serie de cualidades indispensables en las que coinciden la mayoría de los autores.

Las teorías seleccionadas se han categorizado utilizando el criterio de clasificación “año de su publicación”. En primer lugar, se refiere la aportación del profesor Wallas (1946, cit. por Bernabeu

y Goldstein, 2009, p. 59) quien, al temporalizar el proceso creativo, distingue 4 fases secuenciadas y que se citan a continuación:

1. “La preparación”:

Esta fase (previa a la adquisición de los conocimientos necesarios para que surja posteriormente el pensamiento crítico), se corresponde con el momento del planteamiento del conflicto cognitivo que lleva al individuo a admitir que existe un problema (y, consecuentemente, se decide a buscar las soluciones que lo resuelvan).

2. “La incubación”:

Momento en el que el creador abandona su proceso investigador, parece que pierda motivación; sin embargo, en su pensamiento se produce la sistematización, el análisis y la evaluación de las estrategias y de los métodos que se consideran más adecuados para obtener la respuesta pretendida.

3. “La iluminación”:

En este nivel se llega a la concepción de la solución final, no por casualidad, sino como resultado de estrategias varias como el ensayo y el error, parcialmente positivos, mezclados con otros negativos. En ocasiones, resulta difícil diferenciarla de la anterior etapa de incubación. Algunos autores dan por supuesto que tanto la incubación, como la iluminación se desarrollan mediante “un proceso preconscious”. (Kubie, 1967, cit. por Carevic, 2010, p.7). En esta línea, Bernabeu y Goldstein (2009) recuerdan a Eysench (1967) “que estudió la relación entre la intuición y el inconsciente” y “cree que la mayor parte del pensamiento funciona de una forma inconsciente” (p. 59).

4. “La verificación”:

Constituye el último escalón en el nivel creador. Corresponde al momento de la evaluación y metaevaluación. En él se observan y cuantifican los beneficios y mejoras que se obtienen del objeto o proceso creador. Esta postura, más ligada al mundo productivo, se cuestiona, en ocasiones, por ejemplo, cuando se trata de analizar la creación artística que es más subjetiva.

Una vez fijadas las cuestiones procesales, parece oportuno referirse a las cualidades que adornan la personalidad de los individuos considerados creativos. Guilford (1971) publicó un estudio titulado “El análisis de la inteligencia” en el que propone “un listado de habilidades que se hallan presentes en las personas creativas” (cit. por Romo, 1987, p. 4):

1. “Fluidez”: Esta característica que valora cuantitativa y cualitativamente la capacidad de un individuo para producir ideas en un tiempo determinado. Frecuentemente, los docentes la fomentan en el aula, por medio de la técnica denominada “tormenta de ideas” (*brainstorming*). Tradicionalmente se han distinguido tres dimensiones diferentes: “Fluidez ideacional (producción cuantitativa de ideas), fluidez de asociación (referida al establecimiento de relaciones entre las ideas producidas) y fluidez verbal (facilidad en la

construcción de frases relacionadas semánticamente)” (Guilford y Hoepfner, 1971, cit. por Romo, 1987, pp.12-13).

2. “Sensibilidad a los problemas”: se relaciona con la competencia para encontrar similitudes y diferencias, relaciones y sinergias entre objetos, ideas o emociones en los procesos de búsqueda de soluciones para resolver problemas.
3. “Originalidad”: consiste en la capacidad para producir de forma original respuestas que aporten un valor nuevo. Todos los estudios realizados la consideran una habilidad esencial al acto creativo.
4. “Flexibilidad”: requiere del individuo una adaptación activa para, si procede, modificar, transformar, o modificar un determinado planteamiento. Exige tener en cuenta otro tipo de propuestas, argumentos o puntos de vista. Esta habilidad requiere acomodación, versatilidad, argumentación y proyección de futuro.
5. “Elaboración”: Se manifiesta cuando un sujeto busca la perfección en la ejecución de procesos propios o iniciados por otras personas.
6. “Capacidad de redefinición”: se refiere a la capacidad para transformar de manera novedosa ideas, conceptos u objetos.

En esta misma línea de reflexión, Mayers identifica cinco componentes que “configuran la creatividad y caracterizan a las personas emprendedoras”. Cada uno de ellos va acompañado de una breve explicación aclaratoria:

- “Competencia”:

Se acompaña de profusión de “ideas, imágenes y frases a lo largo del aprendizaje” (Mayers, 1998, cit. por Carevic, 2010, p.3); lo que supone un mayor número de posibilidades de obtener resultados realmente novedosos.

- “Pensamiento Imaginativo”:

Proporciona habilidades para ver las cosas desde distintos puntos de vista, distinguir las diversas formas, reconocer modelos y establecer conexiones entre elementos.

- “Personalidad Audaz”:

Esta cualidad permite afrontar con asertividad la ambigüedad y el riesgo, “perseverar en la superación de los obstáculos encontrados en el camino e iniciar tentativas nuevas cuando no se obtienen los resultados esperados” (Mayers, 1998, cit. por Carevic, 2010, p.3).

- “Motivación Intrínseca”:

“Las personas creativas no se centran en motivaciones extrínsecas como alcanzar metas personales, buscar la complacencia de otras personas o ganar dinero, sino más bien en el placer y el desafío intrínseco de su trabajo” (Carevic, 2010, p. 3).

- “Un entorno creativo”:

Su existencia sirve de catalizador necesario en todo proceso a la hora de suscitar, apoyar y perfeccionar las ideas creativas.

Se pone colofón al epígrafe con la aportación del filósofo británico Alfred Edward Taylor, bien conocido por sus estudios profundos de los postulados filosóficos de los maestros griegos, que dedicó parte de su trabajo reflexivo al tema de la creación en las diferentes facetas del conocimiento. Dicho autor llegó a la conclusión de que la creatividad se manifiesta en cinco niveles de menor a mayor complejidad, (Taylor, cit. por Carevic, 2010, p.11), a saber:

1. “Nivel expresivo”:

En este primer estadio queda caracterizado por la espontaneidad. Se responde de manera inmediata a los estímulos que le llegan al individuo, y le suscitan respuestas que son manifestaciones libres tanto en su desarrollo como en su contenido.

2. “Nivel productivo”:

En él se aumentan las exigencias en la ejecución de la respuesta. El agente busca la perfección en la planificación y en la ejecución.

3. “Nivel inventivo”:

En esta tercera escala, no se trata tanto de ejecutar el proceso sin errores, como en la anterior fase, por el contrario, el objetivo ahora consiste en la búsqueda de la novedad, el descubrimiento de nuevas relaciones entre realidades creadas *ex novo* o ya existentes. Los descubrimientos científicos constituyen su paradigma más significativo.

4. “Nivel innovador”.

Coincide este estadio con el constructo que Torrance y Guilford, entre otros, denominaron “originalidad”. Alude a la capacidad de extraer lo esencial de un proceso, de un objeto o de una realidad para recrearlo de manera totalmente novedosa.

5. “Nivel emergente”:

Los más creativos se sitúan en el escalón superior. En el sector educativo estos individuos forman parte del colectivo de alumnos y alumnas con altas capacidades y consiguen, en su proceso de aprendizaje, resultados cercanos a la genialidad.

2.4. LA CREATIVIDAD EN EL SISTEMA EDUCATIVO

Cuando una persona afronta el reto de cursar los estudios universitarios conducentes a la obtención del título de Grado de Maestro en Educación Primaria fija su horizonte profesional en el desempeño propio de las tareas docentes en el marco de un centro educativo. El esfuerzo empleado en el aprendizaje de los contenidos propios de los planes de estudios, la realización de los periodos de prácticas en contacto con la propia realidad educativa y la elaboración del Trabajo de Fin de

Grado tienen una meta común: la adquisición de la formación inicial suficiente para coadyuvar eficazmente, en el nivel de sus responsabilidades y posibilidades a la mejora de la sociedad de la que forma parte. Esta misión tan importante tiene unos destinatarios concretos: los alumnos y las alumnas y se desarrolla, en un tanto por ciento muy alto de docentes, como respuesta a un sentimiento vocacional de motivación intrínseca.

Esta función mediadora posee una relevancia social extraordinaria. Hay que tener en cuenta que el sistema educativo atiende, hoy en día, a prácticamente toda la población en un momento y espacio concretos. Lo hace, además, durante un periodo extenso de la vida de los individuos que va, en muchos casos, desde los primeros meses de su nacimiento (legalmente los bebés a partir de los 4 meses de vida pueden escolarizarse en el primer ciclo de la Educación Infantil), hasta cursar, como mínimo, diez años de escolarización obligatoria, que se inicia a los seis años. (Es preciso recordar que las circunstancias económico-sociales que atraviesa el entorno geográfico próximo están influyendo palmariamente en el retraso de la edad de incorporación desde el mundo educativo al productivo).

Toda esta introducción pretende fundamentar la importancia que se le desea conceder a la relación entre educación (entendida como desempeño de la labor docente), y uno de los requisitos que la deben caracterizar para conseguir la eficacia buscada: la creatividad. Sin duda alguna, constituye todo un reto.

Independientemente de las áreas de conocimiento que se incluyen en la Etapa de Educación Primaria, existen otros elementos colaterales que contribuyen de manera decidida a la formación integral de la personalidad del alumnado. Anteriormente se hizo referencia a los elementos esenciales del sistema educativo: los fines de la educación y los objetivos generales de las diferentes etapas educativas. Precisamente porque los fines y los objetivos generales de la educación responden a la pregunta: ¿qué enseñar?.

Otros elementos (competencias básicas, ejes referenciales para una educación integral, intervención docente en el proceso de aprendizaje del alumnado) responden a una cuestión no menos importante: ¿para qué enseñar? La normativa vigente lo responde con claridad y detenimiento, cuando describe las ocho competencias básicas que el alumno debe desarrollar durante su educación básica y obligatoria. Si es necesario conocer bien el contenido de lo que se debe aprender, o la metodología con la que se espera conseguirlo con mayor eficacia, resulta ineludible, también, tener clara la finalidad última de todo el proceso educativo: la de formar alumnos competentes en todas las dimensiones del saber integrantes del currículo que establecen las normas vigentes.

La búsqueda de la mejora social por medio de la innovación educativa se encuentra presente en todas las leyes generales de educación, al menos desde la Constitución de la Segunda República de 1931, que sigue siendo el texto constituyente que más dedicación concedió a regular la Educación. Basta citar como ejemplo el de las misiones pedagógicas, que fue algo totalmente revolucionario

hasta entonces y que permitió universalizar el acceso a la cultura y al conocimiento. Posteriormente, la Ley General de 1970 supuso un punto de inflexión en positivo en la variable reforma educativa. Aquellos años fueron testigos del surgimiento de movimientos de renovación pedagógica, que contribuyeron decisivamente a introducir técnicas nuevas de enseñanza que mejoraron los resultados académicos, especialmente, de los alumnos con dificultades de aprendizaje.

La descentralización de la gestión educativa y su traspaso a las Comunidades Autónomas obligó a crear estructuras orgánicas departamentales inexistentes en la época anterior. En todas ellas, aparece un servicio que responde a la necesidad de dotar a la escuela de los elementos innovadores que la potencien y la actualicen. Suelen denominarse Direcciones de Innovación Educativa. Sus funciones tienen que ver, entre otros cometidos, con la formación de los docentes en aspectos como la creatividad, la planificación curricular en competencias o iniciativas institucionales para el fomento de las inteligencias múltiples. Una de las instituciones, que interviene de manera intensiva en el apoyo a los docentes, la forman los Centros de Apoyo al Profesorado (CEPs), denominados “*berritzeguneak*” (Centros de Renovación) en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Los anteriores datos vienen a confirmar la importancia que tiene para el sistema educativo en general la inversión en formación de sus profesionales. Esta inversión tiene varias facetas y todas ellas contribuyen al logro de un mismo objetivo, consistente en mantener el colectivo de educadores lo suficientemente preparados como para superar los retos que las demandas sociales exigen del mismo.

Esta y otras razones llevaron a las Autoridades Europeas a establecer el espacio común europeo de la Educación Universitaria y la consiguiente renovación de los planes de estudios por medio del llamado “Plan de Bolonia”, que está ligada a la formación inicial del profesorado. Esta preparación de base tiene que tener su continuidad mediante la realización de un plan de formación permanente ofertado, bien por las Administraciones Públicas, bien por iniciativa privada dirigida a los propios centros educativos, siempre de la mano de la, cada vez más, diversificada y rica oferta universitaria.

En este sentido, la Administración Educativa está convencida de que los esfuerzos realizados en fomentar la capacidad docente para mejorar su proceso de enseñanza con premisas de creatividad, conseguirán frutos muy positivos en los resultados académicos de los alumnos y alumnas. Éstos, al finalizar su presencia en el sistema escolar, se convertirán en ciudadanos con un mayor nivel de bienestar y felicidad y, por ello, poseerán un pensamiento creador capaz de resolver sus problemas de manera eficaz y novedosa.

En estos momentos, se tiene la impresión de que el sistema económico y financiero no puede superar las dificultades y los obstáculos que ralentizan, cuando no frenan, el progreso integral de las personas. En el camino esperado de una paulatina superación de este panorama, no demasiado alentador, se encuentra, tal como afirma Klimenko (2008):

La creatividad adquiere una significancia y un protagonismo mucho mayor que en las épocas pasadas. Esta es el fenómeno que, aunque no llevará a la humanidad a la solución completa de sus problemáticas urgentes, puede proporcionar un gran soporte a las nuevas alternativas y propuestas dirigidas a introducir distintas direcciones en el desarrollo social, basadas en la conservación de recursos naturales, protección del medio ambiente y satisfacción de necesidades humanas fundamentales, que surgen como una alternativa a la presente crisis y desacreditación de tendencias del crecimiento económico irresponsable. (p.3).

Esta propuesta supone educar en valores fundamentales, consensuados con todos los estamentos que integran la comunidad educativa. Aceptarla exige dedicar tiempo a la interiorización de los valores éticos y morales en el alumnado, sin que suponga ningún tipo de menoscabo en su nivel de conocimientos disciplinares. En estos últimos años, se está observando una mayor conciencia y consenso en que se precisa cambiar las viejas estructuras de la oferta educativa de los centros. Bastará citar dos ejemplos para demostrar esta tendencia: dos instituciones religiosas, muy significativas en el mundo educativo (Jesuitas y Salesianos), han establecido sendos planes de acción que se dirigen hacia la misma dirección. Buscan con ello superar los inconvenientes de la rutina a la que se pueda llegar a la hora de programar, establecer la metodología o fijar la tradicional división de espacios, tiempos y propuestas de actividades didácticas. En concreto, una de las ideas argumentales que fundamentan los planes señalados se relaciona con la creatividad y todos los elementos que la rodean, a los que dotan de un papel protagonista conscientemente buscado.

Por otra parte, cabe señalar que numerosos estudios, han demostrado empíricamente la correlación positiva que se produce entre el rendimiento académico de los alumnos, medido por las calificaciones de las áreas o materias curriculares y su nivel de creatividad, valorado por medio de diversos test existentes en el mercado, como por ejemplo, el *Test de Inteligencia Creativa* (CREA, Corbalán et al., 2003).

En base a estos estudios surge la necesidad de modificar los elementos curriculares existentes en la mayoría de los centros escolares. Esta transformación debe ir dirigida fundamentalmente a:

- La formación de entornos creativos en todos los niveles y etapas educativas, ya que existe un acuerdo generalizado en que “el contexto desempeña un papel de primer orden en el hecho de determinar si las personas hacen o no uso de su potencial creativo” (Bernabé y Goldstein, 2009, p.63).
- Superar los compartimentos estancos como son: aulas fijas para cada grupo, la existencia de equipos docentes adscritos a ciclos concretos sin posibilidad de intervenir en otros diferentes.
- Conceder un mayor protagonismo a la autonomía del alumnado, mediante la elaboración de horarios flexibles que le permitan seleccionar el momento de la realización de las actividades

propuestas, en función de sus intereses y, tal vez, de las interacciones sociales de las que forma parte.

- Incentivar desde la Administración Educativa las redes de centros que posibiliten, entre ellos, el conocimiento de las buenas prácticas relacionadas con la creatividad.
- Otorgar una mayor importancia a la fluidez de comunicación oral, al aprendizaje cooperativo, “a la capacidad para la resolución de problemas y a la capacidad del alumnado para gestionar su propia formación” (Seltzer y Bentley, 1999, cit. por Bernabé y Goldstein, 2009, p.27).

2.4.1. Aportación de la creatividad a las Matemáticas

La gran novedad que la Ley Orgánica de Educación incorpora al sistema educativo tiene que ver con la incorporación de las competencias a la lista de elementos integrantes del currículo. Este salto cualitativo en la programación exige la adopción de medidas que modifiquen las estrategias docentes. En consecuencia, la búsqueda y puesta en marcha de líneas metodológicas creativas e innovadoras forman parte esencial del perfil profesional del buen docente. La intención del legislador al prescribirlo pretende conseguir que los escolares puedan solucionar con éxito los problemas que se le vayan presentando en su vida cotidiana.

En esta línea, se puede afirmar que enseñar el área de matemáticas con una mentalidad innovadora pronostica mejores resultados finales en el nivel de competencias básicas del alumnado independientemente, incluso, de sus capacidades iniciales. Las manifestaciones más significativas de la competencia matemática quedan especificadas en las líneas de actuación que prescribe el artículo 17, apartado g de la Ley Orgánica de Educación (B.O.E. nº 106 de 4 de mayo de 2006):

- “Iniciarse en la resolución de problemas
- La realización de operaciones elementales de cálculo.
- Poseer conocimientos geométricos y estimaciones de medidas
- • Y ser capaces de aplicarlos a las situaciones de la vida cotidiana”

El Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre (B.O.E 293, de 8 de diciembre de 2006), *por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria*, en su Anexo I describe los elementos de acción que deben referenciar la actividad escolar del alumnado, cuando señala las manifestaciones visibles de la competencia matemática:

- habilidad para interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones...
- Asimismo, esta competencia implica el conocimiento y manejo de los elementos matemáticos básicos (distintos tipos de números, medidas, símbolos, elementos geométricos, etc.) en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.
- y la puesta en práctica de procesos de razonamiento que llevan a la solución de los problemas o a la obtención de información.

Si se quisiera señalar una habilidad que represente genuinamente la competencia matemática en una mente creativa habría que referirse a la capacidad de resolver problemas. Realizarlo con éxito requiere:

- Poseer iniciativa para seleccionar la respuesta adecuada.
- Seleccionar la información conveniente para adoptar las estrategias conducentes a la solución.
- Tener la suficiente flexibilidad para ir adaptándose a los cambios que las situaciones problemáticas representan.
- Utilizar el pensamiento divergente que le permita buscar soluciones múltiples como paso previo a la elección de la correcta.
- En pocas palabras, tener un nivel alto de pensamiento creativo e innovador.

2.4.2. Aportaciones de la creatividad al Área Lingüística

En general, resulta sencillo observar la estrecha relación de la creatividad con las áreas artísticas: música, pintura, escultura o con las artes escénicas. Se habla de creación de una obra musical, pictórica o escultórica. Sin embargo, las dificultades aumentan cuando se trata de ver la presencia del espíritu creativo en la lengua considerada como una materia instrumental. No ocurre tanto en la literatura, como en otros de sus dimensiones básicas: la semántica, la pragmática o la sintaxis.

Las relaciones del ser humano a lo largo de toda su vida se desarrollan en un entorno en el que la expresión oral deviene el principal medio de interacción social. En consecuencia, el sistema educativo debe comprometerse para dar a esta habilidad el papel primordial que desempeña en la vida cotidiana. De ahí que la propuesta educativa (que se concretará en la tercera parte del trabajo), dedicará a esta faceta de la competencia lingüística un tiempo significativamente mayor que a otras habilidades de la misma área.

En este mismo sentido, Postman (cit. por Bernabeu y Goldstein, 2009) y en su pretensión de proponer soluciones a los sinsentidos de la educación que producían resultados insatisfactorios, propuso entre otras medidas la de considerar a “los seres humanos como tejedores de palabras y hacedores del mundo” (p.26). Esta bella comparación:

se refiere al análisis de las relaciones entre el lenguaje y la realidad, al poder del lenguaje para crear, organizar y comprender el mundo, al análisis de otros medios de comunicación como la imprenta, el telégrafo, la radio, el cine o el ordenador, entre otros (pp. 26-27).

Está claro que los educadores no pueden solucionar los problemas que se les plantearán a sus alumnos en el momento en el que se integren a la sociedad como personas responsables y

autónomas. Pero sí pueden influir decisivamente en dotarles de los medios para resolverlos. Lo conseguirán con su mediación creativa en el proceso de enseñanza, y aprendizaje por parte de sus alumnos y alumnas. Las habilidades relacionadas con la competencia lingüística que deberán enseñarse prioritariamente tienen que ver con:

- La búsqueda eficaz de la información requerida.
- La exégesis de los textos con criterios críticos.
- La distinción entre las ideas principales de los mensajes orales o escritos de las que tienen una relevancia secundaria para su comprensión.
- La fluidez en la expresión oral que les sirva para comunicar información, transmitir situaciones emocionales, relatar vivencias personales o explicitar opiniones personales con orden, espíritu abierto a otras alternativas, convicción y fundamento argumental.

Todas las ideas expresadas hasta este momento podrían quedarse, exclusivamente, en una mera declaración de intenciones, si no se vieran reflejadas en la programación de la propuesta de intervención en el aula que aparece a continuación.

3. RECORRIENDO EL CAMINO HACIA LA CREATIVIDAD: UNA INTERVENCIÓN EN EL AULA

3.1. INTRODUCCIÓN

En este tercer epígrafe se da inicio a la descripción de todos los elementos que forman parte de la intervención docente en un aula del primer curso de la Educación Primaria. Tal como se formula en la exposición de motivos de la Ley Orgánica de la Educación 2/2006 de 3 de mayo de 2006 (B.O.E. nº106 de 4 de mayo), y posteriormente en el artículo 6 punto 2 del mismo cuerpo legislativo, a la hora de elaborar el currículo en las etapas de la Educación no Universitaria se deben contemplar los apartados que a continuación se relacionan:

- a) Los objetivos
- b) Las competencias, o capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa (...)
- c) Los contenidos, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.
- d) La metodología didáctica, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes.
- e) Los estándares y resultados de aprendizaje evaluables.
- f) Los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos (p. 17166).

Estos elementos se van concretando sucesivamente, fijando el punto de partida en la publicación del currículo común para todo el territorio nacional (que es competencia exclusiva del Estado), y alcanzando el punto más cercano a la realidad cuando se elabora la programación de aula, ésta compuesta, generalmente, por unidades didácticas (en este caso competencia del maestro o maestra que imparte cada una de las áreas de conocimiento). Justamente a este último grado de concreción se referirá la elaboración de la propuesta de intervención en el aula para dos Áreas de Conocimiento: Matemáticas y Lengua.

El hilo argumental que preside la descripción de la labor docente y de las actividades didácticas de los alumnos y de las alumnas busca fomentar el espíritu crítico y creativo en los educandos. Una de las estrategias metodológicas imprescindible para conseguirlo supone conceder al discente la mayor autonomía de acción posible en función de la edad y condiciones previas, evitando, por lo tanto, suplantar su iniciativa por la del profesor.

En los siguientes apartados se irán especificando los elementos prescriptivos de la planificación escolar, aspectos como: objetivos generales y específicos, contenidos, competencias básicas y subcompetencias, indicadores del grado de consecución de los objetivos formulados, tipología del alumnado, líneas metodológicas y el cronograma de las sesiones.

Es obvio que la programación que integra este Trabajo de Fin de Grado supone una muestra de la denominada “programación de aula”, que se extiende en el tiempo a la duración de un curso escolar. Se limita a dos semanas del final del curso académico, concretamente a la primera quincena del mes de mayo. Por otra parte, los objetivos generales de las dos áreas aludidas, los contenidos, competencias básicas y los descriptores o indicadores de las conductas de las que se infiere el nivel de desarrollo de las competencias (“estándares de aprendizajes evaluables” según denominación del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, B.O.E. nº 52 de 1 de marzo, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria) se han seleccionado entre los prescritos en la normativa vigente con ámbito de aplicación en el País Vasco que es el Decreto 175/2007 B.O:P.V. nº 218 de 13 de noviembre, como no podía ser de otra manera.

Lo que supone una aportación novedosa se encuentra en el conjunto de actividades elaboradas para que el alumnado consiga los objetivos fijados. Más concretamente, dos de sus características hacen muy atractiva la propuesta formulada:

- La primera radica, en el criterio utilizado para seleccionar las actividades didácticas: todas ellas exigen del alumno o alumna emplear la iniciativa personal en la búsqueda de las soluciones.
- La segunda tiene que ver con la intervención de la maestra. Plantea en todo momento el conflicto cognitivo, la búsqueda de alternativas diferentes en la ejecución de los trabajos. Premia el aprendizaje cooperativo que supera grupalmente las dificultades individuales. Provoca la participación del alumnado

sin que éste tenga miedo a la equivocación, por el contrario, considera que cualquier respuesta puede ser utilizada positivamente en el proceso de aprendizaje.

3.2. CONTEXTO EDUCATIVO

La intervención docente se desarrolla en el marco del Centro Privado de Educación Infantil, Primaria, Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional “URKIDE”, de la ciudad de Vitoria-Gasteiz. Este colegio fue creado en 1882 por la Congregación de las Madres Ursulinas. Cuando este Instituto Religioso decide traspasar la titularidad de todos los centros que regentaba en España, el colectivo de trabajadores y trabajadoras asume el relevo en el curso académico 2007/2008. Fruto de esta decisión surge la única cooperativa de trabajo asociado existente en el Territorio Histórico de Álava, en la que la propiedad del centro educativo la ostentan los socios que por definición deben estar empleados en dicha cooperativa.

En la actualidad, escolariza a 1.426 alumnos en 52 aulas de todos los niveles y etapas educativas anteriores a la Enseñanza Universitaria. El colectivo laboral lo forman más de 100 trabajadores entre personal docente y no docente. Poco después se crea la Fundación “URKIDE” que posibilita aunar los esfuerzos del Centro de Innovación con la Institución propiamente escolar.

El proyecto común, que aúna las expectativas de padres, alumnos y profesores, hace del colegio un modelo de centro integrador, activo, pluralista, participativo, democrático y abierto al entorno. Este centro privado concertado basa su gestión en la atención al alumno y a sus familias, en la mejora continua de todas sus actividades, y en la competencia profesional y actualización de su profesorado. (Urkide, 2014, párr.2)

Aspira a convertirse en un centro referente para otros, para lo que se están dando pasos decisivos como: la creación de un centro de Innovación que mantiene abundantes iniciativas en la formación del profesorado propio y de otros centros. En estos momentos, existen más de 6000 profesores y maestros formados mediante un programa denominado “HADA” que responde al acrónimo de la leyenda “herramienta de apoyo a las dificultades de aprendizaje”, programa que se diversifica en función de la etapa educativa: HADA Educación Primaria y HADA Educación Secundaria Obligatoria.

En su proyecto educativo aparecen 8 líneas de trabajo comunes para todos los niveles y etapas educativas: trilingüismo, aprendizaje cooperativo, tecnologías de la información y la comunicación, educación en valores, conservación del medio ambiente, educación para la salud, aprender a aprender y dramatización.

Finalmente, es importante mencionar el último proyecto (IMEDU) en el que está inmerso el Centro de Innovación “Urkide”, en colaboración con otras dos empresas ajenas al sector educativo: una se dedica a la creación de *software* y la otra con la creación de instrumentos de medición de

variables relacionadas con las ciencias sociales. Esta iniciativa, que está subvencionada por el Departamento de Industria del Gobierno Vasco, pretende conseguir dos objetivos muy interesantes:

- Crear un instrumento de diagnóstico que valore el grado de desarrollo de inteligencias múltiples que posee un alumno o alumna en un momento determinado, por medio de un programa informático.
- Elaborar la programación didáctica de todo el colegio, añadiendo un elemento novedoso a los obligatorios establecidos en la norma correspondiente: el desarrollo de las diferentes inteligencias como bloque importante en la intervención del docente en el aula.

Este curso se ha seleccionado el Área de Matemáticas de la Educación Primaria (tercer curso) como marco de la primera fase de prueba.

3.3. PROGRAMACIÓN DE MATEMÁTICAS y LENGUA CASTELLANA.

3.3.1. Objetivo de la propuesta

El objetivo que pretende conseguirse con esta propuesta consiste en planificar la actividad didáctica que logre fomentar la creatividad en el alumnado del grupo 1º C de la Educación Primaria del CPEIPS “Urkide” de Vitoria-Gasteiz, mediante la propuesta de actividades de las Áreas de Matemáticas y de Lengua Castellana en las que el alumno al realizarlas debe manifestar iniciativa y autonomía personal en función de su edad y madurez.

3.3.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos de esta propuesta supondrán la concreción del objetivo general anteriormente formulado. Serán los siguientes:

1. Fomentar el nivel de creatividad del alumnado.
2. Desarrollar hábitos de trabajo en equipo.
3. Establecer relaciones entre el arte y la geometría.
4. Trabajar valores como el respeto, tolerancia y aceptación de la diferencia de pensamiento.
5. Iniciarse en el hábito de la lectura.
6. Crear textos escritos a partir de experiencias cotidianas.
7. Diferenciar la información principal de la secundaria en un texto dado.
8. Adquirir competencia para resolver problemas de la vida cotidiana.

Cada uno de ellos irán asociados a una o varias actividades concretas, por lo que formarán parte como un apartado de las mismas, tal y como se puede comprobar en el epígrafe relativo a las actividades.

3.3.3. Metodología

Todo el mundo conoce historias de grandes creativos que han existido a lo largo de los últimos siglos. Ejemplos de ello: Howard Schultz quien, en la ciudad de Milán, al contemplar el funcionamiento de una máquina de hacer café tuvo la ocurrencia de inaugurar un tipo de establecimientos de ocio, que hoy están extendidos por todo el mundo occidental denominados “Starbucks”. Mark Zuckerberg, pretendió dotar de agilidad a la elaboración de la información anual que habitualmente realizan los centros escolares para conocimiento del alumnado y de sus familias. Lo hizo a través de la red de Internet y esta idea le llevó a crear Facebook.

Cualquier persona puede llegar a ser muy creativo. Lo importante es conseguir que las ideas aparezcan en el momento oportuno y tengan como resultado un producto novedoso y con una gran utilidad. El fenómeno de la creatividad es ciertamente complejo. El error que existía y que todavía existe acerca de la creatividad es que era una especie de don con el que se nacía y sólo se le otorgaba a los “genios”. Pero eso está muy lejos de la realidad, es cierto que por naturaleza hay personas más creativas que otras, a ser creativo, como en cualquier actividad humana, se llega por medio de un entrenamiento (aprendizaje), y así alcanzar resultados muy satisfactorios.

Para que la creatividad se desarrolle en el ámbito educativo se necesita que exista un clima favorable, no puede surgir en cualquier contexto. Es preciso en este sentido suscitar el espíritu creativo en el alumnado. En definitiva, generar un clima específico para que la creatividad fluya. No tendría sentido presentarse ante los educandos y decir: “vamos a realizar un “brainstorming”, o, “pensad en ideas para mejorar el colegio” Los alumnos y alumnas se encontrarían desconcertados.

El éxito vendrá de la mano del método y de la estrategia del docente. La creatividad en ocasiones es “tímida” y necesita sentirse segura para que asome. Solo el docente puede ayudar, generando un clima adecuado para ello, agradable y que facilite el afloramiento de las ideas. El clima tiene que ser relajado, hay que eliminar cualquier tensión, presión, prejuicio o temor. Solamente en un clima de confianza, sin miedo al error o al fracaso se conseguirá que la imaginación emprenda el vuelo, sin ningún tipo de barreras.

Conseguir ese clima no es especialmente complicado cuando se respetan una serie de principios. Se consigue a través del trabajo sistemático, planificando de manera lógica las secuencias del aprendizaje, teniendo en cuenta, en suma, los conocimientos previos a la hora de acometer cualquier nuevo concepto. Esta visión sistémica predispondrá adecuadamente al individuo y al grupo para realizarlas actividades propuestas. Crear será al principio como un juego,

pero acabará siendo una necesidad. Como para todo, va a ser necesario un entrenamiento y unas reglas claras y definidas, a las que se llamarán “los previos”.

Los previos son dinámicas normales, juegos de toda la vida que trabajan diferentes aspectos. Son rutinas o actividades que comúnmente se usan en grupos de scout, de convivencia, en tutorías o en sesiones de cohesión.

Están caracterizados por:

- Normas y juegos que trabajan en sintonía para potenciar ciertas actitudes y generar una sensación de libertad y de desinhibición que ayude posteriormente a la productividad y a la generación de ideas creativas.
- Es muy importante establecer una secuencia y una programación de cómo trabajar los previos y las normas. Estas dinámicas pueden hacerse en sesiones de un área determinada o en tiempos empleados por el/la tutor/a para el desarrollo del plan de acción tutorial.
- A la hora de programar sesiones de dinámicas y juegos previos se considerarán una serie de factores, como la edad, el grado de madurez o la diversidad de situaciones personales. La edad del alumnado del primer curso de la Educación Primaria presenta una serie de ventajas, mayor espontaneidad, actúan como menos prejuicios, sin embargo, necesitan más tiempo para entrar en la dinámica correcta y asumir los nuevos roles que se le exigen.
- Poner retos creativos que les preocupen, que sean próximos a sus intereses actuales. Esto hará que se integren con alegría en el proceso creativo y les facilitará su desarrollo.
- Las actividades previas a las técnicas se encuentra en el terreno de lo lúdico. Se aprovecha la disposición natural de los niños de los primeros cursos de la Educación Primaria para el juego para aumentar la tendencia para la participación.

En la medida que los niños y niñas vayan asimilando las dinámicas, el número de sesiones de normas y previos se irán reduciendo para ser sustituidas por las denominadas “técnicas de creatividad”. Las técnicas de creatividad permiten el entrenamiento creativo. Estas técnicas actúan como facilitadores de la capacidad creativa del alumnado.

Las técnicas de creatividad funcionan como estimuladores de caminos alternativos, provocan un cierto engaño al cerebro con el fin de eludir los temores y la baja autoestima, que al mejorar provoca la liberación de las ataduras internas para idear novedosas respuestas ante situaciones problemáticas. Si bien la utilización de las técnicas no garantiza el éxito absoluto, contribuyen a lograr en el alumno hábitos de respuestas próximas a la creatividad. Se conseguirá con ello desactivar, en parte, el pensamiento vertical ligado a estructuras menos libres y, por lo tanto más

condicionadas. Dependiendo de la dificultad pueden necesitarse momentos específicos para la enseñanza y su aprendizaje con independencia de las áreas de conocimiento. Cualquier mejora obtenida ayudará a la obtención de una mayor respuesta creativa en las actividades propuestas en el aula.

No puede olvidarse, finalmente, el hecho de que estas técnicas provienen del mundo empresarial, es decir del sector productivo, por lo que aplicarlas en el aula sin adaptación alguna constituiría una actividad demasiado compleja para el alumnado. Estas modificaciones deben centrarse en la dedicación de tiempos cortos, propuesta de ideas más sencillas, mediación cercana y atenta del docente y simplificación de las situaciones problemáticas y de los procesos. Estas técnicas se verán reflejas en las actividades que más adelante se describen.

3.3.4. Características del alumnado

El aula de primer curso grupo C de la Educación Primaria del CPEIPS “Urkide” de Vitoria-Gasteiz para el que está pensado esta propuesta de intervención escolariza a 27 alumnos y alumnas. Todos ellos nacidos el año 2008. En este grupo hay dos alumnos que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. Ambos están siendo actualmente en fase de diagnóstico con el fin de determinar, en su caso, la asignación de recursos personales. Sus dificultades de aprendizaje se relacionan, en un caso, con trastornos leves de lenguaje. El segundo muestra conductas cercanas a la disrupción. Para este último alumno, la Orientadora del Centro para la Educación Primaria ha elaborado un programa de modificación de conducta. Entre otros extremos se establece en él una serie de normas que deben ser respetadas por todos los miembros del equipo docente. Asimismo, se cuenta con la inestimable colaboración de la familia del menor.

3.3.5. Temporalización

El conjunto de actividades que se van a describir en el siguiente epígrafe serán desarrolladas durante la primera quincena del mes de mayo del curso 2015/2016, fechas que corresponden a la decimotercera unidad didáctica de la programación de aula. Esta programación, que concreta en su último nivel el proyecto curricular de centro, será presentada al equipo docente que imparten las áreas de Matemáticas y Lengua Castellana en los dos primeros cursos de la Educación Primaria. Si es aceptada pasará formalmente a ser parte integrante de dicha planificación.

En total se han programado actividades para 8 sesiones de una hora de duración para cada Área de Conocimiento; 4 sesiones por semana, de conformidad al horario establecido con carácter general para el primer curso de la Educación Primaria. Con el fin de disponer de una visión conjunta se ha realizado el siguiente cronograma:

Tabla 1.-Cronograma

BLOQUE PRIMERO. ÁREA DE LENGUA CASTELLANA		
SESIONES	ACTIVIDAD	TEMPORALIZACIÓN
2	<i>The magic hat</i>	2 horas Dos miércoles (9:00-10:00)
1	Imágenes enriquecidas	2 horas Dos martes (15:00-16:00)
2	Nuestro diccionario	1 hora Dos lunes (09:00-09:30)
2	El libro viajero	1 hora Dos viernes (09:00-09:30)
2	<i>Mini teacher</i>	2 horas Dos lunes (09:30-10:00) Dos viernes (09:30-10:00)

BLOQUE SEGUNDO. ÁREA DE MATEMÁTICAS		
SESIONES	ACTIVIDAD	TEMPORALIZACIÓN
4 sesiones	Arte matemático	4 horas dos lunes(12:00-13:00) dos martes (11:00-12:00)
1 sesión	Mis cuentos favoritos	1 hora miércoles (11:00-12:00)
1/2 sesión	Figuras sobre puntos	1/2 hora jueves (09:00-09:30)
1/2 sesión	Grupo de iguales	1/2 hora jueves (09:30-10:00)
2 sesiones	Creo mis propios problemas	2 horas miércoles (11:00-12:00) jueves (09:00-10:00)

3.3.6. Actividades

3.3.6.1. Bloque primero: Área de Lengua Castellana

Actividad 1: The Magic Hat

Descripción de la actividad

Esta actividad está basada en dos tipos de cuestiones. La primera pretende suscitar respuestas a la siguiente pregunta formulada por la maestra: ¿qué pasaría sí...?

La segunda posee un aire más libre al plantear supuestos fantásticos que atraen la curiosidad e imaginación de los niños y niñas.

Con esta técnica se establecen asociaciones forzadas para facilitar la innovación y el pensamiento creativo. Se encuentra muy cerca a los intereses de los niños y también les resulta muy divertida por lo que capta rápidamente su atención.

The Magic Hat forma parte de Metodología del periodista y pedagogo italiano Gianni Rodari. Este pedagogo la llamó en un primer momento “la hipótesis fantástica”, pero pronto le cambió este nombre por el de *The Magic Hat*, tal como se le conoce en la actualidad. Este cambio permite ampliar sus posibilidades y poder realizar una combinación con otro tipo de actividad como es la Ensalada de fábulas, también creada por él.

Objetivos específicos

- Generar gran cantidad de ideas a partir de una misma pregunta.
- Facilitar la creatividad.
- Suscitar la relación entre acontecimientos y sus posibles causas.
- Crear situaciones diferentes a partir de una determinada, tanto con un problema real, como hipotético
- Elaborar historias diferentes desde un supuesto conocido.
- Saber trabajar en equipo

Agrupamiento del alumnado

En gran o pequeño grupo

Material necesario

- Folios

- Pinturas o lápices
- Cartulina, pegamento y tijeras (para la realización de un gorro o chistera)

Duración de la actividad

Una sesión de una hora a la semana.

Desarrollo de la actividad

- Se distribuyen los niños en un gran grupo (6 a 8 integrantes) o en grupos más reducidos (máximo 4 niños)
(5 minutos).
- Cada grupo confeccionará un gorro o chistera con los materiales dispuestos para ello siguiendo un modelo realizado por la maestra.
(20 minutos)
- El profesor/a formula a los equipos el primer interrogante: “¿qué pasaría si...? Del mismo modo se lanza una posibilidad fantástica del tipo de “si los coches fueran inteligentes y no precisaran conductor ¿qué ocurriría?” Cada grupo dialoga sobre las posibles respuestas
(20 minutos).
- Para consignar las respuestas seguirán el siguiente procedimiento: El portavoz elegido con anterioridad cogerá un folio en el que escribirán brevemente la respuesta seleccionada. Una vez leída formarán una bola con el papel y la arrojarán al interior de la chistera. De esta manera, las respuestas se realizarán de formar ordenada y divertida. (10 minutos)

Se irá cambiando de premisas, tantas veces como el docente lo considere oportuno. (El interés de los niños será un buen criterio para adoptar la decisión correcta)

Actividad 2: Imágenes enriquecidas

Descripción de la actividad

Esta actividad está basada en imágenes dibujadas por el alumnado. Se pretende fomentar con ella que el discente establezca asociaciones forzadas para fomentar y facilitar la innovación y el pensamiento creativo. Es, sobretodo, divertida e intuitiva, especialmente apropiada para niños de esta edad.

En una primera fase cada grupo realiza un dibujo alusivo a la situación planteada por la maestra. Posteriormente, se intercambian los dibujos entre los equipos según el orden establecido

por la docente. Los dibujos no tienen por qué ser obras de arte. Pueden ser símbolos o, incluso esquemas sobre la situación dada.

Hay un periodo de interpretación de la ilustración que les ha correspondido en el reparto. Después de buscar explicaciones y obtener conclusiones a la explicación oral en la que deben intervenir todos los integrantes del equipo. Esta aportación puede ser complementada, para lo que se permitirá un tiempo para que otros grupos debatan o aporten ideas diferentes a las expuestas. Al final, serán los artífices del dibujo quienes realicen su propia conclusión. De las diferentes interpretaciones y dibujos surgirán ideas suficientes para posibilitar un resumen final que se guiará en todo momento la maestra.

Objetivos específicos

- Fomentar el pensamiento creativo.
- Ayudar a los participantes a abordar problemas desde distintas perspectivas.
- Fomentar la capacidad lingüística en su dimensión de expresión oral.
- Desarrollar la expresión artística del alumnado.

Material necesario

- Folios
- Papel de distintas texturas
- Lápices de colores, rotuladores, pegamento, tijeras,...

Agrupación

Grupos de 4 alumnos

Desarrollo de la actividad:

- Se establece el reto creativo: “¿Cómo te gustaría que fuera tu colegio?” En una misma hoja los del grupo dibujan posibles soluciones (15 minutos).
- Se coloca el dibujo realizado a la vista de todos. Los grupos intercambian los dibujos. Cada grupo interpreta el dibujo que les ha correspondido (15 minutos)
- El grupo creador explica su dibujo (10 minutos)
- Reflexiones finales y realización de un resumen. (10 minutos)

Actividad 3: Creamos nuestro diccionario: “Palabrario”**Descripción de la actividad**

Antes de iniciar la 1ª sesión de esta actividad y de que los alumnos entren en el aula, la maestra habrá dejado una maleta encima de su mesa. En el costado visible para el alumnado se habrá puesto una pegatina en la que figure: “Palabrario”. En el interior se encontrará una carta dirigida a los alumnos y alumnas del 1º C de la Educación Primaria.

Cuando la docente acompañe a los alumnos al aula al inicio de la sesión ésta debe mostrarse sorprendida por el hallazgo de semejante objeto nada habitual. Mostrará curiosidad sobre la procedencia del objeto, y de esa manera contribuirá a crear una dinámica de fantasía y juego. Se abrirá la maleta y se leerá el escrito encontrado en su interior que consiste en un cuento (véase anexo I). Este cuento solamente se leerá el primer lunes de la semana en la que se presente esta actividad en el mes de Septiembre.

Tras finalizar la lectura, se iniciará la tarea para la que se marcarán unas pautas claras.

La actividad empezará el lunes de cada semana. En ese momento la profesora señalará el campo semántico de las palabras que se deben buscar e introducir a lo largo de la semana en la maleta. Las palabras escritas se leerán el viernes. Cada alumno, al menos, deberá escribir una palabra en una cuartilla en la que consignarán su nombre. Cuando se proceda a su lectura de las mismas, se les preguntará a los alumnos el porqué de su elección y el significado.

Como se puede deducir esta actividad se desarrolla durante todo el curso. A medida que avancen las semanas se irán creando variantes en el criterio de selección, incrementando la dificultad de manera progresiva. Concretamente, en las semanas del mes de mayo, que corresponde a las fechas de la propuesta de intervención, se solicitará a los niños que creen oraciones, den la definición de la palabra y/o utilicen en la misma frase más de una palabra elegidas con anterioridad.

Cada mes las palabras seleccionadas serán expuestas en un mural (tamaño A3) que se confeccionará por grupos. Al final de curso se encuadernarán todos los murales en forma de libro al que se le pondrá el nombre de: “Nuestro Palabrario”

Objetivos Específicos

- La creatividad
- La capacidad de trabajar en equipo.
- La capacidad de respeto y aceptación de los demás y sus opiniones.
- El fomento de la escritura creativa.
- El aumento de léxico.

Material y recursos

- El docente para esta actividad proporcionará:
- Diferentes tipos de papel: cartulinas, folios tamaño A3.
- Lápices de colores, tijeras, pegamento, rotuladores, gomets...
- Pizarra digital
- Material de uso diario de clase

Desarrollo de la actividad

La actividad se repite todos los lunes de las semanas. La única sesión diferente es la primera que se realiza el segundo lunes de septiembre contado a partir del inicio de las clases lectivas. A continuación se describe esta sesión que da sentido a todas las siguientes:

- El profesor al inicio de la clase realizará preguntas sobre la maleta encontrada en clase: ¿Qué creéis que hay dentro? , ¿Por qué nos la habrán dejado en clase?
(5 minutos)
- Se abrirá la maleta y se descubrirá la existencia del cuento.
(5 minutos)
- Atraída la atención del alumnado el docente se dispondrá a leer el cuento. Una vez finalizada la lectura, formulará preguntas para cerciorarse de la comprensión del mismo por parte de los niños.
(15 minutos)

Las anteriores constituyen las fases específicas de la 1º sesión de introducción de esta actividad. El resto de las sesiones semanales del curso seguirían el siguiente desarrollo:

- El alumno encargado del día, recogerá todas las papeletas escritas a lo largo de la semana y las depositará en la maleta, para repartirlas a continuación a cada niño/a la suya. (5 minutos)
- La maestra elegirá aleatoriamente 5 alumnos para que lean en alto lo que han escrito. Deberán argumentar su elección y explicar el significado de las palabras.
(10 -15 minutos)
- Agrupados por equipos se intercambiarán opiniones sobre de las palabras escritas por los compañeros seleccionados en el punto anterior. Dependiendo del momento del curso en el que se realice la actividad la dificultad y la exigencia será menor o mayor.
(20 minutos)
- Cada grupo realizará un mural tamaño A3 con las palabras de la semana. Luego serán expuestos en el corcho siendo renovados al final de cada mes.
(15 minutos)

Actividad 4: El Libro Viajero

Descripción de la actividad

Es un proyecto con el que se quiere fomentar la escritura creativa. Consiste en proponer inicios de historias para las que tendrán que inventar un final, que lo pueden acompañar si lo desean con dibujos o fotografías. Dicha tarea se realizará en casa y lo explicarán en clase, a la que está invitada la familia del alumno el día de la exposición.

Los previos de la actividad competen a la docente. Ésta confecciona un libro con tantas hojas una como alumnos y alumnas haya en el grupo-clase más una. Este libro consta de: una portada, folios blancos de tamaño A3 y contraportada. En la primera hoja en blanco se insertará una tabla en la que se irá escribiendo el nombre del niño/niña, el día que se le entrega el libro y el día que le corresponde devolverlo cumplimentado. (Véase Anexo II)

Si nos hay contratiempos, el reparto se realiza según el siguiente orden: los lunes de cada semana se lo lleva un niño/a, quien lo traerá el viernes de esa misma semana para exponerlo al resto de compañeros. El siguiente en la lista se la llevará el viernes para exponerlo el lunes. Este reparto de días es orientativo y flexible.

Uno de los fines más importantes de esta actividad es facilitar la interacción entre los hijos y sus padres, debido a que es una actividad que se realiza en casa y con la ayuda familiar. En función de la disponibilidad de las familias existe una mayor o menor implicación de los adultos en esta actividad.

Material

- Se proporcionará el libro hecho por el docente (El libro viajero). El resto lo ponen los alumnos y familias, debido a que es una actividad que la mayor parte de ella se realiza en casa.
- Un atril donde se posará el libro durante su exposición.

Desarrollo de la actividad

- El profesor/a dará la bienvenida a la familia invitada, y la presentará a la clase.

(5 minutos)

- El niño/a con la ayuda de la familia (en el caso de que la familia no pueda asistir, será el docente el que eche una mano si es necesario), contarán el cuento.

(10-15 minutos)

- La profesora iniciará una ronda de preguntas sobre el cuento y su realización. Con preguntas del tipo: ¿Quién ha estado contigo haciéndolo? ¿qué materiales has usado?

¿Por qué elegiste este final?... Esta rueda de preguntas será completada por las que les puedan formular sus compañeros de clase.

(15 minutos).

- Después de despedir a la familia, el docente formulará sencillas preguntas para valorar la comprensión oral de los alumnos. Seguidamente pedirá al alumnado que haga una pequeña reflexión sobre lo que más le ha gustado o sorprendido del cuento. Posteriormente, se seleccionara algunos alumnos para que lo pensado. También se puede hacer una variante, y pedirles que lo escriban y el profesor/a luego lo recoge.
(15-20 minutos)

Objetivos específicos:

- Fomentar la creatividad.
- Incentivar la escritura creativa.
- Fomentar la implicación de la familia en la escuela.
- Fomentar el respeto por los compañeros.
- Aumentar el léxico.
- Trabajar la competencia lingüística.

Actividad 5: Mini-teacher

Descripción de la actividad

Esta actividad consiste en leer individualmente pequeños cuentos, *comics* o historias apropiados a la edad del alumnado. En un momento posterior se formularán preguntas por parte de la docente sobre dichos textos. Paulatinamente se irá delegando esa responsabilidad en los alumnos. La dinámica de formulación de preguntas, por parte de los alumnos, después de leer un texto es necesaria trabajarla en el aula previamente. Durante el año se han realizado ejercicios de entrenamiento, que han dado su fruto positivo.

En el mes de mayo se varía la forma de realizar esta actividad en consonancia con el título asignado. Semanalmente, se designan dos alumnos que, sobre la lectura común que efectuarán en casa, elaborarán cuatro preguntas. Al principio de la sesión las formularán al resto de compañeros agrupados por equipos de cuatro alumnos, convirtiéndose, de algún modo, en “*mini-teachers*”. Esta variante no ocuparía toda una sesión y podría ser combinable con otras actividades en torno a la comprensión oral y escrita.

Objetivos específicos

- Fomentar la creatividad.
- Desarrollar la competencia lingüística: comprensión y expresión oral.
- Crear hábitos el trabajo en equipo.
- Trabajar los valores como el respeto por los demás y por sus trabajos.
- Iniciarse en el hábito de la lectura.
- Diferenciar las ideas principales de un texto.

Material necesario

- Hojas para formular las preguntas.
- Diferentes tipos de texto cortos.

Desarrollo de la actividad

- La profesora repartirá el texto entre el alumnado. Posteriormente se dará tiempo para su lectura (recordarles la importancia de leer el texto varias veces).
(10-15 minutos).
- La docente preguntará a los niños/as si hay alguna palabra en la lectura de la que no entiendan su significado. Se aclararán las dudas.
(5 minutos)
- A continuación se les pedirá que escriban preguntas basadas en la lectura. Se puede acordar un número de preguntas, o dejarlo opcional.
(10-15 minutos)
- Seguidamente en grupos de 4 personas, se hará ronda de preguntas, leyendo todas las escritas y siendo respondidas por los demás. Se puede pedir que cada uno escriba las respuestas de sus preguntas o hacerlo todo oralmente. En esta fase el docente deberá asegurarse de la correcta realización del ejercicio, orientando los posibles errores cometidos. Al final de la sesión el encargado del material de cada grupo se responsabilizará de recoger las preguntas de su grupo y entregarlas a la docente.
(20 minutos)

3.3.6.2. Bloque segundo: Área de Matemáticas

Actividad 1: Arte matemático

Descripción de la actividad

A través de unas sesiones de plástica se quiere dar a conocer al alumnado las características más significativas del arte cubista y para ello, la actividad se centrará en tres autores, que son los siguientes: Pablo Picasso, Juan Gris y Georges Braque.

Al mismo tiempo, se fija como objetivo trabajar las emociones, a través del arte, y para ello se usan diferentes retratos cubistas, en los que se pueden apreciar distintos estados de ánimo.

Se crearán unos *puzles origami* con las formas geométricas estudiadas, donde aparecerán partes de una cara: (ojos, narices, bocas) para poder crear diferentes retratos en función del estado de ánimo que el alumno quiera representar.

Material necesario

- Cartulinas de colores.
- Plantillas de polígonos
- Tijeras, pegamentos, rotuladores, lápices de colores...
- Pizarra Digital
- Cd de música.
- Láminas con obras de los tres autores estudiados. (véase Anexo III)
- Ordenador para proyección de la presentación con *power point*.
- Puzles

Desarrollo de la actividad

Sesión 1

- Se realiza una ronda rápida y se les pide a los alumnos que verbalicen lo que les sugiere las palabras: “museos, cuadros, esculturas, arte cubista”. (10 minutos)
- Proyección del Power Point preparado por la maestra sobre el cubismo, datos de los 3 artistas y sus obras más significativas. (10 minutos)
- Realización de un pequeño coloquio sobre lo visto en el vídeo. (10 minutos)
- En grupos, se repartirán láminas de los cuadros vistos en la proyección (2 por grupo), y se les solicitará que destaquen lo que más les ha llamado la atención. (20 minutos)
- Puesta en común de lo más significativo de los cuadros del arte cubista. Recopilación resumida de lo dicho desde el inicio la sesión. (10 minutos)

Sesión 2

- La maestra enseñará a los alumnos las figuras geométricas con las que se trabajará en la sesión. (15 minutos)
- El docente expondrá unos puzles contruidos con piezas geométricas y realizará uno con la ayuda de algunos alumnos. (10 minutos)
- Se repartirá un puzle por grupo. Se pide que mencionen el nombre de las figuras geométricas que hay en las piezas del puzle. Se finaliza con la construcción de uno teniendo como modelo el entregado. (15 minutos)
- Se expondrán los puzles terminados y se abrirá un turno para que cada equipo reflexiones y comente luego el tipo de emoción que les provoca. (Inteligencia emocional)

Sesión 3

- El docente distribuirá la clase por parejas. Cada uno de sus integrantes tendrá que dibujar el retrato de su compañero/a. Para ello la maestra repartirá al azar unos papeles conteniendo un texto que describe una situación de la vida escolar (por ejemplo: un compañero te rompe un dibujo o un amigo de clase comparte su almuerzo contigo porque a ti se te ha olvidado). Ellos deberán representar a través de la expresión facial y corporal del retrato cómo se sienten en esa situación.
(30 minutos)
- Los alumnos deben realizar un puzle con el dibujo realizado anteriormente. Se dispondrá en el aula de unas plantillas geométricas, que servirán para dibujarlas sobre cartulinas. Se recortan las piezas para la creación de una cara con diversas expresiones.
(25-30 minutos)
- Antes de finalizar la sesión el docente pedirá a los niños que busquen y aporten información sobre el arte cubista y los artistas trabajados como tarea de casa. (lo apuntarán en agenda)

Actividad 2: Dibujando sobre puntos

Descripción de la actividad

La profesora repartirá una hoja en la que se han dibujado puntos con distribución desigual. El asunto trata de que los alumnos dibujen algo que se les ocurra uniendo los puntos del folio como consideren debiendo formar figuras geométricas. Se les puede variar las condiciones de la ejecución: sin levantar el lápiz, cada alumno dibuja una línea y es completada por otro compañero, pasando por todos los puntos, pasando por algunos obligatoriamente... Finalmente, colorearán las figuras resultantes.

Objetivos específicos

- Estimular la imaginación.
- Trabajar las inteligencias múltiples: “la visual-espacial”.
- Desarrollar la capacidad de abstracción espacial.

Materiales utilizados

- Fichas
- Lápices y rotuladores de colores.

Desarrollo de la actividad

- El profesor/a explicará la actividad y repartirá las hojas entre el alumnado.
(10 minutos)
- Los niños/as realizarán las fichas, pueden colorear las formas o dibujos realizados.
(10 minutos).
- Se pondrá una puesta en común con los compañeros del grupo y cada grupo elegirá uno de cada grupo para enseñarlo al resto de la clase.
(10 minutos).

Actividad 3: Grupo de iguales

Descripción de la actividad

Se ofrece a los alumnos que escojan libremente objetos de la clase cuyas formas sean diferentes. Realizarán una clasificación de los objetos en función de varios criterios. El objetivo es que ellos mediante la manipulación y la observación los agrupen en grupos homogéneos en cuanto a forma, tamaño, color, utilidad... Variantes: Otra opción es darle la vuelta al argumento, decirles una forma concreta y que busquen objetos que pertenezcan a esa clase. Podría pedírseles que en lugar de objetos reales dibujaran objetos que tuvieran la característica solicitada.

Objetivos específicos

- Desarrollar la capacidad viso-espacial.
- Relacionar objetos en función de criterio de selección.
- Fomentar la iniciativa personal
- Desarrollo de la Inteligencia “lógico matemática”

Material utilizado

Todo aquel que se disponga en el aula de educación artística

Desarrollo de la actividad

-El profesor realiza un ejemplo con una premisa determinada.

(5 minutos)

-El alumnado se organizará en parejas para la realización del ejercicio y empezará la actividad

(10 minutos)

-Se hará una puesta en común para observar los objetos que han recogido o escogido los compañeros, y contrastarán opiniones

(10-15 minutos).

-El docente puede cambiar de premisa cuantas veces crea conveniente

Actividad 4: Mis cuentos favoritos

Descripción de la actividad

Consiste en inventar cuentos en los que se mezclen elementos fantásticos con números y formas geométricas; se les puede pedir hacer algún tipo de dibujo representativo. Otro detalle sería poner su número favorito como protagonista o su forma geométrica preferida... lo que sea mientras que se introduzcan en el cuento elementos matemáticos. Variante: sería aprovechar estas creaciones para contarlos en otras aulas o incluso crear blogs y de esta manera también trabajar el emprendimiento y la difusión. Se puede realizar de forma individual o grupal.

Desarrollo de la actividad

-La maestra explicará la actividad, dando ejemplos si fuera necesario

(10 minutos).

-Los alumnos crearán el cuento.

(20 minutos)

-Cuatro alumnos leerán su cuento. El resto de alumnos los valorará en una intervención oral espontánea.

(30 minutos)

Actividad 5: Jugando a los problemas

Descripción de la actividad

Esta propuesta de actividad pretende dotar al alumnado de estrategias y habilidades para resolver problemas sencillos de la vida cotidiana, mediante la utilización de los algoritmos suma y resta. Los datos serán números de dos dígitos a lo sumo. Se tendrá en cuenta que en la utilización de la resta las cifras del minuendo deben ser mayores que las del sustraendo.

Esta actividad tiene diferentes fases. En un primer momento, resolverán problemas sencillos seleccionados de la batería de ejercicios situados en la plataforma de intranet del centro educativo. Para la resolución los niños utilizarán sus *tablet* a las que están habituados desde el principio de curso. Muchos de los ejercicios tienen la posibilidad de ser autocorregidos. No obstante, la maestra se preocupa de los trabajos individuales.

Una variante de esta actividad consistirá en formular el enunciado de un problema que tenga que ver con una o varias operaciones propuestas por la maestra. Este trabajo será realizado de manera individual.

Se formarán equipos de cuatro alumnos para que escriban el enunciado de los problemas y los resuelvan también. La docente supervisará el desarrollo del trabajo de los equipos. Teatralizarán la situación problemática propuesta como si de un juego se tratara.

Objetivos específicos

- Resolver problemas sencillos de sumar y/o restar con situaciones de la vida cotidiana
- Realizar correctamente operaciones sencillas de suma con llevada y resta sin llevadas
- Fomentar la creatividad por medio de la invención de enunciados de problemas.
- Desarrollar hábitos de trabajo en equipo.
- Representar la situación de un problema por medio de un pequeño teatro.

Material y recursos

- *Tablet*
- Cuaderno del alumno
- Teatro de marionetas. (Véase Anexo IV)

Desarrollo de la actividad

Se dedicarán dos sesiones a esta actividad.

Sesión 1

-La profesora dará las instrucciones necesarias para localizar en la intranet los ejercicios que deben resolver de manera individual.

(5 minutos)

-Consiste en resolver problemas matemáticos mediante la utilización de las operaciones suma y resta. Previamente, se le ha ido dando instrucciones sobre planteamiento de problemas, selección de los datos, preguntas que responden parcialmente a la solución final

(30 minutos)

- A los 30 minutos de trabajo individual se realiza una acción en gran grupo. Durante la primera hora la maestra se ha dado cuenta de las dificultades que los alumnos han ido encontrando en la resolución de los ejercicios. Es momento para recopilarlas y provocar en el grupo una reflexión sobre los posibles errores y sus causas. Finalmente, la maestra deberá tomar la iniciativa en la explicación de los procedimientos correctos.

(25 minutos)

Sesión 2

-Se inicia la sesión con la información por parte de la profesora sobre los objetivos de la sesión: escribir breves enunciados de problemas, inventar problemas desde el enunciado y su resolución. Se pondrá un ejemplo realizado por la profesora.

(10 minutos)

-Se formarán grupos de 4 alumnos para realizar en equipo la actividad que se ha propuesto. Al menos deberán redactar 2 problemas desde el enunciado hasta la resolución. Todo el equipo los copiará en el cuaderno del alumno. En un principio bastará con una sola operación en su solución, pero sí diversificando las operaciones, un problema que se resuelva mediante una suma y otro que se resuelva por una resta.

(25 minutos)

-Puesta en común, dos de los equipos propondrán al resto que resuelvan los problemas inventados por sus componentes, ejerciendo de alguna manera de docentes. La profesora habrá valorado la corrección de las propuestas que se vayan a realizar. El resto de equipos lo harán en posteriores sesiones, fuera del ámbito temporal de esta intervención.

(15 minutos)

3.3.7. Evaluación de la Propuesta de Intervención

En este apartado se pretende valorar el grado de consecución de los objetivos fijados para la propuesta de intervención. El principal de todos ellos consistía en la elaboración de actividades relacionadas con las Áreas de Matemáticas y Lengua Castellana cuya característica fundamental era de la permitir al alumnado actuar con flexibilidad y originalidad. La posibilidad de dar respuestas diferentes y todas ellas susceptibles de ser válidas tiene un efecto positivo sobre el desarrollo del espíritu crítico. O lo que es lo mismo, se va modelando la personalidad del alumno y de la alumna y

se le dota de las capacidades necesarias para convertirlos en individuos con un nivel aceptable de espíritu emprendedor.

En este sentido, se tiene la certeza de que mediar en el aprendizaje del alumnado con estilo docente novedoso, mediante la propuesta de experiencias didácticas semejantes a las que se han desarrollado en el apartado correspondiente de este TFG, pronostica un resultado exitoso a la finalización de su etapa de escolarización.

La mayoría de las actividades son motivadoras y atractivas. Algunas de ellas fomentan la interrelación de los miembros de la familia, aumentando la comunicación y la implicación de los mayores en el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas.

Si se tuviera que poner alguna limitación a la propuesta se haría referencia al hecho de que no se ha puesto en práctica en el aula para la que está diseñada. Es obvio que el haberlo realizado hubiera facilitado la realización de una valoración basada en hechos objetivos y resultados concretos. Si el próximo curso se presenta la oportunidad para llevarla a cabo dentro del aula de primero de la Educación Primaria se procederá a realizar el proceso de evaluación con argumentos mejor fundamentados.

Para valorar el propio aprendizaje del alumnado se ha seguido el siguiente procedimiento:

1. Descripción de los indicadores de evaluación.
 - Autonomía
 - La originalidad
 - La elaboración
 - La iniciativa
 - La adaptación al trabajo en equipo (flexibilidad)
 - Motivación
 - Independencia
2. Creación de las herramientas que permitirán obtener información suficiente para evaluar los indicadores.
 - Guía de observación para valorar los debates y las intervenciones orales de las actividades realizadas.
 - Diario de clase del profesor.
 - Pequeñas pruebas escritas realizadas por el alumno.
 - Seguimiento del cuaderno del alumno.
 - ✓ Recogida de la carpeta de trabajos realizados.

3. Finalmente, determinación de la escala de calificación de los diferentes indicadores:

La valoración de cada uno de los indicadores expresadas en la escala empleada en la calificación final en la áreas de conocimiento: Suficiente, Bien, Notable y Sobresaliente.

En el caso de que no se hayan alcanzado los niveles necesarios para obtener un suficiente se indicará con la siguiente leyenda hasta la evaluación final de curso: “En proceso de adquisición”.

4. CONCLUSIONES

Varias son las conclusiones a las se ha llegado tras la finalización del Trabajo de Fin de Grado y que son dignas de ser relacionadas. La primera de ellas se refiere al juicio de valor sobre el nivel alcanzado en los objetivos formulados para el TFG. El objetivo general estaba ligado al tipo de trabajo seleccionado entre los propuestos desde la UNIR, concretamente una propuesta de intervención en el aula. Puede afirmarse sin dudas que se ha producido un alto nivel de calidad en su ejecución, al menos en el terreno de la planificación, puesto que nada se puede afirmar sobre la puesta en práctica por razones evidentes.

Tres objetivos específicos perseguían el efecto de parcializar el desarrollo completo del trabajo para posibilitar focalizar la atención sobre determinados conceptos sobre el fenómeno de la creatividad en general, y su relación con el sistema educativo en particular. A esta dualidad responden los dos primeros objetivos específicos. La búsqueda de información en el pensamiento de los autores que han tratado el tema se considera suficiente, siempre susceptible de mejora, para haber elaborado un marco teórico del que extraer consecuencias prácticas para ser puestas en práctica en el desarrollo de la profesión de maestra.

El tercero de los objetivos (que era poder enriquecer el trabajo con bibliografía sobre la creatividad), se ha conseguido en buena parte. La limitación fundamental para obtener un mayor nivel de logro proviene de dos factores diferentes, que en ningún caso lo justifican aunque sí lo explican:

- ✓ Escasez de medios económicos para disponer de una bibliografía abundante.
- ✓ El hecho de no disponer de todo el tiempo deseado para haber podido dedicarlo a la consulta de más fuentes; si bien, tal y como se indicará en el apartado siguiente, esta sería una de las pretensiones futuras.

Como finalización de este apartado se apuntan una serie de convicciones personales que van en la dirección de mejorar la capacitación docente para fomentar el espíritu crítico y emprendedor de los alumnos y alumnas:

- a. Mayor inversión pública y privada en la formación del profesorado en el tema de la mediación para el fomento de la creatividad.
- b. Establecimiento de horario específico en el horario de los equipos docentes de curso, ciclo o etapa para dedicarlo a planificar elementos curriculares (objetivos específicos, contenidos, actividades, manifestaciones de las competencias básicas...) que faciliten la creatividad, autonomía e iniciativa en los discentes.
- c. Aumentar el nivel competencial de los centros educativos a la hora de concretar el proyecto curricular de centro. Todo esfuerzo dedicado a mejorar los anteriores apartados repercutirá decididamente en la mejora del sistema educativo y, como consecuencia, en el sistema social general.

5. PROSPECTIVA

En la mirada hacia el futuro que responde al enunciado de este punto hay una respuesta posible: todo queda por hacer. Es preciso poner en práctica en un aula del primer curso de Educación Primaria. Si bien es cierto de la congruencia de los ejercicios propuestos con el momento de maduración del alumnado del curso, puede resultar que al ser aplicados se detecten algún tipo de desviación a causa de la excesiva dificultad, o de la poca motivación que algunas actividades puedan generar.

La intención está puesta, como ya se ha dicho anteriormente, en la aceptación por parte del equipo coordinador del ciclo, y del equipo de trabajo del eje creatividad para que estos ejercicios con sus posibles variantes puedan formar parte de la base de datos de actividades. Estarían, de ser así, en el apartado de la base de datos correspondiente al primer curso de Educación Primaria, trabajo en equipo o individual, utilización de la *tablet* como herramienta de aprendizaje, área de matemáticas o de lengua castellana y como objetivo principal el fomento de la autonomía y de la creatividad del alumno.

Con consecución del título de Grado de Maestra en Educación Primaria se abriría la posibilidad de desempeñar la labor docente en esta etapa educativa, y, de esta manera, formar parte del grupo de trabajo del Departamento de Lengua Castellana, que actúa coordinadamente con otros equipos docentes como el de trilingüismo o el de valores.

Tal y como se anunciaba en el anterior apartado, se considera que podría ser interesante poder realizar en un futuro un trabajo teórico, más amplio y reforzado, sobre el concepto de creatividad, de modo que se ampliaran las posibilidades de proyección de esta propuesta inicial centrada en las matemáticas y la lengua castellana.

Finalmente, se llega al convencimiento de que en el desempeño de la labor docente en la etapa de Educación Primaria existen dos aspectos que tienen una gran trascendencia en los resultados del proceso de aprendizaje del alumnado y en los que la maestra tiene toda la iniciativa y autonomía:

- El grado de motivación suscitado en el formando por parte del docente. Atraer la atención y el deseo de aprender depende en gran manera de la forma con la que se les presenta al alumno el fenómeno del aprendizaje.
- La metodología como camino que se sigue para conseguir un determinado propósito: en este caso, el desarrollo de las competencias básicas en el nivel cercano al máximo del que sea capaz el alumno y alumna. Los objetivos, los contenidos y las materias son elementos obligatorios, pero la forma en la que la profesora propone actividades como entrenamiento para alcanzarlos depende de su sentido creativo.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica*. Seminario de Aprendizaje significativo. Palma de Mallorca. Recuperado de: <http://www.aprendizajesignificativo.es/libreria-digital/el-aprendizaje-significativo-en-la-practica-como-hacer-el-aprendizaje-significativo-en-el-aula/>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Carevic, M. (2010). *Creatividad*. Material no publicado. Recuperado el 15 de febrero de 2015 de <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- Corbalán B. et al. (2003): *CREA. Inteligencia Creativa. Una medida Cognitiva de la Creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.
- De Bono, E. (1999). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós Plural.
- Decreto 175/2007, de 16 de octubre, *por el que se establece el currículo de la Educación Básica y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco*. Boletín Oficial del País Vasco, 218, de 13 de noviembre de 2007.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación. (1995). México: Santillana.
- Enciclopedia de la psicopedagogía: (1998). Barcelona: Océano.
- Esquivias, S. (2004). *Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones*. Revista Digital de la UNAM, 5 (1).
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Guilford, J.P. (1983). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.
- Klimenko, O. (2008). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. Revista Digital de la Universidad de la Sabana, 11 (2). Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/viewArticle/740>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. B.O.E., 106, de 4 de mayo de 2006

López, O., Prieto, M.D. y Hervás, R. (1998). *Creatividad, superdotación y estilos de aprendizaje: hacia un modelo integrador*. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Murcia. Recuperado el 31 de marzo de 2015 de: <http://revistas.ucm.es/index.php/FAIS/article/view/FAIS9898110086A>

Marina, J.A. (2012). *Aprende a vivir*. Barcelona: Ariel.

Marina, J.A. (2000). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama

Olivares, E. y León, C. (2011), *Los procesos socioafectivos y su impacto en el aprendizaje del adolescente*. Material no publicado. Juárez. México: EDEMS. Recuperado de: http://www.larioja.org/npRioja/cache/documents/849243_tipos-de-razonamientos.docx;jsessionid=oB04F32A8FCDB001A4BA2922EADB5309.jvm1

Real Academia Española (1992) *Diccionario de la Lengua Española*. (21^a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

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

Romo, M. (1987). *Treinta y cinco años del pensamiento divergente: Teoría de la Creatividad de Guilford*. Universidad Autónoma de Madrid. Estudios de Psicología. (27) 175-92.
Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65974>

Web oficial del Colegio “Urkide”. (2014). Recuperado el 5 de junio de 2015 de: <http://www.urkide.org/colegio>

7. BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D., Novak, P. y Hanesian, J. (1983) *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Beaudot, A. (1980). *La creatividad*. Madrid: Narcea.
- De la Torre, S. (1999). *Creatividad y formación*. México: Trillas.
- Fromm, E. (1972), *El lenguaje olvidado*. Buenos Aires. Argentina: Hachette.
- González, J.M., León, A. y Peñalba, M. (2014). *Cómo escribir un trabajo de fin de Grado*. Madrid: Síntesis.
- Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad: desaprender para volver a aprender*. Madrid: Pirámide.
- Molina, S. (2008). *Psicopedagogía de la lengua escrita. Vol. I lectura*. Madrid: EOS.
- Pitamos, M. (2006). *Enséñame a hacerlo sin tu ayuda*. Madrid: Gaia.
- Robinson, K. (3 de agosto de 2009). *Las escuelas matan la creatividad*. Archivo de video. Recuperado el 1 de junio de 2015 de: <https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>
- Solé, I. (2003). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.
- Thorne, K. (2007). *Motivación y creatividad en clase*. Barcelona: Graó.
- Ulmann, G. (1972). *Creatividad*. Madrid: Rialp.
- Vigotsky, S. (1979). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Akal.
- Zabala, A. (1997). *La práctica educativa. Cómo enseñar*. Barcelona: Graó.

8. ANEXOS

Anexo I

Cuento:

La maleta de las palabras

Hola Amigos, mi nombre es Pablo, los que me conocen me llaman “Pablo, el niño que siempre quiere decir algo”. A continuación os voy a contar mi historia. Soy un niño sordomudo por lo tanto no puedo hablar, ni tampoco puedo oír lo que se dice. Pero lo QUE SI PUEDO HACER es escribir palabras. También puedo contar historia, lo que me sucede, pero lo hago de forma distinta, a través de mis manos. Más adelante, si os apetece ya os enseñaré a hacerlo. Pero ahora me gustaría pedirlos un favor, a ver si me ayudáis.

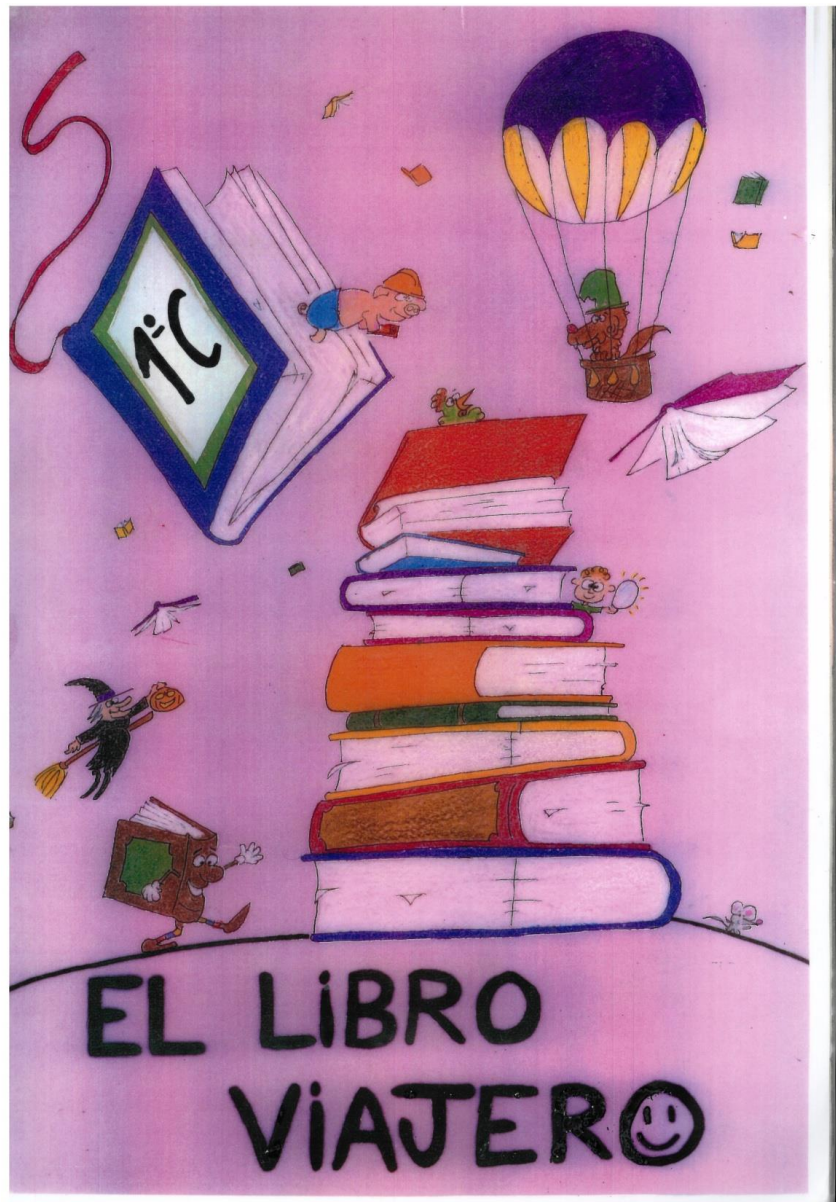
Cada vez que voy a un lugar, me apetece ir regalando palabras a las personas que voy conociendo. Por ejemplo: si hace calor, igual regalo la palabra “helado”, si hay alguien que está triste igual le regalo “abrazo”, si el día está gris, pues “sol”...

Cada día, se me acaban antes las palabras, y aquí es dónde desearía pedirlos vuestra ayuda. ¿Podrías, niños y niñas, ayudarme a escribir más palabras para que mi maleta no se quede vacía?

(Creación propia)

Anexo II

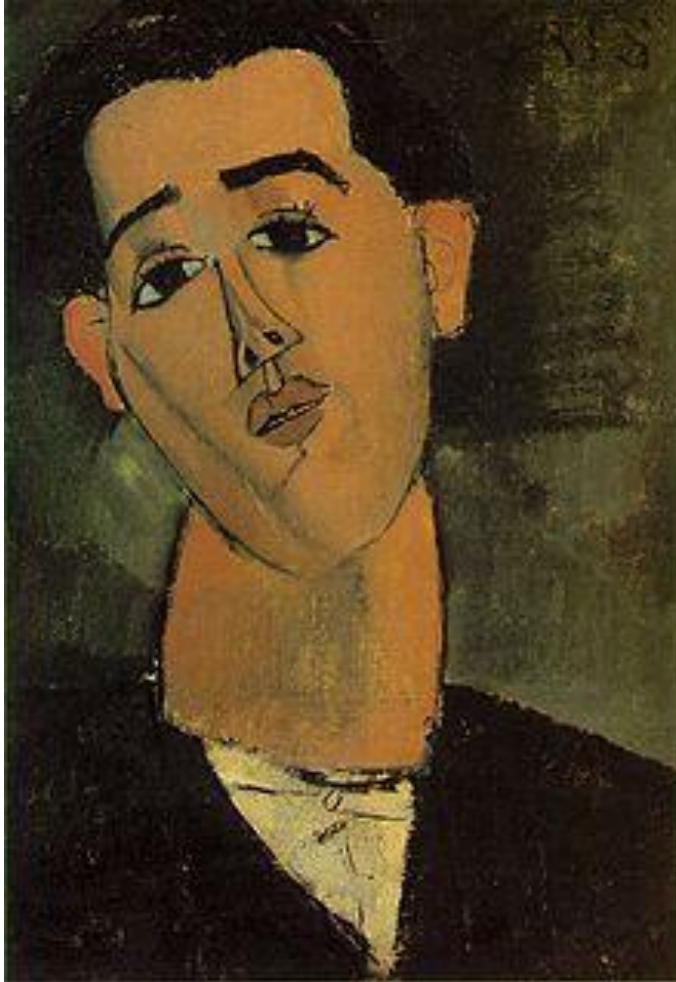
Portada del Libro Viajero



Elaboración propia

Anexo III

Algunos retratos utilizados en la actividad “Dando forma a la emoción”



Juan Gris, “Autorretrato”

Extraído de: <http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?t=11168>



Juan Gris, “cantante” (1929)

Extraído de <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/chanteuse-cantante>



Pablo Picasso, “mujer con gorro y cuello de piel”

Extraído de <http://www.museunacional.cat/es/colleccio/mujer-con-sombrero-y-cuello-de-piel-marie-therese-walter/pablo-picasso/214090-000>

Anexo IV

Teatro para representar los problemas matemáticos.



Elaboración propia