



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

En busca de una educación creativa

Trabajo fin de grado presentado por: Leire Zubeldia de Esteban
Titulación: Grado de Maestro en Educación Infantil
Director/a: Sandra Garcet

Ciudad: Logroño
13-07-2012
Firmado por:

CATEGORÍAS TESAURO: Psicología de la Educación

RESUMEN

Este proyecto parte de la falta de creatividad que ha detectado el claustro de profesores de Beasaingo Ikastola (Gipuzkoa) en sus alumnos de primaria. La hipótesis es que en el sistema educativo español no se educa en la creatividad. La revisión de la legislación Española y de la Comunidad Autónoma Vasca, junto a la indagación del día a día de las aulas, muestran las carencias y oportunidades que puede haber respecto al objetivo de trabajar la creatividad en educación infantil como medida de prevención de la problemática que ha desembocado en este estudio. Seguidamente, se plantean una serie de modelos y técnicas creativas. También un conjunto de actividades basadas en la teoría creativa consultada.

Palabras clave: creatividad, técnica creativa, modelo creativo, práctica educativa, actividad libre, actividad dirigida, ideación, comunicación.

INDICE

RESUMEN 2

1. INTRODUCCIÓN..... 4

 1.1. Justificación..... 4

 1.2. Objetivos 6

2. DESARROLLO 7

 2.1. Marco teórico: revisión bibliográfica 7

 2.1.1. EL NIÑO EN EDUCACIÓN INFANTIL: ASPECTO PSICOLÓGICO 7

 2.1.2. LA CREATIVIDAD Y EL PROCESO CREATIVO 13

 2.2. La creatividad en el sistema educativo Español..... 15

 2.2.1. REVISIÓN DE LA LEGISLACIÓN..... 16

 2.2.2. INDAGACIÓN DEL DÍA A DÍA DE LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL DE GIPUZKOA 22

 2.3. El profesor creativo..... 29

 2.4. Modelos creativos aplicables en la educación..... 30

 2.4.1. METODOLOGÍA HEURÍSTICA 31

 2.4.2. MODELO DE CURRÍCULUM EMERGENTE BASADO EN LA CREATIVIDAD 32

 2.5. Técnicas para la estimulación de la creatividad..... 34

 2.5.1. ANÁLISIS FUNCIONAL..... 34

 2.5.2. LISTA DE ATRIBUTOS 34

 2.5.3. SERENDIPITY..... 35

 2.5.4. SINAPSIS 35

 2.5.5. LA SÍNTESIS CREATIVA..... 35

 2.5.6. BRAINSTORMING 36

 2.5.7. EL ARTE DE PREGUNTAR 36

 2.5.8. TÉCNICAS CREATIVAS DE GIANNI RODARI 37

 2.6. Propuesta de una serie de actividades para el desarrollo de la creatividad en el segundo ciclo de educación infantil..... 37

 2.6.1. ACTIVIDADES..... 39

3. CONCLUSIONES..... 47

4. PROSPECTIVA 49

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 50

BIBLIOGRÍA..... 51

ANEXOS..... 53

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación

África hace 400.000 años. El Homo Sapiens consigue calentar su caverna, endurecer las puntas de las lanzas y cocinar la caza que lograban a través de estas herramientas. Todo ello fue posible por tener la lúcida idea de conservar la brasa que quedaba después de los incendios naturales provocados por los rayos. Así fue hasta que hace casi 100.000 años, el hombre se independizó de los rayos y aprendió a encender el fuego frotando un palito contra otro. El hecho de ser capaces de lograr fuego en cualquier sitio abrió la vía de conquistar nuevos sitios. De este modo, el Homo Sapiens se extendió por todo el planeta.

Un rayo de luz, una chispa, una idea y la aplicación de esta fue quien hizo posible la humanidad. El hombre ha sabido mantener ese fuego milenio tras milenio, siglo tras siglo. Y es que, ¿Qué es el fuego si no es la viva imagen de la creatividad? Y de la misma manera, ¿Qué es la creatividad si no es la capacidad de solucionar problemas, de sobreponerse a las circunstancias con el fin de superarlas? La creatividad, ha existido en todas las épocas, en todos los tiempos, donde el humano ha hecho lo que ha podido o lo que ha querido, desarrollando así su potencialidad, sus capacidades y habilidades, abriendo nuevas vías, nuevos caminos y nuevos tiempos. Tal y como dice Saturnino de la Torre en el libro *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*, “si el hombre no fuera creativo viviríamos aun en las cavernas” (1991, p. 21).

Para que tenga lugar la creatividad, “algo que se halla en nuestro interior debe cobrar vida en algo externo a nosotros” (P.Kaufman, 1992, p. 13). El espíritu creativo interior del hombre ha cobrado vida utilizando los recursos naturales pertenecientes a cada época. Sin embargo, aunque parezca contradictorio, este modelo de desarrollo nos ha llevado a agotar todos esos

recursos, y la escasez de esos recursos ha desembocado en guerras, en hambre, en la pobreza.

Los habitantes del siglo XXI vivimos un momento crítico: necesitamos el espíritu de aquel fuego que calentó la caverna para poder salir de este espiral que nos tiene atrapados, pero al mismo tiempo no tenemos leña para alimentarla. Solo nos queda la brasa, las cenizas, de donde debe surgir otro modelo de desarrollo, otra vida, otro fuego.

Para poder responder a estas circunstancias necesitamos nuevos creadores, tan hábiles y creativos como el Homo Sapiens. El responsable de formar estos creadores es la educación. Pero ¿Está la escuela preparada para educar en la creatividad? ¿En busca del niño/a creativo, va la escuela por buen camino? Al fin y al cabo, ¿Estamos educando en la creatividad?

Esta investigación surge de la hipótesis de que no. Esta idea lo comparte el claustro de profesores del centro educativo “Beasaingo Ikastola”. Y es que la evaluación diagnóstica que se realiza en El País Vasco cada curso en las clases de cuarto de primaria y segundo de la ESO demuestra la falta de creatividad de los alumnos y alumnas. Estos resultados nos han empujado a reflexionar sobre nuestro modo de trabajar en el aula, a identificar las carencias y oportunidades que tenemos con el fin de formar niños/as creativos. Todo esto, o nada más que esto, es lo que pretende aclarar este proyecto.

1.2. Objetivos

Los objetivos que se quieren alcanzar con este proyecto son de sentido funcional y práctico. En cuanto al nivel de concreción cabe diferenciar dos tipos de objetivos: Por un lado se ha redactado un objetivo general, que tiene a su menester los objetivos específicos o concretos. Mediante el cumplimiento de estos objetivos se alcanzará el objetivo general.

OBJETIVO GENERAL

- 1.- Obtener pautas para trabajar la creatividad en las aulas de Educación Infantil.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.- Determinar cuales son las características que debe tener una práctica educativa basada en la creatividad.
- 2.- Proponer una serie de técnicas para trabajar la creatividad en Educación Infantil.
- 3.- Proponer una serie de actividades concretas para estimular la creatividad de los alumnos/as del segundo ciclo de Educación Infantil.

2. DESARROLLO

Este capítulo constituye el cuerpo del proyecto. En primer lugar se fijarán los cimientos, es decir, el marco teórico que servirá como base de la edificación. Una vez de revisar la bibliografía y concretar los supuestos teóricos, el siguiente paso será conocer la realidad educativa Española, y concretamente la de la provincia histórica de Gipuzkoa, en la Comunidad Autónoma Vasca. Para responder a las carencias y oportunidades detectados a través del acercamiento a la práctica educativa se retomará de nuevo el trabajo de revisión bibliográfica, con el fin de encontrar modelos y técnicas creativas que se puedan aplicar a la educación. Por último, teniendo en cuenta los supuestos teóricos y prácticos se realizará una propuesta con el objetivo de buscar una educación creativa.

2.1. Marco teórico: revisión bibliográfica

Para trabajar la creatividad y poder estimular su desarrollo, a si como para promover cualquier tipo de aprendizaje, es fundamental conocer al niño o a la niña; las características y capacidades que marca el desarrollo de la psique. Solo con este conocimiento podremos realizar una intervención eficaz. También es imprescindible conocer los supuestos teóricos de la creatividad. Y es que para educar creativamente, en primer lugar se debe definir la creatividad y el proceso creativo.

2.1.1. EL NIÑO EN EDUCACIÓN INFANTIL: ASPECTO PSICOLÓGICO

Antes de entrar en los aspectos teóricos de la creatividad, hemos de valorar los aspectos de la psicología infantil. Esta indagación se realizará en dos partes que coinciden con los dos ciclos que constituyen la etapa de Educación Infantil.

2.1.1.1. Primer ciclo de la etapa de Educación Infantil: 1 – 3 años

Esta etapa está caracterizada por el dominio del movimiento. P. Osterrieth lo denomino como “el periodo de expansión subjetiva” (1984). Gesell también subrayó la actividad motora con las denominaciones propuestas para referirse a esta etapa de “edad de mudanza” o “edad acrobática” (1940).

Desde el punto de vista del desarrollo motor, es imprescindible señalar los progresos de la locomoción y la manipulación. Entre los 12 y 18 meses, la reptación será sustituida por la marcha de una forma gradual, y seguidamente, evolucionará hasta llegar al correteo. Aunque al principio se realizará de una forma “torpe”, hacia los 20 meses conseguirá dar pasos estables y regulares. En este momento aparece la carrera. Según Osterrieth, a los dos años, el niño camina ya con soltura. Además, seguirá progresando gracias a su actitud emprendedora que le lleva a poner sus habilidades a prueba con proezas como transportar muebles y objetos voluminosos de un lado a otro” (1984). De este modo, el niño de 3 o 4 años controlará a la perfección la marcha y la carrera.

Por otra parte, también cabe destacar los progresos conseguidos en la prensión y la manipulación. Los movimientos se irán afinando, diferenciándose de los demás movimientos y a la vez coordinándose entre ellos. A los 15 meses el niño podrá abrir una caja, podrá beber de una taza y manejar la cuchara o tenedor. Con 2 años empezará a colaborar de una forma activa en su propio aseo e realizará intentos para vestirse solo. Y al finalizar el tercer año de vida, podrá comer solo, y será capaz de realizar otras actividades que antes no podía, como abrir una caja atada con lazos, lanzar una pelota con precisión, o trazar un dibujo con el lápiz. (Osterrieth, 1984). El niño esta constantemente en movimiento: inventa sin cesar, descubre, repite. El niño crea.

El movimiento está directamente ligado con la representación. “La transición entre lo motor y lo representativo aparece en la representación por acción que constituye la imitación” (Osterrieth, 1984, p. 88). A través de la imitación, el niño evoca utilizando su cuerpo una situación. (Osterrieth, 1984). Esta imitación, según Piaget, abunda a partir del segundo año, cuando

comienza el juego simbólico. Gracias a este juego representativo, el niño modifica la realidad en función de sus deseos. También rebate sus experiencias negativas reviviéndolas y corrigiéndolas en el juego. De este modo, el juego es el medio para explorar la realidad (Piaget, 1966). Tal y como afirma Osterrieth, es un hecho demostrado que un niño o niña de 2,6 años, puede participar en una media de tiempo de 2 horas, en 6 o 7 situaciones imaginarias diferentes (1984).

Al hablar de la representación no se puede dejar de lado el lenguaje y su adquisición. La primera palabra aparece aproximadamente a los 10 meses. Según las referencias de M. Richelle que recoge Osterrieth, hacia los 20 meses el vocabulario abarca una centena de palabras, alrededor de 300 a los 2 años y mil a los 3 años (1984). Paralelamente, el niño ira también juntando palabras y formando frases. Stern habló del estadio de la “palabra-frase” (1907), que se refiere al valor que le da el niño de 2 años a la palabra de una frase entera. A partir de la mitad del segundo año, la “palabra-frase” es sustituida por la “prefrase” constituido por dos o tres palabras (Stern, 1907). Es el momento en el cual el niño o la niña entra en la “edad interrogadora” (Osterrieth, 1984): ¿Qué es eso?, ¿Y eso?... Con la información obtenida por las interrogaciones ampliará su vocabulario paralelamente a la ampliación de la experiencia.

Otra característica principal de la etapa es el egocentrismo. El niño de esta edad es egocéntrico, ya que piensa que todo lo que le rodea tiene los mismos pensamientos e experiencias que él. No comprende que su punto de vista sea sólo uno entre muchos.

En cuanto al terreno afectivo y emocional, el niño o la niña de esta etapa vivirá una evolución hacia la independencia personal y el control emocional. En los primeros años, las emociones estarán ligadas al presente. Pero a la misma medida que desarrolle la capacidad de recordar, podrá revivir los sentimientos y emociones pasados, del mismo modo que le será posible anticiparse a los todavía futuros. El modo de expresar estos sentimientos también se amplía con la adquisición del lenguaje y la capacidad representativa. Del llanto y pataleo el niño o la niña pasará a expresar sus emociones en el juego, dando patadas a

un mueble o enfadándose con su muñeca. De este modo, se sentirá menos atrapado por sus emociones.

El adulto es una figura clave en el desarrollo afectivo-emocional del niño. El adulto es quien dicta las exigencias y las prohibiciones. Depende del grado de satisfacción de este, el niño se hará un juicio de si mismo. Es decir: “El niño depende de los demás para su propia valoración; se forja una imagen de sí mismo según la que de él presenten los adultos” (Osterrieth, 1984, p. 101). Por esta misma razón, los niños y las niñas captan al pie de la letra lo dicho por los adultos, sus afirmaciones y sus amenazas, que según su carácter, pueden crear ansiedad y temores. Estos temores suelen ser reflejo de la experiencia vivida. Los animales, la oscuridad, las tormentas... La gama de temores se amplía hasta los tres años y a partir de esta edad van disminuyendo.

Hacia los dos años, el niño pasa por la fase de “oposición”. Realiza lo contrario de lo que se le pide, patalea y llora por haberle quitado un juguete, su carácter se vuelve rebelde y aumentan las rabietas. Para explicar este comportamiento Osterrieth hace referencia a Wallon, quien afirmó que ese comportamiento proviene del deseo de hacer las cosas el/ella solo/a. Según este autor, el deseo de actuar solo o por sí mismo entra de lleno en la construcción del “yo”. Para ello, tal y como se ha comentado anteriormente, el/la pequeño/a se encamina en busca de su independencia y la autoconfianza. En cuanto al adulto, debe ser impulsor de esta búsqueda y no un obstáculo. Por lo cual, tiene que permitir un grado de autonomía al niño para que adelante en esta sentido.

2.1.1.2. Segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil: 3 – 6 años

El profesor Osterrieth subrayó como característica principal de esta etapa el descubrimiento de la realidad exterior. Es decir, “descubre que hay una realidad exterior independiente de él y a la que debe tener en cuenta, si quiere conseguir sus fines” (1984, p. 114). La aparición de la realidad exterior hace que el niño deje de ver el juego como una simple vía de diversión y lo

utilice para perseguir sus intereses u objetivos. Uno de estos objetivos es la lecto-escritura. A los 3-4 años empiezan a simular la escritura o lectura. A los 5-6 empiezan a escribir y leer (Osterrieth, 1984).

Pero lo fundamental de esta etapa es el aspecto afectivo. El niño o la niña deberán superar el trance de aceptar que su madre es un individuo de esa realidad exterior que ha descubierto. De este modo, tendrá que hacer el esfuerzo de querer a una individualidad que no es el o ella.

Para empezar, a los tres años, el/la niño/a descubre sus genitales, percatándose así de las diferencias anatómicas. Según la teoría freudiana, el niño descubre que su mamá físicamente es muy distinta a él, y al mismo tiempo se siente parte del grupo de su padre, que a diferencia de este último se ve insignificante. Por estas diferencias que ve, aparece el temor a la mutilación. En el caso de la niña, se da cuenta que la madre es un ser desfavorecido como ella. Además, se sentirá inferior al no tener la madurez física de esta. En cambio, verá al padre dotado de lo que a ella le falta. A su vez, los hijos/as descubrirán el lazo de amor que une a sus padres. Para el niño el padre es un rival ya que tiene que compartir a su madre con él. Entre los 3 y 5 años el niño asimila la realidad de ese triángulo y aprende a vivir con ello. En lo que a la niña se refiere, ve con envidia a su madre por dormir con el padre. Se puede decir que se “enamora” de él.

Al percatarse de que sus padres son figuras de la realidad que les rodea, el/la niño/a no tendrá tanta necesidad de ellos para afirmar su seguridad. Es entonces cuando se constituye la “conciencia moral” (Osterrieth, 1984). En otras palabras, se podría definir como “esa voz” que les dice que es lo que deben hacer y que es lo que no deben hacer. En efecto, es la voz de sus padres. Según Osterrieth, “estar a bien con ella equivale a ser querido por sus padres; rechazar sus advertencias suscita culpabilidad y remordimientos” (1984, p. 124). Esta conciencia primitiva constituye el fundamento de la moralidad futura. Equivale al órgano represivo del “super-yo” freudiano. Este control interiorizado, es espejo de la necesidad de un control adulto. A partir de los 5 años se irán librando de esta “voz”, de su conciencia infantil.

El lazo entre hermanos/as también juega un papel primordial en el mundo afectivo. En relación a sus padres, los/las hermanos/as mayores sentirán celos, envidia al tener que compartirlos con ellos. Es cuando empiezan a retroceder y a comportarse como “bebés” para intentar conseguir la atención de sus padres de nuevo.

Otras figuras que suelen aparecer al tercer año suelen ser “los amigos”. Es cuando empieza la socialización con sus iguales. Estos años, más que amigos son compañeros de juego. Osterrieth menciona “el juego paralelo” y “el juego asociativo” (1984). El primero aparece en el curso de tres años. Descubren que el hecho de estar juntos es fuente de placer para ellos. Suelen ser dos o tres los que se juntan para compartir una actividad, la cual aún no tiene ninguna organización. El juego asociativo aparece en el aula de cinco años. El grupo es ya de cinco o seis participantes, entre los cuales hay intervenciones ya que existe una organización de la actividad.

El carácter egocéntrico de esta edad hará que las disputas entre compañeros por un juguete o por una opción del juego sean abundantes. Esto, acarreará la competitividad entre ellos, sobre todo a partir de los cuatro años. A los 5 años, es cuando empiezan a tener en cuenta el deseo de los compañeros, integrándolos junto a los suyos en la actividad. Así comienzan los llamados juegos de rol, en la cual, cada niño juega un papel de la vida real.

Para concluir, es conveniente exponer la idea de Piaget sobre el pensamiento intuitivo de esta edad. El maestro suizo demostró que los niños de esta edad piensan intuitivamente a través de diferentes experimentos. Por ejemplo, al cambiar de forma una bola de arcilla deducían que según la forma, había más o menos arcilla, aun viendo que no se había reducido o sumado más cantidad del material (1966).

Atendiendo a estos aspectos de la psique del niño/a de educación infantil, se podrá identificar sus capacidades y límites en cuanto a la actividad creativa.

2.1.2. LA CREATIVIDAD Y EL PROCESO CREATIVO

La creatividad es un termino polisémico y multidimensional. Es decir, no hay una definición única, ya que según la óptica con que se mire, se remarca una de sus tantas dimensiones.

En consecuencia, en vez de dar una definición que no logrará satisfacer a todos, se ha optado construir un marco, donde cabe el término de la creatividad y todo lo que ello supone. Se marcarán los límites, fijándose en las notas que funcionan como punto de encuentro en las diferentes definiciones que se han dado hasta ahora.

2.1.2.1. La creatividad

Todos los autores coinciden en que el humano es creativo por naturaleza. Es decir, tiene capacidad de crear. Eso no quiere decir que toda actividad del humano sea una actividad creativa. Según las palabras de Saturnino de la Torre, “el espíritu creativo no esta en la naturaleza de las cosas, sino en la disposición personal hacia ellas” (1991, p. 29). Por esta razón el azar no es creatividad. No supone un ¡Eureka! Por dicha razón, “un descubrimiento puede ser casual, pero la creatividad no lo será nunca” (De la Torre, 1991, p. 29).

Una vez discriminado lo que no es creativo toca ver lo que verdaderamente requiere la creatividad:

La actividad creativa es “intrínsecamente humana” (De la Torre, 1991). Es decir, solo crea el ser humano, y realiza esa creación inspirado por su mundo interior, y proyectando este en el medio exterior. Tal y como afirmó el director de la serie de televisión “El espíritu Creativo” Paul Kaufman, “si procuras encontrar el espíritu creativo en algún sitio exterior a ti, estás buscando en el lugar errado” (2009, p. 14). Los autores citados remarcan el requisito humano, por que un ordenador o una máquina no pueden ser

creativos. Ellos producen, pero la creatividad no sólo está en el producto, en el resultado final, necesita de la idea. Y la capacidad de idear es exclusiva del ser humano.

Igualmente, la actividad creativa es “intencional y direccional” (De la Torre, 1991). “Busca satisfacer una tensión que puede provenir del mundo interior o exterior” (De la Torre, 1991, p. 30). El primer paso que precede a la actuación es la proposición. Antes de actuar, se plantea el problema. Es el orden natural de la actividad humana. Otra de las características que nos diferencia del animal es la intencionalidad.

Otra nota indispensable de la creatividad es el “carácter transformador” (De la Torre, 1991). La acción creativa supone un cambio en el creador. Por lo cual, la reproducción, el calco, la repetición son contrarias a la creatividad. Por lo cual, según De la Torre, el profesor creativo invita a sus alumnos a trasladar la información al propio contexto, transformándose a sí mismos.

Como la mancha de aceite que tiende a expandirse sobre una superficie, la creatividad también requiere la “comunicación” (De la Torre, 1991)). Una idea no es más que una idea si no se exterioriza, si no lo materializamos.

Para finalizar con las notas que limitan la actividad creadora, se debe hacer hincapié en como debe ser esa idea que se comunica para que se pueda considerarla creativa. Los atributos que comparten todos los autores en sus definiciones son la “novedad y la originalidad” (De la Torre, 1991). Toda acción creativa para que tenga valor, tiene que aportar algo nuevo, tiene que mejorar en algún aspecto lo que ya estaba de antes. Hoy en día nadie crea de la nada. Crear es modificar lo que ya existe para intentar mejorarlo.

2.1.2.2. El proceso creativo

Saturnino de la Torre habla en *El Manual de la Creatividad* (1991) de las coordenadas que delimitan el espacio de la actividad creativa.

Una de ellas es la “ideación” (De la Torre, 1991) que constituye la primera estación del proceso creativo. Para tener una idea es imprescindible la apertura al exterior, la interrogación, recepción y asimilación. Dicho de otra manera más simple, tener una idea requiere estar atento.

La segunda coordenada o estación es la “comunicación” (De la Torre, 1991). Todo lo creativo acaba manifestándose, ya sea a nivel gráfico, oral o expresivo. La acción creativa no es solo el resultado, pero requiere de ello para materializarse y así poder valorarlo, experimentarlo.

Basándose en estas dos coordenadas generales, Paul Kaufman y Michael Ray simplifican el proceso creativo en cuatro estaciones: Preparación, incubación, iluminación y comunicación (2009). Concretamente, diferencian tres momentos en la fase de ideación. La preparación es el momento donde se plantea el problema. La incubación es un proceso pasivo: En busca de una solución se deja el planteamiento en reposo. La incubadora se asemeja al subconsciente, que es donde en el momento dado se enciende la chispa: La iluminación. Cuando esto ocurre, la conciencia recupera lo que había dejado reposando y lo comunica, lo exterioriza, dándole solución al problema planteado.

2.2. La creatividad en el sistema educativo Español

Según expone Saturnino de la Torre en el *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*, “en la educación, la creatividad está pasando de ser una actividad ligada a la fantasía infantil o a la expresión plástica a valor educativo que ha de desarrollarse a través del currículum escolar” (1991, p. 22). Comenta, que muchos sectores educativos tienen ya conciencia de ello.

“Si la creatividad es un valor socioeducativo semejante a la sociabilidad, la cooperación, la actitud participativa, y tan importante como el razonamiento, las aptitudes intelectuales o las estrategias cognitivas, ha de plantearse en normas legales, en proyectos educativos, en programaciones de los

profesores. No debe convertirse en una palabra de relleno ante las demandas superiores, sino que ha de incorporarse en los objetivos de todas las materias curriculares” (De la Torre, 1991, p. 22).

En el siguiente apartado, se va a ver si el sistema educativo español integra la idea de la creatividad tal y como exige De la Torre. Para ello se revisará la legislación y se conocerá el día a día de algunos centros educativos de la provincia vasca de Gipuzkoa a través de las entrevistas realizadas a docentes de Educación Infantil.

2.2.1. REVISIÓN DE LA LEGISLACIÓN

Para obtener la radiografía que proporcionará el diagnóstico de la salud que goza la creatividad en la práctica educativa de nuestro país, primeramente se analizará la legislación. Concretamente, estudiaremos el máximo texto regulador del sistema educativo Español: La Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, pensando que la interpretación de este es un buen termómetro para medir la temperatura en el que se cuece la creatividad en nuestros colegios. Seguidamente, se colocará el foco en la Comunidad Autónoma del País Vasco, analizando del mismo modo la publicación del decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV (2010).

2.2.1.1. Análisis del Real Decreto 1630/2006

Concretando más el campo de estudio, este estudio se basará en el REAL DECRETO 1630/2006 de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Para medir la relevancia que tiene el concepto de la creatividad en el texto legislativo mencionado, se utilizarán dos criterios: uno es el criterio cuantitativo, y el segundo y sin duda el más significativo el criterio cualitativo.

La palabra o concepto “creatividad” es citada en 5 ocasiones. Las 5 menciones se hacen en el anexo, concretamente en el texto que define el área de “Lenguajes: Comunicación y representación”. Las tres primeras referencias se pueden leer en la introducción donde se justifican la filosofía y el quehacer del área.

Mención 1:

“(…) Trabajar educativamente la comunicación implica potenciar las capacidades relacionadas con la recepción e interpretación de mensajes y las dirigidas a emitirlos o producirlos, contribuyendo a mejorar la comprensión del mundo y la expresión original, imaginativa y creativa (…). P. 480. BOE núm. 4 (Jueves, 4 de enero 2007)

Mención 2:

“(…) De esta manera se facilitará que acomoden los códigos propios de cada lenguaje a sus intenciones comunicativas, acercándose a un uso cada vez más propio y creativo de dichos lenguajes” (…). P. 480. BOE núm. 4 (Jueves, 4 de enero 2007)

Mención 3:

“(…) A través de los lenguajes desarrollan su imaginación y creatividad aprenden, construyen su identidad personal, muestran sus emociones, su conocimiento del mundo, su percepción de la realidad” (…). P. 480. BOE núm. 4 (Jueves, 4 de enero 2007)

En estas tres menciones, la creatividad aparece ligada a la comunicación. Se plantea como fin conseguir una expresión creativa del lenguaje (1. mención) o de igual manera, acercarse cada vez más a un uso creativo de ella (2.mención). También se considera el o los lenguajes como herramienta para el desarrollo de la creatividad (3. mención).

La cuarta mención se realiza en el texto en el cual se definen los contenidos. Exactamente se encuentra en el bloque 1. “lenguaje verbal”, en el contenido específico del “acercamiento a la literatura”, haciendo una referencia al sentido lúdico de la lengua.

Mención 4:

“Participación creativa en juegos Lingüísticos para divertirse y para aprender”. P. 481. BOE núm. 4 (Jueves, 4 de enero 2007)

Por último, en el apartado de los criterios de evaluación del área se concreta que se valorará el uso creativo del lenguaje oral en los siguientes sentidos.

Mención 5:

“(…) Se valorará el interés y el gusto por la utilización pertinente y creativa de la expresión oral para regular la propia conducta para relatar vivencia, razonar, resolver situaciones conflictivas, comunicar sus estados anímicos y compartirlos con los demás” (...). P. 482. BOE núm. 4 (Jueves, 4 de enero 2007)

En las otras dos áreas que conforman la etapa de Educación Infantil, es decir, en el área de “Conocimiento de si mismo y autonomía personal” (p. 476) y en el de “Conocimiento del entorno” (p. 478) no se hace ninguna mención (ni directa ni indirecta) a la creatividad. De la misma manera, en los objetivos de la Educación Infantil redactados en el artículo 3 (p. 474) tampoco se le hace ningún tipo de referencia al concepto que tenemos como objeto de estudio.

2.2.1.2. Análisis del decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV (2010)

El decreto realizado por el departamento de Educación de la Comunidad Autónoma del País Vasco, rellena y le da cuerpo al esqueleto definido por la

Ley Orgánica de Educación. Por su carácter jerárquico el marco definido por el texto de la CAPV es una concreción del texto del ministerio y en consecuencia, se puede afirmar que sigue los mismos criterios en cuanto a la creatividad se refiere.

Como en el REAL DECRETO 1630/2006, la creatividad se menciona solo en el Anexo n^o 2, concretamente en el texto que pertenece al área de “Lenguajes: comunicación y representación. En total, se han encontrado 5 referencias claras. La primera mención es literalmente la misma que hace en su introducción el REAL DECRETO 1630/2006, ya mencionado anteriormente en este trabajo:

Mención 1:

“(...) El aprendizaje de las destrezas comunicativas implican potenciar las capacidades relacionadas con la recepción e interpretación de mensajes, y las dirigidas a emitirlos o producirlos, contribuyendo a mejorar la comprensión del mundo y la expresión original, imaginativa, creativa y funcional”(…). (Decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV, 2010, p. 49).

La segunda referencia explica la función del lenguaje plástico, entre otros como herramienta para desarrollar la creatividad.

Mención 2:

“(...) A través del lenguaje plástico los niños y las niñas exploran la realidad, reflejan el conocimiento que de ella tienen, se expresan a si mismos y les sirve para estimular la adquisición de nuevas habilidades y destrezas, así como para despertar la sensibilidad estética y la creatividad” (…). (Decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV, 2010, p. 49).

De la misma manera, el texto de introducción cita el lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la información y comunicación. En este sentido, hace hincapié en el uso creativo de estos.

Mención 3:

“(…) El lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la información y comunicación presentes en la vida infantil, requiere un tratamiento educativo que, a partir del uso apropiado y significativo, inicie a niñas y niños en la interpretación y comprensión de los mensajes audiovisuales y su utilización ajustada y creativa” (…). (Decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV, 2010, p. 50).

Así como el REAL DECRETO no menciona el criterio de la creatividad en la redacción de objetivos, el texto curricular del Departamento de Educación del País Vasco si hace un guiño a la capacidad creadora en el octavo objetivo específico del área.

Mención 4:

“Participar de manera creativa en producciones plásticas, audiovisuales, tecnológicas, teatrales, musicales y corporales mediante el empleo de técnicas diversas para aumentar sus posibilidades comunicativas e iniciarse en la comprensión del hecho cultural”. (Decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV, 2010, p. 58).

Para finalizar con las menciones realizadas a la creatividad, en el apartado de los contenidos del área de lenguaje pertenecientes al segundo ciclo de la etapa redacta el mismo contenido que el REAL DECRETO.

Mención 5:

“Participación creativa en juegos Lingüísticos para divertirse y para aprender”. (Decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV, 2010, p. 55).

2.2.1.3. Interpretación

Tanto el REAL DECRETO 1630/2006 como el texto refundido del decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV relacionan la creatividad con el lenguaje y los diferentes variantes de este: verbal, plástico, corporal y audiovisual o de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. A su vez, en las áreas del “Conocimiento de si mismo y autonomía personal” y “Conocimiento del entorno” no se menciona ni una vez el termino creatividad.

Llegado ha este punto es interesante mencionar la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1987). Según el psicólogo, investigador y profesor de la Universidad de Harvard, la inteligencia provee la base de la creatividad. De esta manera, un niño será más creativo en los campos en que posee mayores fortalezas (1987). Gardner diferencia 7 inteligencias primarias: Inteligencia lingüística, lógico-matemática, kinésica-corporal, espacial, musical, interpersonal e intrapersonal. El autor defiende que al niño hay que darle la oportunidad de desarrollar su creatividad en cualquiera de estos campos. En cambió, tanto en el REAL DECRETO como en el decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV la idea de la creatividad se reserva exclusivamente a la inteligencia lingüística.

Por otra parte, las referencias realizadas en la definición del área de “Lenguajes: comunicación y expresión” de ambos documentos, no podemos considerarlos de gran relevancia. Y es que las menciones son puntuales, compartiendo siempre su aparición con otros adjetivos como “propio”, “personal”, “original”, “imaginativa”. Es verdad que estas dos últimas están estrechamente ligadas a la capacidad creadora, pero estas menciones no se desarrollan en ningún momento; no se incide en su significado. En definitiva, en ningún momento se presenta la creatividad como un valor socioeducativo semejante a la sociabilidad, la cooperación, la actitud participativa, el razonamiento, las aptitudes intelectuales o las estrategias cognitivas, en la manera que exige Saturnino de la Torre.

Otro dato considerable es el apartado donde se cita (o no se cita) el término “creatividad”. En la mayoría de los casos escasos que se han encontrado, aparecen en la introducción del área. En otro caso aparece como parte de un contenido específico de un bloque, y también se halla entre las líneas de un criterio de evaluación. La consideración de mayor valor se le hace en el decreto curricular de la CAPV, al mencionarlo en el octavo objetivo del área. Pero el dato más significativo de todos es que en los objetivos de la etapa de Educación Infantil redactados en el REAL DECRETO no se le hace mención ninguna.

En conclusión, en el caso del sistema educativo español, no se cumple una de las condiciones para educar en la creatividad expuesta por Saturnino de la Torre en el *Manual de la Creatividad*: “incorporarse en los objetivos de todas las materias curriculares” (1991, p. 22).

2.2.2. INDAGACIÓN DEL DÍA A DÍA DE LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL DE GIPUZKOA

La idea de este apartado es acercarse al día a día de las aulas de Educación Infantil. Para poder conocer una realidad en su totalidad y poder extraer conclusiones apropiadas, el territorio español se queda grande. De este modo, se ha limitado la indagación en el territorio histórico de la provincia vasca de Gipuzkoa. Hay dos razones para explicar el hecho de haber tomado este territorio como muestra. Una es que Gipuzkoa es una de las provincias que más centros privados u/o concertados tiene (ya sean religiosos o centros de la asociación de Euskal Herriko Ikastolen Elkartea), posibilitando un abanico de ofertas educativas diferentes. Otra razón es que se encuentra en Gipuzkoa el centro “Beasaingo Ikastola” en el cual viven la problemática que ha impulsado esta reflexión sobre la creatividad en la educación.

De este modo, se han entrevistado docentes de la educación infantil de cinco centros Gipuzkoanos diferentes. Todos/as los que han respondido a las preguntas tienen una extensa experiencia como profesores/as de esta etapa. A través de sus respuestas se ha conseguido conocer el trabajo que se hace

en cuanto a la creatividad en las aulas de diferentes tipos de centros, tanto de carácter público como de carácter privado. He aquí una tabla de presentación de los entrevistados y sus centros de trabajo:

CENTRO EDUCATIVO	CARÁCTER DEL CENTRO	DOCENCIA ACTUAL DEL ENTREVISTADO
Legorreta Herri Eskola (Legorreta)	Público	Aula de 3 años
Elizatzko Eskola (Hernani)	Público	Aula de 5 años
Hirukide Ikastetxea (Tolosa)	Privado (religioso)	Aula de 4 años
Aita Larramendi Ikastola (Andoain)	Privado (Euskal Herriko Ikastolen Elkartea)	Aula de 4 años
Beasaingo Ikastola (Beasain)	Privado (Euskal Herriko Ikastolen Elkartea)	Aula de 5 años

2.2.2.1. Lectura de las entrevistas

Todos/as los/las entrevistados/as han respondido al mismo cuestionario. En total, han sido siete preguntas, diseñadas para conseguir la mayor información posible del día a día de sus aulas. En el primer anexo se puede consultar tanto el cuestionario como la transcripción de las respuestas. Seguidamente, se realizará una lectura relacionando y contrastando diferentes opiniones, para después poder sacar una serie de conclusiones.

¿Que espacio ofrecen los libros de textos al objetivo de desarrollar la creatividad de los/las alumnos/as?

La primera conclusión es que todos los centros utilizan un libro de texto desde los tres años. En cuatro de los cinco centros (Legorretako Herri Eskola, Elizatxo Eskola, Aita Larramendi Ikastola, Beasaingo Ikastola) utilizan el proyecto “Urtxintxa”, elaborado por la editorial ELKAR y la asociación IKASTOLEN ELKARTEA. Hirukide utiliza “Ukimugi” de la editorial IBAIZABAL. Al preguntarles si los libros de texto utilizados en el aula dejan lugar para trabajar la creatividad de los niños, la representante del centro Hirukide valora como “escaso” la posibilidad que ofrece el material “Ukimugi”. “Este se limita a un pequeño apartado en cada tema”, añade. En cambio, los profesionales que utilizan “Urtxintxa” afirman que sí ofrece el modo de trabajar la capacidad creadora. La docente de Legorretako Herri Eskola comenta que a través de diferentes actividades se impulsa la expresión plástica de cada niño/a: “valiéndose de la música se fomenta la expresión corporal y la creatividad ligada a este aspecto; y en cuanto a las tecnologías de la comunicación y la información se intenta a que aprendan a hacer un uso creativo de ellos; y por último, se plantean actividades que se basan en plantear un problema y dar solución a esta, fomentando así la creatividad”. De la misma manera, la profesora de Beasaingo Ikastola, afirma que “la asociación de Ikastolen Elkartea toma muy en cuenta el desarrollo de la creatividad reflejando esto en los materiales que se utilizan en las aulas. Por ejemplo, en las guías de los profesores se deja espacio para recoger las aportaciones e interpretaciones de los alumnos. Es decir, el material ofrece en sus actividades cotidianas la oportunidad para que los maestros y maestras impulsen la participación y la creatividad de los alumnos (debatiendo sobre un tema, eligiendo que es lo que quieren aprender, comentando en grupo como afrontar una actividad...Aun así, todas las oportunidades son pocas si no se les saca provecho”. Y es que, según una de las docentes, “estamos acostumbrados a darles a los niños y a las niñas todo hecho y se nos hace difícil dejarles que trabajen y que realicen las actividades en la manera que deseen. Pienso que nuestra manera de funcionar en clase obstaculiza su creatividad”. Por la misma vía, el representante de la escuela Elizatxo de Hernani también opina que “los profesores no nos podemos ceñir solo al libro de texto. La educación infantil es algo más amplio que eso. El camino idóneo sería coger el libro de texto como

principio y hacerlo nuestro, sacándole el mayor partido”. En la Ikastola Aita Larremendi de Andoian están de acuerdo con esta idea, ya que afirman “que según el toque que le da cada profesor las actividades se pueden hacer de distinta manera”.

¿A parte de las actividades que plantea el material didáctico utilizado, se realiza algún otro tipo de actividad para fomentar la creatividad?

Los representantes de Legorretako Herri Eskola y Aita Larramendi Ikastola consideran los rincones libres del aula denominados “txoko” como espacios para trabajar la creatividad. Según los profesionales de Andoain, “el rincón de plástica, la casa, el rincón de juguetes y disfraces, la biblioteca y el rincón de juegos de encaje, son espacios donde la actividad de los niños y niñas es libre”. “Es en estos espacios donde observamos la capacidad creadora de los alumnos y las alumnas”, prosigue. En Legorreta adjudican la misma función al rincón de construcción que tiene en el aula. “Aquí ponemos diferentes materiales al alcance de los niños y niñas: piezas de madera, de plástico, tapas, pinzas... Las construcciones que hacen son fruto de su creatividad”. En el centro de Beasain intentan dedicarle tiempo a la expresión plástica y a las producciones escritas. “Utilizando diferentes materiales y técnicas procuramos que cada alumno realice libremente su creación. A nivel de la escritura también trabajamos individualmente la creatividad”. Aun, así, admiten que en el apartado de la escritura las actividades suelen ser muy definidas, concretando lo que deben hacer. Por último, el centro religioso de Hirukide afirma que “no” trabajan la creatividad a parte del libro de texto.

¿Cómo entiende la escuela el concepto de la creatividad?

Cada uno ha hecho su propia definición sobre la creatividad: “La expresión a través de diferentes materiales”. “La manera personal que tiene cada uno para exteriorizar lo que lleva dentro. Uno lo puede exteriorizar a través de un dibujo, otro haciendo una construcción, o diseñando en la sala de psicomotricidad una casa y un laberinto para entrar en ella”. “La creatividad es la forma de expresar una idea o sentimiento y el mecanismo que utilizan los

niños para conocer la realidad”. La docente de Beasain piensa que la escuela relaciona la capacidad creadora con el arte gráfico y la escritura, “olvidando así que en el día a día necesitamos ser creativos para afrontar una serie de problemas”. Para la entrevistada, es “imprescindible” ser creador/a. Asegura que la escuela es consciente de ello, y como docente, siente una gran responsabilidad ya que también es trabajo de ellos dotar a los alumnos de esta capacidad “imprescindible”. Llegado ha este punto, acepta que no es capaz de valorar con seguridad si se está trabajando adecuadamente la creatividad. La clave puede estar en el planteamiento de que hacen en el centro educativo de Andoain: “La creatividad tiene que darse por parte del alumno y también por parte del docente”. Opinan que el profesor o la profesora no tiene que limitarse al libro de guía, si no que tiene que poner su imaginación en marcha para sacarle el mayor partido a las situaciones que surgen en el día a día.

¿Se hace cuanto se puede en busca del niño creativo?

La respuesta es unánime: No. Uno de los entrevistados propone hacer una reflexión: “¿Nuestro modo de trabajar en el aula deja opción de trabajar la creatividad? La reflexión del miembro de Legorreta puede valer como respuesta: “Pienso que muchas veces, lo que hacemos los docentes es inhibir la motivación de crear que tiene el niño”. Entonces...

¿Qué es lo que debería cambiar en nuestra aula o sistema educativo?

“Deberíamos dar más libertad a los alumnos a la hora de hacer las actividades”, opina la docente de Hirukide. Afirma que le gustaría hacer más en busca del niño creativo, pero admite que no está preparada, o en sus palabras “formada” para ello. Al hilo del sentimiento del representante de Hirukide, en Beasain piensan que lo que hay que cambiar es la mente de los docentes. “Estos últimos años, la escuela se ha percatado de la importancia que tiene la creatividad, y es reflejo de ello la evolución que han tenido los libros de texto. Pero aunque la creatividad haya ganado relevancia y presencia en los libros de texto, ¿somos capaces de aplicarlos en el aula?”. Los profesionales de Legorreta, Hernani y Andoain por su parte, señalan el ratio del alumnado por

cada clase. “Deberíamos cantar, bailar, escribir, leer, construir más. Pero cuando los grupos de alumnos son grandes es muy difícil observar el proceso de producción de cada alumno e incidir en ello”, comenta una de ellas. De la misma manera, otro entrevistado propone aumentar las actividades de manipulación y el juego simbólico. “Pero coordinar todo esto con las instalaciones, los horarios tan restringidos y sobre todo los grupos tan extensos que tenemos es muy difícil”. Por la misma razón, en el centro de Andoain piensan que se debería bajar el número de alumnos por profesor. “En nuestro centro tenemos 25 niños/as por aula y eso limita en muchos aspectos la actividad. Por ejemplo, en vez de dejar los alumnos que experimenten libremente con la tempera, no queda remedio que dirigir la actividad”.

Por lo tanto, ¿educamos en la creatividad?

La docente de Hirukide no duda en negar que el nuestro es un sistema educativo basado en la creatividad. Por el mismo camino, la entrevistada de Beasain opina que “los profesores obstaculizamos la creatividad de los alumnos y el sistema educativo hace lo mismo”. La representante de Aita Larramendi Ikastola que “la escuela esta fundamentada en general en el sistema de actividades dirigidas y que debería basarse en la creatividad de los alumnos”. En cambio, en Legorreta remarcan que trabajar la creatividad es un objetivo que ha cobrado importancia entre los profesionales de la docencia, pero del mismo modo, admite que “todavía no se le deja pronunciarse libremente a la inquietud creadora que guardan dentro de si los niños y niñas”. Opina que “teóricamente nuestro sistema educativo está fundamentada en la creatividad, pero que a la practica del día a día no llega ese espíritu”. Por último, el profesional de Hernani menciona otro agente a parte de la escuela: los padres: “para que el nuestro sea un sistema educativo basada en la creatividad, la escuela y los padres deben trabajar juntos”.

2.2.2.2. Interpretación

Casualmente, cuatro centros de los cinco elegidos aleatoriamente utilizan el mismo material didáctico, de modo que no hemos podido conocer la variedad de ofertas que hay en el mercado. Aun así de los dos libros de textos mencionados por los entrevistados, se ha logrado saber que uno de ellos dedica poco espacio al objetivo de desarrollar la creatividad de los alumnos y alumnas. Los docentes que utilizan el material de “Urtxintxa” aceptan que deja vía libre para la improvisación del profesor con el fin de impulsar la participación y la creatividad de los pequeños. Pero la clave está en la utilidad que le da el profesor o profesora a esta oportunidad que ofrece el material. Es decir, depende del profesor trabajar creativamente o trabajar limitándose a lo que dicta el libro de texto. Y desgraciadamente, el docente tiende a dirigir las actividades en vez de dejar libre el proceso de creación. La razón de que los docentes actúen de esta forma puede estar en la falta de preparación de estos o en el ratio elevado del número de alumnos por aula. Es difícil coordinar, observar y optimizar una actividad libre teniendo 25 alumnos en clase. Pero, aun bajando los ratios, para trabajar creativamente en el aula, sería necesario cambiar la forma de pensar y actuar de los profesores, que por inercia obstaculizan la creatividad de los pequeños. Para educar en la creatividad el profesor debe improvisar aprovechando las situaciones que surgen en el día a día del grupo. Al fin y al cabo, para trabajar creativamente, los dos agentes tienen que poner de su parte. Es decir, para educar en la creatividad el profesor debe ser creativo. Por lo tanto, si el profesor no es creativo no se puede pretender que el alumno lo sea.

A parte de los libros de texto, los rincones de plástica, de construcción, la casa, la biblioteca o los rincones de disfraces o juegos de encaje son espacios donde la actividad de los niños y niñas es libre. En estos espacios es donde se ve la creatividad de cada alumno o alumna. Pero en general, la escuela relaciona la creatividad con la expresión artística y la escritura, las cuales suelen ser actividades dirigidas, limitando la improvisación y la imaginación. Del mismo modo, se olvida que ser creativo es imprescindible para poder afrontar los problemas que surgen en el transcurso de cada día.

Hay que aceptar que la escuela se ha percatado de la importancia que tiene trabajar y desarrollar la creatividad. Aun así, la escuela sigue basándose en el sistema de actividades dirigidas en vez de dar más tiempo y espacio a las actividades libres, los cuales engrasan la maquinaria creativa de los pequeños. Puede que en sus fundamentos teóricos este contemplado el objetivo de alcanzar en niño creativo, pero en la práctica del aula no se refleja tal fin.

2.3. El profesor creativo

La conclusión obtenida de las entrevistas de que para educar en la creatividad el profesor debe ser creativo, ha hecho que se estudie como debe ser ese profesor que educa en la creatividad, que características debe tener y como debe trabajar en el aula.

Para este fin ha servido como punto de partida la opinión de la filósofa y pedagoga especializada en la creatividad Marta Iñiguez, expresada en la revista pedagógica vasca *Hik Hasi* en el año 2004:

“La función de transmitir la información y la sabiduría del profesor ha perdido sentido. Para la trasmisión de información contamos con todo tipo de medios tecnológicos. Vivimos un momento oportuno para plantearnos otra educación, en la cual, el profesor será verdaderamente profesor: un profesor que sepa acercar al alumno a si mismo, a los demás y a la vida misma. Y no para dictarle que es lo que debe hacer con la vida o con las personas que le rodean, sino para enseñarle a darse cuenta que es lo que le pasa, que es lo que les pasa a los demás, y que es lo que puede hacer con todo ello. Para enseñarle que es diferente pensar, hacer y sentir. El maestro debe impulsar el funcionamiento de los dos hemisferios del cerebro humano; por la derecha la lógica y por la izquierda la perfección, la imaginación, y la capacidad de síntesis. En consecuencia, el profesor debe llevar al alumno al desarrollo total de si mismo” (Iñiguez, 2004).

En esta mención Iñiguez relaciona el concepto de la creatividad con el concepto de la “individuación” que según los doctores en creatividad aplicada en la Universidad Autónoma de Madrid Gemma de la Torre y Pablo Rodríguez, significa “llegar a ser un individuo y, en la medida que por individualidad entendamos nuestra intimísima, definitiva e irrepetible manera de ser, llegar a ser uno mismo”. (Torre y Rodríguez, 2009). En consecuencia, el profesor creativo debe trabajar desde el punto de vista de la singularidad de cada alumno, ya que solamente encontrándose a sí mismo creara por sí mismo.

Saturnino de la Torre también reflexiona sobre las características del profesor creativo (1991). Antes que nada hace hincapié en la necesidad de abordar la creatividad en la formación de los profesores. Impartiendo una formación adecuada, en palabras de Saturnino De la Torre:

“El profesor debe conocer los supuestos teóricos de la creatividad, para que su labor cobre sentido y justificación; a de tener una disposición abierta y tolerante a respuestas y conductas sorprendentes e inesperadas, discordantes con los propios esquemas; debe tener conciencia de que según sea su actitud puede estimular o inhibir la creatividad. Y por fin, a de saber introducir la creatividad en su área curricular específico; aplicar unas determinadas técnicas estimuladoras de la ideación”. (1991, p. 22).

2.4. Modelos creativos aplicables en la educación

Después de conocer la realidad educativa careciente de objetivos, contenidos, y metodologías para el desarrollo de la creatividad, toca dar unos modelos creativos en las cuales se puede sostener una educación creativa. En el libro “Manual de la creatividad” Ricardo Marín y Saturnino de la Torre realizan un amplio trabajo de recopilación de modelos creativos. De las nueve que explican y analizan se ha hecho una discriminación dejando a un lado los que se dirigen al mundo empresarial, publicitario o de investigación. Una vez de hacer esta simplificación, se han elegido dos modelos, utilizando como criterio de elección la posibilidad de adaptación en la etapa de educación infantil.

2.4.1. METODOLOGÍA HEURÍSTICA

El término “heurística” procede del Griego (Eurikos) que significa encontrar, descubrir, inventar. Aplicando su significado a la educación nos coloca en un proceso de enseñanza-aprendizaje constructivo, significativo y creativo, ya que primaría la indagación frente a la recepción.

“El docente crea situaciones a través de las cuales el alumno aprende por sí mismo. Llega a la asimilación y dominio de los contenidos mediante la actuación y transformación de los materiales utilizados, los procesos de indagación y la construcción de hipótesis”. (De la Torre, 1991, p. 170).

De este modo, el alumno descubre o halla los conceptos por sí mismo en vez de recibirlos de una exposición del profesor. Bajo esta perspectiva, enseñar no consiste en transmitirle al alumno los conocimientos que le faltan por adquirir, sino que consiste en crear situaciones problemáticas para que en el intento de darle solución descubra y aprenda. El aprendizaje es constructivo. En consecuencia, De la Torre defiende que “lo heurístico conduce a lo creativo; más aún, comporta un modo de ser y hacer creativo” (1991, p. 170). Básicamente, trata de aprender descubriendo por si mismo.

De la Torre menciona a J. Bruner como el autor que más ha defendido enfatizado el modelo de aprendizaje por descubrimiento. Como primer requisito de su metodología heurística es hacer que el alumno se interese por aquello que queremos enseñarle. El segundo requisito se refiere a la estructura y forma en la cual se presenta el conocimiento. Para Bruner, “una estructura óptima es aquella que simplifica la información, genera nuevas proposiciones y aumenta la posibilidad de manipular un cuerpo de conocimientos” (De la Torre, 1991, p. 172). La tercera característica apunta al orden de presentación y manejo de la información. No hay un orden único. El ordenamiento dependerá de distintos factores, como pueden el conocimiento previo del sujeto, la etapa de desarrollo en la que se encuentra, las características del material, o las diferencias individuales. Por último, el cuarto paso consiste en la forma del refuerzo, una

vez de conocer los resultados. Para Bruner, el refuerzo también tiene que aportar conocimientos nuevos, y no limitarse a lo ya descubierto.

Tanto la metodología propuesta por Bruner como las diseñadas por otros autores que se sustentan en el modo heurístico persiguen unos objetivos comunes: “Facilitar el manejo de procesos cognitivos, tales como la observación, la discriminación, la recogida y organización de las informaciones, aislamiento y control de variables, formulación y comprobación de hipótesis, evaluación de resultados, realización de inferencias” (De la Torre, 1991, p. 173).

Otro objetivo que pretende es la independencia y autonomía en el aprendizaje. Según los autores heurísticos, el acto de aprender es un acto personal e intransferible. Es decir, el profesor puede orientar el proceso de aprendizaje, pero nunca podrá aprender por su alumno. Según De la Torre, “si despertamos en los escolares una actitud hacia el autoaprendizaje y el aprendizaje autónomo, el sujeto llegará a aprender por interés y motivos internos más que por exigencias académicas” (1991, p. 173).

2.4.2. MODELO DE CURRÍCULUM EMERGENTE BASADO EN LA CREATIVIDAD

El modelo del currículum emergente explicado por Francisco Merchén Bellón en el “Manual de la Creatividad” se sustenta en el desarrollo de habilidades y destrezas no cognoscitivas, que al parecer del autor “están olvidadas en las escuelas y que son significativas para el hombre en su papel social, cultural y del ocio” (1991, p. 200). El currículum emergente forma parte del llamado currículum oculto, la cual según los defensores de este modelo, debe ser la base del currículum oficial. Una de las habilidades más importante que pretende desarrollar este modelo es la creatividad.

“La escuela debe ofrecer el marco de promoción necesaria para el desarrollo de la creatividad del niño y debe intentar formar hombres íntegros, críticamente conscientes y responsables, tanto de si mismos como de la

realidad física y social que les rodea, a fin de que puedan actuar cooperativamente en la construcción de su propio futuro” (Merchén, 1991, p. 200).

Resumiendo, el modelo emergente está dirigida al desarrollo de la creatividad, considerando esta última como origen y posibilidad de la mejora de la calidad de vida individual y colectiva.

El currículum emergente se encuentra bajo la influencia de algunos factores generales y factores específicos. Entre los factores generales, se encuentra la “fluidez de expresión” (Merchén, 1991), que se refiere a la capacidad de producir ideas. Para ello, el alumno debe estar en contacto con un entorno estimulador que le aporte nuevas experiencias. Otro factor general es “la flexibilidad del pensamiento” (Merchén, 1991), la cual hace referencia a la plasticidad de las ideas como facilidad de adaptación a cualquier cambio. Esta elasticidad posibilita considerar el error como aprendizaje. El tercer y último factor es “la originalidad de las ideas” (Merchén, 1991).

Estos objetivos generales deben trabajarse en cada una de las áreas del currículum oficial. Al mismo tiempo, los factores mencionados, se ramifican en algunos factores específicos cuyo objetivo principal es el desarrollo de la capacidad creativa. El primer factor específico consiste en “desarrollar los sentidos” (Merchén, 1991). Y es que lo que escuchan, ven, huelen y manipulan los niños duran más en su cerebro. Con el fin de alcanzar este objetivo el profesor debe programar actividades que permitan desarrollar la capacidad de observación, percepción y sensibilidad. Otro fin importante es “fomentar la iniciativa personal” (Merchén, 1991). La falta de iniciativa supone uno de los grandes problemas del proceso de aprendizaje. Es el primer requisito imprescindible y por ello tenemos que asegurar su existencia. ¿Cómo? Aprovechando la espontaneidad, la curiosidad y la autonomía. Para concluir, es necesario “estimular la imaginación” (Merchén, 1991), desarrollando el sentido de la fantasía mediante la lectura de cuentos fantásticos, la intuición, y la asociación conforme a las leyes de semejanza, contigüidad y contraste.

2.5. Técnicas para la estimulación de la creatividad

2.5.1. ANÁLISIS FUNCIONAL

El creador de esta técnica es Robert P. Crawford. El análisis funcional se basa en la descomposición de un objeto o situación, teniendo en cuenta la función o el uso que desempeña ese objeto. El fin esencial de esta técnica es obtener ideas innovadoras para mejorar el objeto. Esta técnica estimula la sensibilidad de los alumnos y las alumnas hacia los objetos y hacia las partes que la componen. El hecho de saber apreciar los componentes específicos les hará acreedores de la posibilidad de cambiarlos o combinarlos logrando una mejora en su utilidad.

Conviene empezar de los objetos más simples introduciendo objetos cada vez más complejos. El primer paso consta en preguntarse para qué sirve el objeto estudiado, recogiendo toda la información que surja. Después, se estudia el objeto no solo en su totalidad sino atendiendo a cada parte, evaluando el nivel de cumplimiento en relación de su función. Partiendo de esta evaluación se proponen alternativas o mejoras .

2.5.2. LISTA DE ATRIBUTOS

Esta técnica también es invención de Robert P. Crawford, que se puede entender como un variante de la técnica anteriormente expuesta. Y es que el procedimiento de la lista de atributos consiste en el mismo procedimiento del análisis funcional: analizamos el objeto haciendo una lista de funciones o atributos que cumplen las partes componentes del objeto. Igualmente, una vez de realizar la lista se exponen diferentes posibilidades para cada parte en función del material o de la forma que estén construidas. La diferencia que tiene la técnica de la lista de atributos con la técnica del análisis funcional es el fin de la modificación del objeto. Mientras que en la anterior técnica la pretensión era mejorar el objeto, en esta última es adaptar el objeto para cumplir otras funciones, trasladarla a otro contexto, a otra situación.

2.5.3. SERENDIPITY

Para descubrir el origen de este término hay que retroceder hasta el siglo XVIII, que es cuando el escritor inglés Horace Walpole escribió la leyenda del reino de Serendip. Tres príncipes de este reino partieron en busca de un tesoro, que no lo encontraron nunca, pero en el viaje emprendido descubrieron muchas otras cosas que a no ser por esa iniciativa no los habrían hallado nunca. La historia de la ciencia esta llena de Serendipitys, es decir de encuentros inesperados. Aunque el azar no es creatividad, puede ser detonante de nuevas creaciones. Esta técnica consiste en el simple hecho de tener presente esa posibilidad y mantener los sentidos y la intuición despiertos, en tensión, para que si en la búsqueda de un descubrimiento concreto aparece otro casualmente, podamos identificarlo.

2.5.4. SINAPSIS

Las ideas tienden a seguir los caminos ya trazados en nuestro cerebro, las vías que posibiliten la fluidez y que estén libres de resistencias. Estos caminos no son eficaces para los inventores, ya que por su habitualidad son caminos que se hacen casi de una forma inconsciente. Por ello, el inventor intenta constantemente abrir nuevos caminos en su cerebro. Según el precursor de esta técnica Guy Aznar, este entrenamiento de abrir nuevos cauces para que trascurren los impulsos nerviosos debe ser impulsado desde los primeros años escolares. ¿Cómo? Habitando a los escolares para que encuentren diferentes soluciones a un problema.

2.5.5. LA SÍNTESIS CREATIVA

Es muy frecuente encontrar en este tipo de técnicas el uso de la capacidad de síntesis. Por esta misma razón la síntesis no es una técnica en concreto sino un recurso utilizado de distintas maneras ya que requiere un gran esfuerzo de recreación. Y es que la síntesis obliga al sujeto a buscar lo esencial haciendo de un producto otro nuevo. Esta capacidad se explota en los

ejercicios donde hay que ponerle título a un cuento, o hay que resumir un artículo en un titular, o hay que inventar un slogan publicitario.

2.5.6. BRAINSTORMING

El brainstorming o torbellino de ideas es otro recurso al que recurren diferentes técnicas de creatividad. Consiste en exponer y apuntar todas las ideas que surgen espontáneamente, sin pasar ningún tipo de filtro. Aunque a primera vista no guarden ninguna lógica o relación entre ellos, después de dejarlos en reposo y analizarlos pueden producirse resultados inesperados. Esta técnica es invención de A. F. Osborn (1938).

2.5.7. EL ARTE DE PREGUNTAR

La pregunta es el requisito imprescindible de un creador. Para solucionar un problema hay partir de una pregunta, de una hipótesis, la cual pretendemos responder. En el ámbito educativo, la pregunta es uno de los elementos clave. El inventor del Brainstorming, Osborn, fue el creador de una lista de cuestiones o preguntas, que respondiendo a las cuales se pretendía dar solución al problema. He aquí algunas preguntas planteadas por Osborn que recopila Ricardo Marín Ibáñez en el libro "Manual de la Creatividad".

- ¿Se puede lo existente emplear para otros usos distintos de los ya utilizados?
- ¿Se pueden copiar o adaptar otras realidades parecidas para mejorar lo que tenemos?
- ¿Se le puede aumentar, hacer más grande o más fuerte, más alto, que multiplique los efectos o aparezca con mayor frecuencia?
- ¿O por el contrario, se le puede disminuir, hacer más pequeño, más ligero, suprimir piezas o complicaciones?

2.5.8. TÉCNICAS CREATIVAS DE GIANNI RODARI

Gianni Rodari fue un periodista Italiano, que por su aportación que hizo mediante las técnicas de expresión escrita muchos expertos lo han considerado merecedor del título de pedagogo. En su obra “Gramática de la fantasía” (Rodari, 1973) propuso una serie de técnicas de creatividad escrita, posibilitando unos resultados creativos espectaculares a través de unos simples juegos. Seguidamente se mencionan algunos de ellos:

- El binomio fantástico: Consiste en juntar dos palabras (elegidos por azar) y sus significados. Por ejemplo silla y rodilla. De esta unión sacamos una definición nueva: una silla con rodillas que se puede saltar o ponerse de cuclillas flexionando o estirando las rodillas.

- La hipótesis fantástica: Es el juego del ¿Qué pasaría si... los perros volaran?

- La ensalada de cuentos: Consiste en mezclar unos cuentos con otros y crear de las combinaciones una historia nueva. Por ejemplo: “Iba Caperucita Roja por el bosque y se encontró con Blanca Nieves”.

- Inventar cuentos con las cartas Propp: Las cartas Propp son una serie de cartas que contienen imágenes las cuales representan las 13 fases de los cuentos de tradición oral (Convocatoria del rey para liberar a su hija, viaje del héroe hacia la aventura, favor o ayuda del héroe al donante...). Hay que inventar una historia en función a las cartas que le toquen a cada uno.

- Poema Collage: Como sugiere el mismo nombre, se trata de hacer una poesía con las palabras recortadas de revistas, libros o periódicos.

2.6. Propuesta de una serie de actividades para el desarrollo de la creatividad en el segundo ciclo de educación infantil

Para poder trabajar la capacidad creadora en el aula, en primer lugar hay que contar con un ambiente cálido, donde los alumnos se muevan y se

comunicen con confianza. Será labor del profesor conseguir y mantener el clima de trabajo adecuado.

Sin duda, contribuirá en ello escoger una metodología participativa y activa, imprescindibles para el campo que queremos desarrollar. Tal y como hemos expuesto en el punto 2.4 de este proyecto, los modelos a seguir serán el modelo heurístico y el currículum emergente. Esto consiste en que serán los propios alumnos, con la ayuda del profesor, los que llevarán las riendas de su propio proceso de aprendizaje. Será deber y responsabilidad del alumno encontrar solución a los problemas planteados. Y es que, mediante este modelo, el aprendizaje deriva del planteamiento y comprobación de hipótesis, de los errores que se comenten, de la indagación, de cada pequeño hallazgo o descubrimiento que se consigue.

Del mismo modo, el profesor se limitará a crear situaciones problemáticas que funcionarán como punto de partida, y orientará a los alumnos en su labor desencadenante, pero nunca será un trasmisor de conocimientos, ya que los saberes y las actitudes que nos interesan están en el mismo proceso de trabajo. Por otra parte, el profesor deberá cumplir las características mencionadas en el apartado 2.3 de esta memoria. Es decir, tendrá una actitud abierta y flexible frente a los planteamientos y respuestas de los alumnos, por inesperadas que sean. De ninguna manera, no debe inhibir la creatividad de los pequeños, sino que su labor será alentarlos. Por último, el profesor debe ser creativo en su modo en su forma de trabajar o intervenir con los alumnos. No podemos pretender que los alumnos sean creativos si nosotros no lo somos, si ni nos esforzamos en serlo.

Esta propuesta didáctica que se presenta a continuación, consiste en una serie de actividades destinadas a la puesta en marcha de la capacidad creadora de los y las alumnas del segundo ciclo de educación infantil. Se ha intentado dotarlo de un carácter flexible, para que el profesor pueda adecuar el nivel de dificultad al perfil del grupo, y así poder aprovechar este recurso en las dos aulas del ciclo (aula de 4 años y aula de 5 años). Las actividades presentadas completan una serie encadenada, guardando relación entre sí. Al proponer las actividades hemos tenido presente el carácter global. Es decir, no

hemos querido caer en el modelo de creatividad, que se limita a la expresión escrita, la cual, tal y como ha quedado demostrado en las entrevistas realizadas a los docentes (ver 2.2.2.), abunda en nuestros centros. Hemos pretendido dar la oportunidad de desarrollar la creatividad en los diferentes campos o inteligencias de la persona expuestos en el punto 2.2.1.3 de la memoria: inteligencia lingüística, inteligencia lógico-matemática, inteligencia espacial, inteligencia musical, inteligencia corporal-kinésica, inteligencia interpersonal, inteligencia intrapersonal, inteligencia naturalista.

Otro reto ha sido conseguir la compatibilidad del tiempo dedicado exclusivamente al desarrollo de la creatividad, con el tiempo necesario para poder completar la programación del curso. Para ello, hemos propuesto 10 actividades, cuyo desarrollo se estima que pueda durar tres cuartos de hora (2 de ellas se completaran en tres sesiones diferentes, cada una de ellas de 45 minutos). De este modo, se propone realizar una sesión de 45 minutos por semana. Pero esta opción es flexible, teniendo capacidad de adecuarse a las necesidades o posibilidades de cada grupo. En total, llevará 10 semanas el completar toda la serie de actividades.

2.6.1. ACTIVIDADES

En el siguiente apartado se presentan las actividades propuestas. Se ha intentado exponerlas de una manera esquemática y clara, ya que es el propio profesor quien debe completarlos y adecuarlos al perfil de su alumnado.

En cada tabla se explica una actividad, que en la mayoría de los casos (menos en las actividades número 3 y 5) coincide con la duración de una sesión. En todas las tablas de actividades se desarrollan el título de la actividad, la duración, los tipos de inteligencias que se trabajan a través de ellos, los objetivos a alcanzar, la técnica creativa que se pone en juego, el desarrollo de la misma actividad, los recursos espaciales y materiales, los criterios de evaluación basados en los objetivos y un comentario dirigido al profesor.

Actividad 1: Narración y tertulia del cuento “El pollito y la mazorquita del Rey de Oro”		TIEMPO: 45 min
INTELIGENCIA	Lingüística, intrapersonal, interpersonal	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar con la narración del cuento. - Valorar la actitud creativa del protagonista como herramienta para solucionar problemas. - Debatir y opinar en grupo de una forma creativa. 	
TÉCNICA	Sinapsis, El arte de preguntar	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenar a los alumnos y alumnas a que se sienten en semicírculo y contar el cuento “El pollito y la mazorquita del Rey de Oro”. (Ver anexo 2). - Hablar en asamblea y opinar que les ha parecido el cuento. El profesor dirigirá el debate con el fin de que se percaten de la habilidad que tiene el pollito para superar los problemas y se identifiquen con él. Se basará para ello en unas preguntas previamente preparadas adecuándolas si es necesario a la situación. A través de ellas les invitará a ponerse en situación del pollito preguntándoles que harían en su lugar, que herramientas usarían para salir de cada apuro. 	
RECURSOS	Espaciales	Aula ordinaria
	Materiales	El cuento “El pollito y la mazorquita del Rey de Oro”
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar con el cuento. - Percatarse del valor creativo del protagonista. - Participar creativamente y activamente en el debate. 	
COMENTARIO	Para impulsar la capacidad de sinapsis de los alumnos, el profesor debe aceptar todas las posibilidades propuestas por los niños y las niñas aún si son las más descabelladas.	

Actividad 2: “¿Si yo fuera el pollito...?”		TIEMPO: 45 min
INTELIGENCIAS	Lingüística, intrapersonal, interpersonal	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar la actitud creativa del protagonista como herramienta para solucionar problemas. - Evaluar la funcionalidad de las estrategias en relación a una situación dada. - Ser capaz de proponer mejoras en una estrategia o buscar una nueva estrategia más adecuada. 	
TÉCNICA	Análisis funcional, Sinapsis.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Volveremos a contar el cuento para tener la historia presente. - Se pondrán en grupos pequeños y el profesor explicará en que consiste la actividad. Cada grupo tendrá que analizar la funcionalidad de cada recurso que utiliza el pollito y proponer uno nuevo que utilizarían ellos mismos. Ejemplo: inventar otra estrategia en lugar de las piedras para salir del pozo. - Para finalizar, cada grupo expondrá la estrategia elegida para cada situación, y los demás evaluarán esa estrategia, afirmando su validez o proponiendo mejoras. 	
RECURSOS	Espaciales	Aula ordinaria
	Materiales	El cuento “El pollito y la mazorquita del Rey de Oro”
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Percatarse del valor creativo del protagonista. - Valorar la funcionalidad de las estrategias. - Proponer mejoras sobre una estrategia o buscar una nueva estrategia más adecuada. . 	
COMENTARIO	Está actividad está encaminada para desarrollar la capacidad de análisis funcional. Por ello, hay que darle tiempo y relevancia a los momentos de evaluación de las estrategias.	

Actividad 3: “Musical de “El pollito y la mazorquita del Rey de Oro”		TIEMPO: 3 sesiones de 45 min
INTELIGENCIAS	Lingüística, musical, kinestésica, interpersonal, intrapersonal, emocional.	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Hacer de un texto narrativo una canción. - Expresar los sentimientos a través del movimiento del cuerpo y la dramatización. - Disfrutar del proceso de creación musical y de la dramatización. 	
TÉCNICA	Síntesis creativa.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - (1. sesión): El profesor explicará en que consiste la actividad. Cada grupo tendrá que transformar el cuento en musical. Primero, crearán la letra de la canción entre todos. Para ello, elegirán una melodía ya conocida. El profesor escribirá la letra en la pizarra al mismo tiempo que lo van creando. Se asegurará de que la historia se refleje bien, diferenciando las partes en la que habla el narrador y las partes en la que hablan los personajes. Intentará meter rimas, repeticiones mediante el estribillo, formulas que aparecen en el cuento... Después de crear la letra lo aprenderán entre todos. - (2. sesión) Después de repasar la canción que crearon, se pondrán en grupos pequeños (6 alumnos por cada grupo). Cada grupo tendrá que repartirse los personajes y el papel del narrador, y crear la dramatización del cuento. Tendrán que conseguir todo lo que vean necesario o conveniente para ello (vestuario, decorado, objetos, atrezzo...). - (sesión 3) En la tercera sesión, es cuando cada grupo representará su dramatización delante de los demás grupos. Una vez de ver todas las actuaciones opinarán y evaluarán cada uno de ellos. 	
RECURSOS	Espaciales	Aula de psicomotricidad o gimnasio.
	Materiales	Pizarra, material de atrezzo, vestuario y demás.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activa y creativamente en la creación del musical. - Disfrutar y valorar el proceso de creación. 	
COMENTARIO	El objetivo principal es disfrutar mediante el proceso de creación. Para ello, el profesor debe dar rienda suelta a las ideas de los alumnos, sin inhibir o moderar la creatividad de estos.	

Actividad 4: Inventar cuentos con las cartas Propp		TIEMPO: 45 min
INTELIGENCIAS	Lingüística, interpersonal, intrapersonal.	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Percatarse de los actantes característicos de los cuentos tradicionales. - Crear un cuento partiendo de los personajes y situaciones dadas en las cartas Propp. - Disfrutar del proceso de creación. 	
TÉCNICA	Técnicas creativas de Gianni Rodari.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - En grupo grande realizarán una lista de cuentos tradicionales que saben. - Repasarán los personajes de esos cuentos y la función que desempeñan cada uno de ellos, percatándose de las similitudes que hay en los cuentos de tradición oral. - Se colocarán en grupos pequeños. El profesor repartirá un número de cartas a cada grupo, y partiendo de lo que ven representado en ellas tendrán que crear un cuento oralmente. - La actividad terminará con la narración del cuento creado de cada grupo. 	
RECURSOS	Espaciales	Aula ordinaria.
	Materiales	Cartas Propp.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar interés por los personajes y las características comunes de los cuentos tradicionales. - Ser capaz de crear una historia partiendo de unas imágenes sugerentes. - Disfrutar del proceso de creación participando activa y creativamente. 	
COMENTARIO	Se pretende acercar a la literatura de tradición oral como fuente de creatividad. Como en la anterior actividad se debe dejar libre la creatividad de los pequeños.	

Actividad 5: Diagnóstico de la escuela y formulación de soluciones para cubrir o mejorar las carencias		TIEMPO: 3 sesiones de 45 min
INTELIGENCIAS	Interpersonal, intrapersonal, naturalista, visual-espacial, lingüística.	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ponerse en lugar de las personas con alguna incapacidad física: (inválido en silla de ruedas, ciegos, sordos...) - Identificar y detectar visualmente los obstáculos que pueden encontrarse en el edificio de la escuela, y plantear una solución. - Valorar la funcionalidad de la creatividad. 	
TÉCNICA	Análisis funcional, Brainstroming.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - (1. sesión): Empezarán por comparar los héroes de los cuentos con las personas de la vida real. ¿Quiénes son aquellos que tienen que superar diferentes pruebas en el día a día como los héroes de los cuentos? Debatirán sobre ello hasta llegar al punto que nos interesa. Debatiendo entre todos realizarán una lista de pruebas u obstáculos que tienen que superar todos los días. Una vez de analizar la vida en general de estas personas, el profesor les invitará a fijarse en los obstáculos que puedan llegar a tener en la escuela. Se pondrán en grupos pequeños y cada uno de ellos realizará una lista, basándose en la técnica de Brainstroming. Un grupo poniéndose en lugar de las personas que requieren de la silla de ruedas; otro grupo identificará los inconvenientes para los ciegos; y otro para las personas sordas. Para finalizar, cada grupo compartirá sus hipótesis con los demás grupos. - (Sesión 2): Visitarán el colegio identificando visualmente los obstáculos que previeron y percatándose de las que dejaron sin detectar. El profesor escribirá en un inventario todos los obstáculos identificados en la escuela y las soluciones posibles que plantean los alumnos. - (3. sesión): Los alumnos se reunirán con la directora y jefe de mantenimiento para darles a conocer los obstáculos que han encontrado en la escuela y contrastarán las soluciones planteadas como hipótesis con el jefe de mantenimiento. 	
RECURSOS	Espaciales	Aula ordinaria y edificio del centro.
	Materiales	Inventario de diagnóstico y soluciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">- Aprender a ponerse en situación de otras personas, y ser capaz de ver los obstáculos que puedan surgirles.- Participar en la identificación de obstáculos y planteamiento de soluciones.- Valorar la funcionalidad de la capacidad creadora.
COMENTARIO	Se pueden realizar las sesiones 2 y 3 en la misma semana para que los alumnos tengan más presente los resultados de la indagación y las modificaciones propuestas para presentarlos delante de la directora y el responsable de mantenimiento. Se puede añadir una sesión más si es necesario.

Actividad 6: En busca del tesoro		TIEMPO: 45 min
INTELIGENCIAS	Lógico-matemático, visual-espacial, naturalista, interpersonal, intrapersonal, kinestésica, emocional	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Plantear y escoger las estrategias adecuadas para superar una prueba dada. - Decidir en grupo unánimemente el procedimiento más adecuado para superar una prueba. - Valorar la funcionalidad de la creatividad. 	
TÉCNICA	Análisis funcional, Lista de atributos, El arte de preguntar, Brainstroming, Sinapsis, Síntesis creativa, Serendipity, Técnicas creativas de Gianni Rodari.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - El profesor preparará el típico juego de “en busca del tesoro”. Se trata de buscar el tesoro que esta escondido en un lugar del patio de la escuela, siguiendo unas instrucciones que conseguirán superando diferentes pruebas. - Se agruparán en pequeños grupos y el profesor explicará las reglas y el procedimiento del juego. El primer grupo en superar todas las pruebas y en seguir todas las instrucciones correctamente descubrirá el tesoro. - El tesoro que están buscando no es de oro ni de plata, pero tendrá el mismo valor o más. Ese tesoro que encontrarán será la creatividad. 	
RECURSOS	Espaciales	Patio de la escuela.
	Materiales	Pruebas e instrucciones del juego.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Plantear estrategias diferentes para superar un obstáculo y escoger la más idónea. - Disfrutar del juego y gozar de la satisfacción que produce superar una prueba. - Valorar la funcionalidad de la creatividad. 	
COMENTARIO	La eficacia de esta actividad depende del aprovechamiento que hace de ella el profesor. Tiene la oportunidad de explotar todos los campos o inteligencias de los alumnos y poner en juego todas las técnicas creativas que quiera. Aquí se pone el juego la creatividad del profesor.	

3. CONCLUSIONES

- En nuestro sistema educativo, la creatividad no es un valor socioeducativo semejante a la sociabilidad, la cooperación, la actitud participativa o tan importante como el razonamiento, las aptitudes intelectuales o las estrategias cognitivas. Y es que las referencias y menciones que se le hacen a la creatividad en el texto legislativo del ministerio de educación son de poca relevancia. La creatividad no está incorporado en los objetivos de todas las áreas tal y como exige Saturnino de La Torre (1991), sino que solo se menciona en uno de los objetivos del área “Lenguajes: comunicación y representación”.
- Aun así la escuela se ha percatado de la importancia que tiene la creatividad en el desarrollo integral de la persona, pero el día a día de las aulas de educación infantil no es reflejo de ello.
- La escuela relaciona la creatividad sobre todo con la expresión escrita y plástica, olvidando que la creatividad es una herramienta imprescindible para buscar soluciones a los problemas que surgen en el día a día.
- Los libros de texto o dedican poco espacio al objetivo de desarrollar la creatividad, o en el mejor caso dejan rienda suelta a la improvisación del profesor. El profesor es quien debe sacarle partido al material didáctico con el fin de desarrollar la capacidad creadora del alumnado.
- Las actividades dirigidas, las cuales reprimen la creatividad de los alumnos y las alumnas, se imponen en el modo de dar las clases frente las actividades libres donde la imaginación de los pequeños no encuentran barreras.
- Ahí que ofrecerles más tiempo y dedicación a las actividades libres aprovechando la organización del espacio en el aula de educación infantil o del centro: los rincones de construcción, de plástica, la biblioteca, el juego simbólico, el aula de psicomotricidad...

- El número elevado de alumnos por aula dificulta desarrollar una metodología basada en las actividades libres, ya que es más complicado sistematizar (observar, evaluar e optimizar) la actividad libre que la dirigida. La educación creativa exigiría un ratio menor de alumnos por profesor.
- Pero principalmente, para alcanzar una práctica educativa creativa es necesario cambiar el modo de pensar, funcionar y enseñar del profesorado. Los profesores tienden a inhibir la imaginación de los alumnos y las alumnas por inercia o costumbre.
- Para educar en la creatividad el profesor debe ser creativo. Tiene que estar formado en los supuestos teóricos de la creatividad, tiene que ser consciente de que depende de su actitud desarrollar o inhibir la creatividad y debe ser capaz de improvisar para aprovechar cada situación que surge en el aula con el fin de desarrollar la capacidad creativa.

4. PROSPECTIVA

Este proyecto es un punto de partida para emprender el camino hacia una educación creativa. El destino de esta hoja de ruta es su aplicación, la puesta en práctica en las aulas del segundo ciclo de educación infantil. Esta experiencia será el mejor criterio de evaluación del proyecto. Por ello, la aplicación debería ser el siguiente paso en el camino marcado.

Una vez evaluada la propuesta del proyecto y haber realizado las correcciones o mejoras, sería interesante ampliar y adecuar la propuesta a la etapa de Educación Primaria.

De la misma manera, es conveniente reflexionar como pueden integrarse y trabajar conjuntamente todos los agentes de la educación con el fin de educar en la creatividad. Dicho de una forma más clara, otra vía de trabajo puede ser el estudio de como deben o pueden colaborar los padres con el centro educativo para el desarrollo de la creatividad de su hijo o hija.

Por último, sería interesante realizar una revisión del panorama internacional para conocer e importar las experiencias de otros pueblos y culturas en cuanto a la educación creativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV (2010). Departamento de Educación Universidades e Investigación. Vitoria-Gasteiz.

De la Torre, G., Rodríguez, P. (2009, octubre). *Autorrealización, creatividad y formación de profesores*. Educación y futuro. Revista de investigación aplicada y experiencias educativas. Nº 21.

Goleman, D., Kaufman, P., Ray, M. *El espíritu creativo*. (2009). Trad. Corgatelli, R. S. Barcelona: Zeta Bolsillo.

HIK HASI nº 104 (2004, enero). Elkarrizketa. Iñiguez M, filosofoa pedagogo eta sormenean aditua.

Marin, R., De la Torre, S. *Manual de la Creatividad. Aplicaciones educativas*. (1991). Barcelona: Editorial Vicens Vives.

Osterrieth, P. *Psicología infantil. De la "edad bebé" a la madurez infantil*. (1984). Trad. Gonzalvo Mainar, G. Décimo tercera edición (1993). Madrid: Ediciones Morata.

Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre. BOE núm. 4 (Jueves, 4 de enero 2007). Madrid.

BIBLIOGRAFÍA

Decreto curricular de Educación Infantil de la CAPV (2010). Departamento de Educación Universidades e Investigación. Vitoria-Gasteiz.

De la Torre, G., Rodríguez, P. (2009, octubre). *Autorrealización, creatividad y formación de profesores. Educación y futuro. Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*. Nº 21.

Goleman, D., Kaufman, P., Ray, M. *El espíritu creativo*. (2009). Trad. Corgatelli, R. S. Barcelona: Zeta Bolsillo.

HIK HASI nº 104 (2004, enero). Elkarrizketa. *Iñiguez M, filosofoa pedagogo eta sormenean aditua*.

Marin, R., De la Torre, S. *Manual de la Creatividad. Aplicaciones educativas*. (1991). Barcelona: Editorial Vicens Vives.

Marina, J. A. *Teoría de la inteligencia creadora*. (1993). Barcelona: Editorial Anagrama.

Osterrieth, P. *Psicología infantil. De la "edad bebé" a la madurez infantil*. (1984). Trad. Gonzalvo Mainar, G. Décimo tercera edición (1993). Madrid: Ediciones Morata.

Piaget, J., Inhelder, B. *Psicología del niño*. (1966). Trad. Hernandez Alfonso, L. Décimo tercera edición (1993). Madrid: Ediciones Morata.

Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre. BOE núm. 4 (Jueves, 4 de enero 2007). Madrid.

Reyes, F. *Las inteligencias múltiples de Howard Gardner*
<http://periplosenred.blogspot.com.es/2008/10/las-inteligencias-multiples-de-howard.html>

Rodari, G. *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias.* (1973) Trad. Vivas Julio. Primera edición (1983). Barcelona: Editorial Argos Vergara S.A.

Zaiter, J., Ridao, A., Robinson, J. E., (2004, agosto). *¿Cómo educar la creatividad en el contexto actual? Intangilbe Capital.org.* Vol 0

ANEXOS

Anexo 1: Entrevistas

CUESTIONARIO DE LAS ENTREVISTAS

1. *¿Qué material didáctico utilizáis en el aula?*
2. *¿Que espacio ofrecen los libros de texto al objetivo de desarrollar la creatividad de los/las alumnos/as?*
3. *¿A parte de las actividades que plantea el material didáctico utilizado, se realiza algún otro tipo de actividad para fomentar la creatividad?*
4. *¿Cómo entiende la escuela el concepto de la creatividad?*
5. *¿Se hace cuanto se puede en busca del niño creativo?*
6. *¿Qué es lo que debería cambiar en nuestra aula o sistema educativo?*
7. *¿Por lo tanto, educamos en la creatividad?*

LEGORRETA HERRI ESKOLA

Utilizamos los libros, los cuadernos de trabajo, los cuentos y el CD del proyecto “Urtxintxa”.

El libro de texto que utilizamos sí toma en consideración el objetivo de desarrollar la creatividad. Entre otras cosas, valiéndose de la música se fomenta la expresión corporal y la creatividad ligada a este aspecto; y en cuanto a las tecnologías de la comunicación y la información se intenta a que aprendan a hacer un uso creativo de ellos; por otro lado, se plantean actividades que se basan en presentar un problema y dar solución a esta, fomentando así la creatividad; y por último, también hay que realizar producciones de expresión escrita.

El rincón de construcción es un espacio donde se puede observar la creatividad de los alumnos. Aquí ponemos diferentes materiales al alcance de los niños y

niñas: piezas de madera, de plástico, tapas, pinzas... Las construcciones que hacen son fruto de su creatividad

.La creatividad es la forma de expresar una idea o sentimiento y el mecanismo que utilizan los niños para conocer la realidad. La escuela también lo entiende de esta manera y tiene en consideración su importancia.

Pienso que no se hace todo lo que está en nuestras manos. En mi opinión, muchas veces, lo que hacemos los docentes es inhibir la motivación de crear que tiene el niño. Reprimimos la creatividad mediante las actividades dirigidas, que la mayoría de las veces son demasiado dirigidas, dejando poco espacio de movimiento.

Deberíamos cantar, bailar, escribir, leer, construir más. Pero cuando los grupos de alumnos son grandes es muy difícil observar el proceso de producción de cada alumno e incidir en ello.

Todavía no se le deja pronunciarse libremente a la inquietud creadora que guardan dentro de si los niños y niñas. Teóricamente, nuestro sistema educativo está fundamentado en la creatividad, pero a la práctica del día a día no llega ese espíritu.

ELIZATXO ESKOLA

He utilizado material didáctico de diferentes editoriales, pero actualmente trabajo con el proyecto Urtxintxa.

En algunas escuelas donde me ha tocado trabajar, funcionan con proyectos globales. En esta metodología, son los alumnos quienes tienen que elegir y decidir que es lo que quieren aprender. De esta manera sí que se fomenta la creatividad. Los profesores no nos podemos ceñir solo al libro de texto. La educación infantil es algo más amplio que eso. El camino idóneo sería coger el libro de texto como principio y hacerlo nuestro, sacándole el mayor partido.

Los rincones, el juego simbólico, el aula de psicomotricidad son espacios donde se trabaja la creatividad.

Lo definiría como la manera personal que tiene cada uno para exteriorizar lo que lleva dentro. Uno lo puede exteriorizar a través de un dibujo, otro haciendo una construcción, o diseñando en la sala de psicomotricidad una casa y un laberinto para entrar en ella.

Deberíamos aumentar el número de actividades de manipulación y el juego simbólico. La mayoría de los centros cojean de esta pata, pero a decir verdad, es muy difícil sistematizar este tipo de actividades teniendo 25 alumnos por profesor.

Como he comentado, para coordinar todo esto con las instalaciones tan limitadas, los horarios tan restringidos y sobre todo los grupos tan extensos que tenemos es muy difícil. Se debería empezar por cambiar estos aspectos.

La escuela intenta educar en la creatividad, pero apostaría que no lo estamos consiguiendo. Llegado a este punto, pienso que los padres también juegan un papel importante en este aspecto. Es imprescindible que los padres y la escuela trabajen en la misma dirección.

HIRUKIDE IKASTETXEA

Utilizamos el libro de texto “Ukimugi” de la editorial Ibaizabal.

El espacio que dedica a la creatividad de los alumnos es muy escaso. El libro está constituido por 6 temas que se trabajan durante todo el curso. En cada tema viene un pequeño apartado orientado al desarrollo de la creatividad. Es todo lo que aporta en este sentido.

Por desgracia en el centro no tenemos ningún proyecto ni programa para trabajar la creatividad en las aulas.

El modo de trabajar la creatividad puede ser aportar a los alumnos diferentes materiales y enseñarles distintas técnicas para que luego las manipulen libremente. Deberíamos dar más libertad a los alumnos a la hora de hacer las actividades y no marcarles siempre el camino que tienen que seguir.

Siento que no estoy preparada o formada para educar en la creatividad. Es el primer problema que habría que solucionar.

Pienso que no.

AITA LARRAMENDI IKASTOLA

Trabajamos con el proyecto Urtxintxa. A su vez, contamos con el material didáctico de nuestra propia cosecha. Entre otros, utilizamos el método Jeannot, encaminado a la pre-lectura y a la pre-escritura.

Pienso que eso depende del profesor. Según el toque que le da cada profesor las actividades se pueden hacer de distinta manera. En cambio, otros profesionales opinan que las actividades de las guías didácticas son muy herméticas.

Para esto que planteas tenemos los rincones: El rincón de plástica, la casa, el rincón de juguetes y disfraces, la biblioteca y el rincón de juegos de encaje, son espacios donde la actividad de los niños y niñas es libre. Es donde se ve la creatividad de los niños.

La creatividad tiene que darse por parte del alumno y también por parte del docente. El profesor o la profesora no debe limitarse al libro de guía, sino tiene que poner su imaginación en marcha para sacarle el mayor partido a las situaciones que surgen en el día a día. Para que el alumno ponga en marcha su imaginación o creatividad, el profesor tiene que provocar la situación que desemboque en ello.

Personalmente, me gustaría hacer más en este sentido, pero para ello tendría que tener menos alumnos. En nuestro centro tenemos 25 niños/as por aula y eso limita en muchos aspectos la actividad. Por ejemplo, en vez de dejar los alumnos que experimenten libremente con la tempera, no queda otro remedio que dirigir la actividad. Aun así, en este tipo de actividad siempre intentamos dejar la mayor libertad posible.

Opino que la escuela se basa en general en el sistema de actividades dirigidas y que debería basarse más en la creatividad de los alumnos.

BEASAINGO IKASTOLA

Utilizamos el material de Urtxintxa, junto a otros recursos didácticos con las que contamos en las áreas de música y matemática.

La asociación de Ikastolen Elkartea toma muy en cuenta el desarrollo de la creatividad reflejando esto en los materiales que se utilizan en las aulas. Por ejemplo, en las guías de los profesores se deja espacio para recoger las aportaciones e interpretaciones de los alumnos. Es decir, el material ofrece en sus actividades cotidianas la oportunidad para que los maestros y maestras impulsen la participación y la creatividad de los alumnos (debatiendo sobre un tema, eligiendo que es lo que quieren aprender, comentando en grupo como afrontar una actividad...Aun así, todas las oportunidades son pocas si no se les saca provecho. Es responsabilidad del maestro adecuar estos recursos a la necesidad de desarrollar la creatividad. Y es que estamos acostumbrados a darles a los niños y a las niñas todo hecho y se nos hace difícil dejarles que trabajen y que realicen las actividades en la manera que deseen. Pienso que nuestra manera de funcionar en clase obstaculiza su creatividad.

La manía de relacionar la creatividad con la expresión plástica y la expresión escrita es general. En nuestro centro también se hace esa relación. Tenemos la costumbre de dejar rienda suelta en el rincón de plástica. Les aportamos el material y les enseñamos una técnica para que realicen su propia creación libremente. Pero es verdad que el dar estas pautas supone limitar la actividad.

Como ya he mencionado, entendemos la creatividad como una capacidad ligada al arte o a la literatura, olvidando así que en el día a día necesitamos ser creativos para afrontar una serie de problemas. La creatividad es imprescindible. Creo que la escuela es consciente de ello. Yo personalmente siento una gran responsabilidad al respecto.

Pienso que se puede hacer algo más. Hay que aceptar que estos últimos años, la escuela se ha percatado de la importancia que tiene la creatividad, y es reflejo de ello la evolución que han tenido los libros de texto. Pero aunque la

creatividad haya ganado relevancia y presencia en los libros de texto, ¿somos capaces de aplicarlos en el aula? Los profesores tenemos una gran responsabilidad ya que los alumnos requerirán de la creatividad para hacer frente a las situaciones que se les presentaran en su vida cotidiana, y se me hace difícil valorar si lo estamos haciéndolo bien. Deberíamos parar por un momento y pensar sobre ello.

Deberíamos de empezar por cambiar el “chip” de los profesores.

La escuela se ha percatado de la importancia que tiene la creatividad en el desarrollo integral de la persona. Pero todavía los profesores obstaculizamos la creatividad de los alumnos y el sistema educativo hace lo mismo.

Anexo 2: “El pollito y la mazorquita del Rey de Oro”

Este era un hombre que tenía un pollito y lo mandó un día a traer la mazorquita del Rey de Oro. Y se marchó el pollito adelante, adelante. En el camino se encontró un montón de piedras y le dice:

- Amigo montón de piedras, ¿te quieres venir conmigo?
- Y ¿donde me llevas?
- Métete en mi culito, que yo atrancaré con mi palillito.

Y sigue el pollito, adelante, adelante, y se encuentra con una zorra y le dice:

- Amiga zorra, ¿te quieres venir conmigo?
- Y ¿Dónde me llevas?
- Métete en mi culito, que yo atrancaré con mi palillito.

Y sigue el pollito adelante, adelante, llega al río y le dice:

- Amigo río, ¿te quieres venir conmigo?
- Y ¿Dónde me llevas?
- Métete en mi culito, que yo atrancaré con mi palillito.

Con que ya llega el pollito al palacio del Rey de Oro, y va y monta en el tejado y canta.

- ¡Quiquiriquí!
- ¡La mazorquita del rey de oro la quiero aquí!

Entonces dice el rey a su criado:

- Anda y ve al tejado y coge aquel pollo y lo echas al pozo.

Sale el criado, coge al pollito y ¡catapum! Lo echa al pozo. El pollito, que se ve en el pozo muy abajo y oscuro, dice:

- Amigo montón de piedra, salga usted.

Y sale el montón de piedra, y plim, plim, plim, y llena el pozo. Muy derecho, el pollito sale de un vuelo. Se monta otra vez en el tejado del palacio y vuelve a cantar:

- ¡Quiquiriquí!
- ¡La mazorquita del rey de oro la quiero aquí!

Dice el rey a su criado:

- Anda a ver qué pasa en el pozo.

Va el mozo, vuelve y le dice al Rey:

- Majestad, está todo lleno de piedras.
- Anda, ve, coge al pollito y échalo al corral con los gallos ingleses, éstos que pelean mucho.

Fue el criado, cogió al pollito, lo metió en el corral de los gallos ingleses. Y los gallos comenzaron a picotearlo. Y cuando ya estaba muy picoteado por los gallos ingleses, dice el pollito.

- Amiga zorra, salga usted.

Salió la zorra rabiando y se comió a todos los gallo en un momento. Y por lo alto del corral se escapó.

Vuelve el pollito al tejado cantando:

- ¡Quiquiriquí!
- ¡La mazorquita del rey de oro la quiero aquí!

Sale el Rey y le dice al criado:

- Anda, a ver qué pasa en el corral.

Va y vuelve el criado diciendo:

- Majestad, en el corral no hay ni plumas, ni gallos ingleses, ni oste ni moste.

El Rey, muy nervioso dice:

- Anda, le coges y le echas al horno.

El criado coge el pollito y ¡hala, al horno!

Cuando ya estaba el pobre medio quemado dice:

- Amigo río, salga usted.

Salió el río y apagó el horno.

Y se va el pollito medio quemado, monta al tejado otra vez y canta:

- ¡Quiquiriquí!

- ¡La mazorquita del rey de oro la quiero aquí!

Con que sale el Rey muy enfadado y le dice a su criado:

- Anda, a ver qué ha hecho el pollito en el horno.

- Majestad, el horno está apagado.

- Pues coge el pollito –dice muy enfadado- y me lo guisas con perejil.

Pues el criado guisó el pollito entero con perejil y se lo llevó al Rey. Y así que enterito se lo tragó con perejil, así enterito salió sin perejil. Y subió otra vez medio guisado hecho una calamidad al tejado y cantó:

- ¡Quiquiriquí!

- En la barriga del Rey caí y entero salí sin perejil.

- ¡Quiquiriquí!

- ¡La mazorquita del rey de oro la quiero aquí!

Y el Rey, entre colorado de rabia, y aburrido del pollito, gritó a su criado:

- ¡Anda ya, dale la mazorquita de oro al pollito quiquiriquí!

Y el pollito, muy contento y peladito, se llevó la mazorquita de oro.

Y se acabó el cuento con pan y pimiento, y rábano asao pa'el que ha escuchao.

