



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Inteligencias múltiples y procesos creativos desde la literatura

Trabajo fin de grado presentado por: Nuria Alonso Guinea

Titulación: Grado de Maestro en Educación Primaria

Modalidad de propuesta: Propuesta didáctica

Directora: Marta Ortiz Canseco

Madrid

15 de Junio de 2017

Firmado por: Nuria Alonso Guinea

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8. Métodos pedagógicos

“Leer un libro es abrir una puerta al mundo de los sueños”

RESUMEN

La literatura es un legado inmaterial que impregna de vivencias al niño en el camino hacia su desarrollo integral y es parte activa de una nueva educación que inunda las aulas de creatividad y metodologías innovadoras. Este trabajo plantea una propuesta didáctica que desarrolla las inteligencias múltiples y procesos creativos mediante el diseño de actividades que tienen como nexo de unión un texto literario. Asimismo, proyecta favorecer el arraigo entre el alumno y la literatura de forma interdisciplinar y permite al alumno hacer diversas interpretaciones del mundo empleando todas sus potencialidades para que la escuela sea el lugar donde comiencen todos sus sueños.

Este trabajo pretende abrir una puerta al mundo de los sueños, la fantasía, la imaginación, el encuentro, la búsqueda de sentido y el descubrimiento de lo valioso, donde el maestro es guía y promotor en el proceso de enseñanza-aprendizaje, un encantador de sueños que ayuda al niño a construir una casa de palabras capaz de transformar el mundo. El poder de la palabra lo cambia todo, transforma, llena de magia, de misterio, de esperanza, de alegría, de ilusión, de imaginación y de felicidad. La literatura es una casa encantada llena de palabras que nos permite descubrir que todo es posible.

Palabras clave: literatura, creatividad, sueños, fantasía, inteligencias múltiples.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.....	1
1.1	JUSTIFICACIÓN.....	1
1.2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
2	OBJETIVOS	3
2.1	OBJETIVO GENERAL	3
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
3	MARCO TEÓRICO.....	4
3.1	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	4
3.1.1	Concepto de inteligencia.....	4
3.1.2	Inteligencias múltiples.....	5
3.2	CREATIVIDAD	8
3.2.1	Creatividad en el aula.....	10
3.3	LITERATURA, FANTASÍA E IMAGINACIÓN	13
4	PROPUESTA DIDÁCTICA: “TODO HA SIDO UN SUEÑO”	17
4.1	PRESENTACIÓN	17
4.2	OBJETIVOS.....	17
4.3	CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO	19
4.4	CRONOGRAMA	20
4.5	PUESTA EN PRÁCTICA.....	21
4.5.1	Inteligencia lingüístico-verbal. Actividad 1: “El hombrecillo de los sueños”.	24
4.5.2	Inteligencia lógico-matemática. Actividad 2: “Cartas de sueños”	25
4.5.3	Inteligencia musical. Actividad 3: “La música de mis sueños”	26
4.5.4	Inteligencia naturalista. Actividad 4: “Un mundo de sueños”	26
4.5.5	Inteligencia visual-espacial. Actividad 5: “La ventana de mis sueños”	27
4.5.6	Inteligencia interpersonal. Actividad 6: “¿Cómo transformo el mundo?”	27
4.5.7	Inteligencia cinética-corporal. Actividad 7: “Un sueño de sombras”	28
4.5.8	Inteligencia interpersonal. Actividad 8: “Un regalo de sueños”	28
4.6	EVALUACIÓN.....	28

4.6.1	Instrumentos de evaluación.....	29
4.6.2	Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje	29
5	CONCLUSIONES.....	31
5.1.	LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....	32
5.2.	CONSIDERACIONES FINALES	33
6.	BIBLIOGRAFÍA	34
6.1.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34
6.2.	BIBLIOGRAFÍA GENERAL	35

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO I:	RÚBRICA DEL ALUMNO	36
ANEXO II:	RÚBRICA DEL DOCENTE	37
ANEXO III:	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	38
ANEXO IV:	CARACTERÍSTICAS Y FASES DEL PROCESO CREATIVO	39
ANEXO V:	CRONOGRAMA.....	40
ANEXO VI:	OBJETIVOS.....	41
ANEXO VII:	PALETA DE INTELIGENCIAS.....	42

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1.	TABLA DE OBJETIVOS.	18
ILUSTRACIÓN 2.	CRONOGRAMA.	20
ILUSTRACIÓN 3.	PALETA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.	22
ILUSTRACIÓN 4.	CONTENIDOS, ACTIVIDADES, OBJETIVOS, COMPETENCIAS E IM.....	23
ILUSTRACIÓN 5.	CIRCUMRELATOR.....	24
ILUSTRACIÓN 6.	ESCALERA METACOGNITIVA.....	29
ILUSTRACIÓN 7.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.	30

1 INTRODUCCIÓN

1.1 JUSTIFICACIÓN

La literatura produce unos beneficios evidentes en el alumno de Educación Primaria que contribuyen al desarrollo integral del niño. La literatura es fuente de creatividad, de pensamiento, de emociones y sentimientos. La lectura nos conduce a la comunicación y al encuentro, nos envuelve en la palabra, nos ayuda a explorar mundos inalcanzables y vivir aventuras extraordinarias, nos inunda de fantasía, de imaginación, de magia, nos atrapa en su misterio, nos llena de esperanza, de humor, de alegría, de luz. La literatura es no dejar de soñar nunca.

Este proyecto se fundamenta en la literatura como elemento de innovación educativa, se ha percibido la necesidad de buscar nuevas metodologías motivadoras, activas y participativas que contribuyan a paliar algunas carencias de la realidad educativa actual realizando un tratamiento interdisciplinar. Esta propuesta se sustenta en una innovación educativa regida por principios de responsabilidad, integridad y rigor científico que supongan una transformación basada en la mejora y el crecimiento personal y que contribuya de manera notable a la calidad educativa. En esta línea de estudio, se ha tomado como punto de partida la utilización de metodologías basadas en la teoría de las inteligencias múltiples a la hora de afrontar diferentes procesos creativos por parte de los alumnos, de manera que abarquen las competencias clave establecidas en la legislación vigente a través de la facultad transformadora del lenguaje (Rodari, 2016).

La creatividad se encuentra irremisiblemente unida a la literatura. Sin embargo, es posible trabajar las diferentes competencias y áreas de forma creativa ya que constituye una habilidad que puede ser desarrollada y educada. Por otra parte, es un elemento indispensable de transformación pues genera diferentes formas de hacer frente a la solución de los problemas y a la elaboración de los mismos; de innovación, de originalidad, que considera a cada niño único e inigualable; y de pensamiento divergente en la elaboración y construcción de ideas dentro de un campo de juego que oriente hacia el encuentro y la gratitud, en el que se da más importancia al proceso que al resultado del alumno. La creatividad debe actuar como revulsivo a la apatía y a la conformidad, como elemento diferenciador, de calidad, de auténtica formación, de expresión, reflexión y flexibilidad. La realización de procesos creativos en el aula lleva aparejada la sensibilidad, la pasión, la creencia en uno mismo, la apertura a los sueños y a retos maravillosos, el crecimiento como persona para encontrar el sentido de la vida.

La metodología de trabajo basada en el desarrollo de las inteligencias múltiples genera una competencia creativa acorde con la enseñanza de la literatura en el aula ya que propone la utilización de estrategias y potencialidades que se pueden educar y entrenar. El papel del docente cambia convirtiéndose en guía de una educación adaptada a la realidad social que enseña a pensar de una forma global e integradora a través del trabajo cooperativo y metodologías

motivadoras en las que el alumno es constructor y parte activa de su proceso de aprendizaje cuya finalidad es la adquisición de un aprendizaje significativo, la educación personalizada, las competencias clave y la interdisciplinariedad. Por otra parte, favorece la estimulación del cerebro dotándole de todo aquello que necesita para desarrollarse, mejorando la capacidad para generar y solucionar problemas.

La existencia de la literatura es valiosa para el niño porque, como indica Martín Garzo (2013), “recupera la capacidad de sentir”. Esta propuesta persigue que los alumnos se apasionen por la literatura pero, sobre todo, que los alumnos, en su proceso de enseñanza-aprendizaje, se sientan seres completos y felices.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la práctica educativa se han detectado problemas y serias dificultades en referencia a las siguientes cuestiones:

- Ausencia de creatividad en el aula. Es necesario fomentarla para que el alumno sea capaz de desarrollarse plenamente como persona.
- Falta de arraigo entre el alumno y la literatura. El docente debe intentar ser un auténtico promotor y mediador entre el libro y el alumno para trasladar la pasión por la lectura y que sean conscientes de lo valioso que es en sus vidas.
- Escaso desarrollo de la fantasía y la imaginación que ayudan al niño a realizar interpretaciones del mundo.
- Necesidad de trabajar de forma integral e interdisciplinar para fomentar todas las potencialidades e inteligencias del alumno y mejorar sus debilidades, la gestión de las emociones y el conocimiento de uno mismo.

Las inteligencias múltiples y la creatividad son metodologías que contribuyen al desarrollo integral de la persona. Es necesaria una innovación educativa en la que los alumnos sean capaces de proyectar un mundo de nuevas perspectivas donde emerja lo mejor de ellos mismos y todo ello se hará iniciando un viaje a través del universo de la palabra, capaz de transportarnos a un mundo de fantasía, de imaginación, de magia, de sueños, una aventura interminable repleta de magia, hechizos, personajes malvados y monstruosos, fortalezas, personajes bondadosos, ingenio, felicidad, amistad verdadera...

La propuesta presenta como hilo conductor el cuento “El hombrecillo de los sueños” (Rodari y Cantone, 2013) para promover la interdisciplinariedad a través de técnicas que desarrollen procesos creativos y las diferentes inteligencias o potenciales del alumno.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

- Realizar una propuesta didáctica para desarrollar las inteligencias múltiples y procesos creativos mediante el diseño de actividades que tengan como nexo de unión un texto literario.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ofrecer un marco teórico sólido que justifique la importancia de la literatura y la fantasía en el desarrollo integral del alumno de Educación Primaria mediante metodologías que favorezcan el desarrollo de inteligencias múltiples.
- Desarrollar una propuesta didáctica que aporte innovación y mejora a la práctica educativa.
- Diseñar actividades que promuevan el aprendizaje significativo utilizando técnicas activas, participativas y motivadoras.
- Fomentar la creatividad, la fantasía y la pasión por la lectura.

3 MARCO TEÓRICO

La fundamentación teórica de esta propuesta se apoya en tres pilares fundamentales. Por una parte, se centra en el estudio de la Teoría de las Inteligencias Múltiples como metodología innovadora acorde al desarrollo de procesos creativos en el aula y la competencia literaria; por otro lado, la importancia de la creatividad como elemento de transformación, de pensamiento divergente; y por último, la fantasía como elemento esencial de encuentro con la literatura

Asimismo, estos tres elementos objeto de estudio constituyen fuente de innovación y desarrollo integral del ser humano.

3.1 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

3.1.1 Concepto de inteligencia

Este estudio se inicia realizando una primera aproximación a la noción de inteligencia. El concepto de inteligencia no es un término unívoco y no ha sido considerado de igual manera a lo largo de la historia. Su evolución ha modificado el concepto desde bases que tienden a considerarla como un constructo inamovible o con escaso poder transformador a teorías que nos muestran dicho constructo con un poder eminentemente dinámico, donde se da mayor protagonismo a la búsqueda y valoración de información, a las interacciones sociales, a la competencia en razón a saber plantear y resolver problemas y al contexto cultural en el que se desarrolla el individuo.

En esta última línea de estudio, Sternberg (1985) define la inteligencia como la actividad mental dirigida a la adaptación, selección o transformación del pensamiento del individuo en su vida cotidiana. Su mayor aportación es la teoría triárquica de la inteligencia constituida por una vertiente analítica, para resolver problemas utilizando conocimientos adquiridos; una vertiente creativa, para resolver nuevos problemas buscando una solución original; y por último, una vertiente práctica, para ser capaz de enfrentarse a los problemas de la vida cotidiana. Para este autor, lo importante es el proceso mental que se lleva a cabo para resolver un problema.

Howard Gardner coincide en bastantes puntos con Sternberg respecto al modo de entender la inteligencia y la crítica que mantienen a la forma de medir de la inteligencia. Para Gardner (2015) la inteligencia es “un potencial biopsicológico para procesar información, que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura” (p.45).

Goleman (1995) centra su estudio en la inteligencia emocional. Según este autor, al hablar de inteligencia se ha ignorado el conjunto de capacidades que se refieren a las emociones y a las relaciones entre las personas, a los sentimientos y la importancia de reforzar todos estos elementos en el niño a través de la educación.

3.1.2 Inteligencias múltiples

Tras una primera aproximación al concepto de inteligencia, la teoría de las inteligencias múltiples se presenta en contraposición a la visión tradicional que entendía la inteligencia en términos de aptitud de carácter unitario y estático sometida a instrumentos de medición del coeficiente intelectual. Para Gardner la inteligencia es demasiado valiosa como para abandonarla en manos de diferentes administradores de pruebas.

Howard Gardner (1983) y los investigadores del Programa Zero de la Universidad de Harvard establecen un nuevo paradigma a través de la teoría de las inteligencias múltiples. Su investigación considera que la estructura del cerebro humano está compuesta por facultades o módulos separados. Presenta la inteligencia como un conjunto de capacidades y potenciales que pueden actuar de forma conjunta o independientemente. Tras más de veinte años de investigación se comprobó que la diversidad de capacidades del cerebro es muy desigual en un mismo individuo.

Este investigador plantea la teoría de las inteligencias múltiples como un estudio íntegro sobre la cognición del ser humano que opera de forma dinámica, es decir, cada persona posee potenciales intelectuales diversos que puede desarrollar mediante movilización y conexión de distintas funciones, dependiendo de sus predilecciones e inclinaciones. Por otra parte, existen diferencias sustanciales en los rasgos de las inteligencias de cada individuo. Las inteligencias surgen como resultado de combinaciones de distintos factores como la herencia genética, la cultura y la época. Esto provoca que cada persona perciba el mundo de una forma única y diferente y pueda desarrollar las distintas inteligencias en mayor o menor medida. Cuando se trabaja una de las inteligencias se puede estar desarrollando otras inteligencias porque se está activando la estructura del cerebro.

Gardner establece ocho tipos de inteligencia (Anexo III):

- **Inteligencia lingüístico-verbal:**

Es la capacidad para utilizar, organizar y estructurar los diversos significados y funciones de las palabras y del lenguaje, la facultad para expresar pensamientos de forma satisfactoria, tanto de forma oral como escrita, que faciliten la comunicación. Además, incluye la utilización de lenguaje que facilite el humor, el aprendizaje de otras lenguas, la capacidad para la retórica y las distintas formas literarias. Este potencial es desarrollado principalmente por periodistas, escritores, abogados, líderes políticos.

- **Inteligencia lógico-matemática:**
Es la capacidad para construir y resolver problemas aportando soluciones con argumentos sólidos. Constituye una habilidad que desarrolla el razonamiento lógico, la correcta utilización de los números, el conocimiento y puesta en práctica de las distintas estrategias a utilizar en el proceso, abstracciones, correcto uso de la aritmética, aplicación de estrategias inductivas y deductivas en la resolución de problemas y utilización de métodos científicos. Este potencial está desarrollado principalmente por científicos e investigadores.
- **Inteligencia naturalista:**
Consiste en la capacidad para observar y entender la naturaleza. Es una habilidad que favorece la comprensión de las relaciones entre las diferentes especies, tanto animales como vegetales, el ser humano y el entorno del que forman parte. El desarrollo de esta inteligencia se centra en la observación, la identificación, la discriminación, la clasificación de las diversas especies y del resto de elementos que forman parte de la naturaleza y una elevada preocupación por el respeto del medio ambiente y la naturaleza. Esta inteligencia es desarrollada especialmente por biólogos, geólogos, botánicos y oceanógrafos.
- **Inteligencia visual-espacial:**
Desarrolla la habilidad para originar y procesar información en tres dimensiones y realizar una organización espacial que promueva la capacidad para imaginar, manejar y resolver problemas. Favorece la forma de percibir y relacionar las imágenes y las propiedades de color, espacio y forma impulsando la correcta interpretación del mundo. Disponen de esta habilidad cirujanos, marineros, arquitectos, decoradores y escultores.
- **Inteligencia musical:**
Favorece la capacidad para percibir, apreciar, transformar y expresar diferentes formas musicales. Desarrolla la sensibilidad para percibir y discriminar el ritmo, el tono, el timbre, así como la capacidad para tocar un instrumento, realizar interpretaciones y composiciones de obras musicales y transmitir emociones a través del lenguaje musical. Esta habilidad es desarrollada por músicos, bailarines y cantantes.
- **Inteligencia cinestésica-corporal:**
Es la capacidad para adquirir información a través de procesos táctiles y cinestésicos, de manera que la mente y el cuerpo sean capaces de actuar de forma integrada. Favorece las actividades realizadas por el cuerpo para expresar ideas, sentimientos y pensamientos. Se desarrolla por deportistas, artesanos, bailarines, joyeros y actores.
- **Inteligencia intrapersonal:**
Favorece la capacidad de reflexión personal para discriminar sentimientos y emociones y la facultad para regular las diferentes emociones. Favorece la habilidad para el conocimiento de sí mismo a través de sus metas, creencias y aspiraciones personales para discernir sobre

las potencialidades y debilidades. Esta inteligencia se desarrolla de manera especial por pensadores y religiosos.

- **Inteligencia interpersonal:**

Desarrolla la capacidad para establecer y mantener relaciones con otras personas y asumir diferentes roles dentro de un grupo. Las personas que tiene una elevada inteligencia interpersonal tienen facilidad para las relaciones sociales, se caracterizan por una elevada empatía, escucha activa y facilidades para realizar negociaciones. Esta inteligencia es desarrollada por políticos, terapeutas, comerciales y maestros.

La teoría sobre la inteligencia emocional iniciada por Leuner (1966) y posteriormente desarrollada por Goleman (1995) no se opone a la teoría de las inteligencias múltiples, sino que ambas son complementarias. La inteligencia emocional resulta de la combinación de la inteligencia intrapersonal y la inteligencia interpersonal.

Actualmente, algunos investigadores como el propio Gardner advierten la posibilidad de la existencia de nuevas inteligencias como la espiritual o trascendental para incluir todos los ámbitos de la persona.

La teoría de las inteligencias múltiples supone una innovación y transformación en el ámbito pedagógico, un cambio sustancial respecto a diversos aspectos de la práctica educativa, donde la realidad de la escuela sea capaz de adaptarse a la sociedad del siglo XXI, donde el alumno sea auténtico protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje y el docente se transforme en guía que motiva, que promueve la autonomía del alumno para aprender a aprender, a través del razonamiento, la experiencia, la resolución de problemas y el trabajo cooperativo.

La búsqueda de una nueva educación se orienta en dos sentidos: en primer lugar, en la búsqueda de la felicidad, ya que cuando los niños se sienten felices en su aprendizaje, emerge lo mejor de ellos mismos; y en segundo lugar, hacia un ideal de futuro, porque esos niños serán los adultos del mañana que trabajarán para lograr un mundo mejor.

La utilización de la teoría de las inteligencias múltiples en el aula conlleva una serie de beneficios. Es una metodología excelente que da respuesta a la diversidad existente en el aula. Los alumnos poseen diversas capacidades y potenciales que les permiten observar el mundo de forma diferente. La escuela debe dar respuesta a esa diversidad desde la educación personalizada trabajando desde la inclusión y la transformación e innovación del aula para fomentar y desarrollar sus puntos fuertes y fortalecer las cuestiones en las que el alumno encuentra mayor dificultad. Por otra parte, favorece la convivencia en el aula, a través de procesos de mediación y negociación de los conflictos mediante el desarrollo de la inteligencia interpersonal. Asimismo, es un marco abierto a nuevas metodologías activas, participativas y motivadoras a través del trabajo cooperativo.

La teoría de las inteligencias múltiples permite trabajar las competencias clave reguladas en el art. 2 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. Este hecho posibilita la interdisciplinariedad entre distintas áreas de conocimiento y facilita la adecuación a las necesidades que la sociedad de hoy en día demanda. Esta nueva metodología de trabajo supone abrir la escuela a la creatividad, a la transformación de las aulas en lugares donde los alumnos puedan desarrollarse plenamente como personas construyendo y siendo protagonistas de su proceso de aprendizaje.

Para Robinson (2015) todos tenemos distintas capacidades y talentos, unos más desarrollados que otros, sin embargo, para este autor no solo es necesario el talento sino descubrir cuál es la pasión que envuelve a la persona. El docente ha de crear un marco en el que alumno tenga el espacio suficiente para explorar sus intereses y capacidades a través de la motivación, la confianza y la creatividad. Según este pedagogo, inteligencia y creatividad tienen un gran nexo de unión en cuanto que considera que no es posible ser creativo sin actuar de forma inteligente y plantea que “la inteligencia consiste en pensar de forma creativa” (p.87).

3.2. CREATIVIDAD

La creatividad constituye un potencial que puede ser desarrollado por todos los seres humanos. Es una forma de pensamiento dinámica que nos ayuda a crecer, a construir, a transformar, a interpretar la realidad dentro de nuestro contexto social y cultural. Rodari (2016) afirma que es necesario desarrollar la creatividad de todo ser humano para que el hombre sea capaz de cambiar el mundo.

A lo largo de la historia de la educación se ha tendido a desdeñar la creatividad en favor de un aprendizaje memorístico. Sin embargo, se ha constatado que este último tipo de aprendizaje no es suficiente ni se adapta a las características que la sociedad y cultura actuales requieren al individuo. Por esta razón, es importante que el niño desarrolle su inteligencia y potenciales de todas las formas posibles, y no solo de una manera unívoca para que sea capaz de hacer preguntas y encontrar distintas respuestas, de avanzar en la resolución de los problemas que se le van a plantear no solo en la etapa escolar, sino también a lo largo de su vida.

La creatividad ha sido estudiada por numerosos autores en multitud de áreas que nos han ofrecido diversas definiciones para aproximar el concepto a diferentes campos. Robinson (2009) la define de forma sencilla y concreta como “el proceso de tener ideas originales que tengan un valor”. Para este autor es un potencial que requiere, por una parte, un carácter innovador, único, capaz de

realizar una aportación nueva y original; por otra parte, el proceso ha de resultar importante, valioso.

Mientras que Guilford (1952) examina el concepto respecto a las aptitudes necesarias para llevar a cabo un proceso creativo, tales como la flexibilidad, la fluidez, el pensamiento divergente y la originalidad, para Barron (1955) la creatividad es una aptitud de la mente y una técnica para ejercitar el pensamiento.

Las definiciones de Guilford y Barron giran en torno a aptitudes, sin embargo, otros planteamientos tienden a orientar el concepto hacia el sujeto que realiza la acción de crear, que ha de tener un carácter continuo y no resultar de un momento determinado. El niño es protagonista de su existencia tomando decisiones que surgen de su interior, resolviendo problemas, en definitiva, se basa en la originalidad del sujeto (Pereira, 1997).

De creatividad está llena la definición que aporta De la Torre (1999) enfocada al campo literario, que considera “si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras” (p.15). Gardner plantea la creatividad no como un elemento capaz de fluir en cualquier trayectoria sino que, al dividirse nuestro cerebro en diversas inteligencias, el individuo puede ser creativo en algunas de ellas pero en otras no.

En la mayoría de estas definiciones, encontramos aspectos en común como actividad mental, novedad u originalidad y valor. Gran parte de los autores, han constatado una similitud entre creatividad y pensamiento divergente, capaz de “romper continuamente los esquemas de la experiencia” (Rodari, 2016, p.235).

La legislación vigente en materia educativa incide en la necesidad de facilitar la creatividad con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa, art.7; Decreto 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria, art. 3). Por otra parte, se establece que la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños las capacidades que les permitan desarrollar el interés y creatividad en el aprendizaje (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se regula el currículo básico de la Educación Primaria, art. 7). Asimismo, en el bloque de Educación literaria, se incide en la necesidad de desarrollar el sentido estético y la creatividad.

Una de las funciones de la educación es descubrir y potenciar las capacidades creativas del alumno. Autores como Guilford (1994) Robinson (2009) y Gardner (1983) exponen la falta de test que evalúen la creatividad en las escalas de medición de la inteligencia. Wallas (1926) fue uno de

los primeros estudiosos de la creatividad estableciendo las fases de preparación, incubación, iluminación y verificación del proceso creativo. (Anexo IV)

Los principales indicadores de la creatividad son la originalidad, la flexibilidad, la fluidez y la elaboración. Junto a estos indicadores, existen otros con un carácter secundario, entre los que destacan el análisis, la síntesis, la comunicación, la sensibilidad para los problemas, la redefinición y el nivel de inventiva.

3.2.1. Creatividad en el aula

Es necesario destacar dos importantes aspectos a tener en cuenta respecto a la práctica educativa de la creatividad en el aula:

- La creatividad es un potencial que no solo está reservado a seres con aptitudes especiales sino que puede ser entrenada y trabajada por todos los alumnos. Todos los niños pueden ser creativos, idea compartida por Rodari (2016) y Robinson (2009). Este es uno de los aspectos en los que se basa la propuesta didáctica que se expone en este trabajo proporcionando a los alumnos herramientas y estrategias adecuadas para que todos y cada uno de ellos desarrollen su creatividad. Para Sikora (1979, p.15) “es una habilidad practicable y aprendible”. Según Foster (1976, p.161) “es como la electricidad, siempre está ahí pero necesita conectarse y encenderse”.
- La creatividad puede desarrollarse no solo en cualquier disciplina sino también interdisciplinariamente. El cuento es un inmejorable instrumento para favorecerla y fomentarla y constituye una importante estrategia de aprendizaje de música, ciencia o matemáticas. Asimismo, podemos utilizar los recursos en sentido inverso, en una continua retroalimentación disciplinar y competencial.

El docente juega un papel primordial en la nueva educación. Se convierte en un “promotor de la creatividad” (Rodari, 2016, p.238) que hace olvidar a un maestro cuya única función es la simple transmisión de saberes para convertirse en guía que genera, anima, inspira y alienta la creatividad, la fantasía, la motivación y la imaginación.

La educación escolar ha de favorecer que el niño sea capaz de pensar, de plantearse preguntas, de encontrar distintas respuestas y soluciones diversas a los problemas planteados, así como favorecer constantemente el juicio crítico. El docente ha de apoyar la continua búsqueda por parte del alumno para que éste sea capaz de dar forma a sus pensamientos, a sus emociones, a sus sueños. El maestro ha de impulsar el pensamiento creativo. La creatividad supone poner en juego diversos procesos (Robinson, 2009) que contienen elementos tanto en referencia a la producción como en cuanto a la evaluación de las ideas que interactúan entre sí y se justifican en la búsqueda de un equilibrio. En este sentido, Toro (1983) sostiene que tras el proceso creativo, es necesario que el alumno realice su propia labor de interpretación y análisis.

López Quintás (2014) intenta aunar conceptos de la filosofía y la pedagogía. La labor de interpretación de un producto creativo por parte del alumno ha de estar dirigida a realizar una “mirada profunda” (p.42) que permita integrar e impregnar de significado, de dar sentido al proceso creativo. En esta misma línea, Stern (1977) señala que la educación creativa está dotada de gratuidad puesto que responde a una necesidad interior que se convierte “en una razón para vivir” (p.89), en una fuente de sentido.

El sistema educativo ha de estar orientado hacia la innovación, la mejora y la calidad. Para conseguir este propósito, es necesario que la formación en la escuela no se limite a la única y exclusiva transmisión de conocimientos sino que es necesario dotar al proceso de enseñanza-aprendizaje de mecanismos alternativos que propicien una visión de futuro. La creatividad constituye un elemento de renovación y transformación fundamental en el desarrollo integral del niño porque es un instrumento que refuerza la motivación, la autoestima, el conocimiento de uno mismo, incrementa el rendimiento académico, intensifica la flexibilidad, la canalización de las emociones, la fluidez, y eleva el grado de satisfacción con la tarea.

Según Robinson (2009), la escuela no puede matar la creatividad del niño. Cuando el niño es pequeño posee una creatividad desbordante, tiene plena libertad para dejar volar su imaginación y todo ello forma parte de él de una forma completamente natural. Sin embargo, a medida que crece intentamos que se acerque de forma paulatina a la realidad, y sin darnos cuenta, nos convertimos en destructores de sus sueños. Por su parte, Lowenfeld (1977) plantea que el carácter natural del desarrollo de la creatividad de los alumnos y la exigencia de salvaguardar ese potencial creativo de cualquier intromisión del medio.

La creatividad es un continuo proceso de búsqueda y de descubrimiento de lo valioso que conduce al encuentro. Es fuente de luz, de sentido, de unión, de fuerza, de iniciativa, de generosidad, de valores que conducen hacia ideales (López Quintás, 2014). El encuentro constituye una forma de unión no solo al poner en relación al sujeto con el objeto en un nivel cultural, artístico o estético, sino que el encuentro más importante se realiza entre los sujetos. En el ámbito educativo, el encuentro se realiza entre el profesor y los alumnos. Según este autor, la labor más importante de la educación consiste en facilitar al niño las oportunidades necesarias que le permitan descubrir su ideal y el sentido de su vida.

El sistema educativo tiene una gran responsabilidad ante sí ya que como indica Borthwick (1982, p.12) “la creatividad no se enseña, sino que se vive. Enseñemos a vivirla”. La creatividad es mucho más que una serie de ejercicios aislados, inconexos o puntuales que sean capaces de mitigar y suavizar el considerable volumen de actitudes convergentes. Es necesario basar el modelo educativo en la apertura. El niño ha de abrir su mente, hacer conexiones, ver distintas perspectivas, buscar distintas posibilidades y campos de juego, en definitiva, poner en funcionamiento su

pensamiento divergente. Robinson (2009) añade que en algunas partes del proceso creativo también es necesario el pensamiento lógico, es decir, cuando nos encontramos en la etapa de valorar nuevas ideas y como éstas se integran o no en reglas o teorías existentes, no obstante, el pensamiento creativo va mucho más allá, porque nace de nuestros pensamientos más profundos, de nuestras emociones y sentimientos.

La labor educativa tiene que estar presidida por la coherencia. El docente no puede integrarse en esa dinámica lúdica creativa que intenta fomentar y favorecer en el niño si previamente no ha vivido personalmente una experiencia creativa. En esta línea Torrance (1976) argumenta que los niños necesitan modelos creativos con los que puedan identificarse y de los que sean capaces de aprender. El docente debe creer que cada alumno es único, irremplazable, original e incomparable.

Cuando el niño es capaz de hallar el entorno que impulsa su imaginación descubre la combinación entre el trabajo y la actividad lúdica y el disfrute para liberar toda su fuerza creativa. La creatividad genera un campo de juego libre que pone en contacto al niño con la realidad que le rodea, le abre un mundo de posibilidades abiertas y creativas que posibilitan el diálogo y el encuentro (López Quintás, 2014). Desde la pedagogía, el docente ha de llevar a cabo este proceso de forma amplia y global de manera que el factor lúdico constituya una fuente de posibilidades creativas que promueva el crecimiento personal y sea un vehículo que conduzca a la felicidad del alumno.

La creatividad es un proceso dinámico porque requiere de la intervención de multitud de áreas de nuestra inteligencia de forma simultánea. La creatividad es un proceso personal en la búsqueda de sueños. El docente ha de utilizar instrumentos y estrategias adecuados para favorecer el pensamiento creativo de todos y cada uno de los alumnos para orientar, ayudar y guiar en esa búsqueda creativa que consiga extraer lo mejor del alumno para que éste logre adquirir todo su potencial.

El maestro ha de tener una visión amplia y flexible de la realidad de sus alumnos que motive, aliente e implique. Existe un factor clave en la puesta en práctica de un proceso creativo en el aula, creer en los alumnos, en sus posibilidades, ofrecerles un mundo de oportunidades, reconocimientos, que ellos se sientan importantes para que doten de sentido y valor a todo su proceso de enseñanza-aprendizaje, porque todos tenemos algo diferente que ofrecer. En la diversidad reside nuestra riqueza.

Desde la literatura, Toro (1983) realiza un enfoque creativo-lúdico de la educación lingüístico-literaria, donde analiza la importancia de dotar al niño de técnicas e instrumentos concretos para desarrollar la creatividad en la escritura. Estos recursos atienden a procedimientos de carácter lúdico que posibilitan la expresión creativa del niño. Se trata de configurar un ideal de

persona que pueda ser sensible a sí mismo y al mundo que le rodea en una continua reinterpretación de una realidad en progresivo proceso de humanización. En este mismo sentido, Stern (1977, p.93) expone “no me interesa quien puede aprender y aplicar un método sin cambiar nada en su vida, en su concepto de la sociedad, sin hacer en sí mismo una revolución, ni intentar provocarla a su alrededor”.

Por otra parte, la enseñanza creativa posee un eminente poder educativo y formativo en sí mismo que ha de ir más allá de la calidad del producto creativo. Lo fundamental es dar importancia al proceso mediante el cual el niño disfruta del placer que le genera el simple acontecimiento de crear. Cuando el docente inicia las primeras técnicas de enseñanza creativa los resultados no suelen ser demasiado originales. El niño habituado a fórmulas de carácter convergente puede llegar a sentirse inseguro al tener que salir de su zona de confort, sin embargo, el niño que habitualmente realiza un aprendizaje creativo disfruta del proceso creativo y siente satisfacción del producto que realiza independientemente de reconocimientos externos.

El aprendizaje que se realiza mediante técnicas creativas contiene una serie de ventajas entre las cuales destaca un elemento motivador que difiere de metodologías repetitivas y actividades. Por otra parte, este tipo de aprendizaje intenta enriquecer las vivencias que el niño percibe a través de los sentidos, desarrollar la observación y la destreza en la visualización, el análisis y el razonamiento, desarrollar experiencias sobre diferentes modos expresivos (musical, plástico, corporal), acercar a través de una experiencia lúdico-creativa el conocimiento de textos literarios que abran un mundo de posibilidades en el niño.

3.3. LITERATURA, FANTASÍA E IMAGINACIÓN

La literatura es la creatividad de la fantasía e imaginación. El poder de la palabra lo cambia todo, nos salva, nos transforma, nos inunda de esperanza, de alegría, de desasosiego. Del lenguaje se erigen mundos extraordinarios que por una parte son capaces de alejarnos de la realidad, y por otra, devolvernos a ella sin que suframos daño alguno, solo que ya no seremos los mismos. Rodari (2016) alude a la capacidad transformadora del lenguaje.

La literatura es un poder inmaterial que difícilmente puede valorarse pero que pesa enormemente en la persona (Eco, 2002). La literatura no se aprende, se vive, es un bien a compartir que crea comunidad, que nos “ayuda a conocer el mundo y a mirar a través de los ojos de los demás” y de “alcanzar esa vida no vivida” (Martín Garzo, 2013, p.215, 216). Es fuente de pensamiento, de sentimiento, de descubrimiento, de interpretación, combinando magistralmente los elementos cognitivos, productivos y emocionales. A propósito del valor educativo de la fantasía, Held (1987) añade que contiene un valor indirecto producido en un largo periodo de tiempo y actúa

de manera global sobre la personalidad del niño, en sus emociones y sentimientos, en su imaginación y en su cognición.

Tanto en educación como en otros muchos campos de las ciencias sociales y experimentales, se ha tendido a despreciar y subestimar sistemáticamente la fantasía, la imaginación y la creatividad. Sin embargo, el ser humano no sería quien es sin su aportación ya que los grandes progresos de la humanidad se deben a la gran contribución que han proporcionado.

La fantasía fomenta el desarrollo de la curiosidad, la imaginación, la comunicación, la crítica constructiva, el respeto, la colaboración, la compasión y solidaridad, la gestión de las emociones y la implicación en el mundo real. Un alumno sin curiosidad perdería la esencia de su propia naturaleza (Bona, 2015). Fomentar la fantasía, la imaginación y la creatividad es primordial para crear una nueva escuela.

La imaginación es el fundamento de todo lo que es único y original. Al respecto, Blake (1804, citado en Held, J., 1981, p. 13) afirma “la imaginación no es un estado. Es la experiencia humana en su totalidad”. Además, puede considerarse como importante elemento de innovación educativa ante una realidad escolar en la que la apatía y la falta de motivación y de interés son protagonistas. La imaginación constituye un revulsivo, tanto para el docente que lo introduce en el aula como elemento motivador y como para alumno que vivir su aprendizaje de forma diferente.

Según Robinson (2009, p.89), “todo está en la imaginación”. Para este autor, la humanidad habría sido incapaz de avanzar y progresar sin imaginación. A través de ella somos capaces de rememorar imágenes del pasado, pero también evocar imágenes que nunca han tenido lugar para inspirar nuestros sueños. Imaginación y creatividad son elementos diferentes, sin embargo, ambas se complementan. La imaginación es un componente interior, y por el contrario, la creatividad es una acción que necesita de la imaginación para realizar algo nuevo.

Para Vygotsky (1982) el ser humano posee dos tipos de aprendizaje, uno basado en la reproducción de forma memorística, y otro basado en la imaginación y creatividad. A través de la ésta última conducta, el niño no se circunscribe solo a reproducir con exactitud su realidad vivida sino que es competente para imaginar nuevos escenarios por la conjunción de experiencias procedentes del pasado y de la realidad presente en la búsqueda de un ideal de futuro. Este autor, entiende la imaginación como una función cognitiva esencial, en la que la escuela tiene un cometido sustancial para favorecer en el niño su libertad creativa y contribuyendo a enriquecer su experiencia.

El niño hace uso de su libertad para interpretar la obra literaria, entra en un campo de juego repleto de posibilidades, en el que su interpretación puede ser diferente a la de los demás. En la obra literaria existen una pluralidad de significados y lecturas posibles, denominado por Eco (1985)

“obra abierta”. Sin embargo, el niño también hace uso de su libertad para aprender a imaginar, a soñar, a adentrarse en sus emociones y conocerse mejor.

La imaginación y la fantasía son muy importantes en la vida del niño porque son un auténtico motor de su realidad. Encuentran su base y fundamento en interactuar con experiencias cotidianas que desarrollen su espíritu crítico y la reflexión, para activar el binomio pensamiento-emoción. La fantasía es el mundo de los sueños y de los deseos. No se puede menospreciar algo que está en la propia naturaleza del ser humano, que nos aporta visión de futuro, que transforma la realidad en una continua búsqueda de la felicidad y el sentido de la vida.

La literatura fantástica se nutre “de lo insólito” (Held, 1987) y lo extraordinario. Envuelve al lector en un mundo diferente donde los sueños tienen un componente dinámico, nunca permanecen estáticos, se mueven al ritmo de la evolución del niño y del mundo que le rodea, donde recibe los estímulos que le permiten observar el comportamiento de los demás y descubrir las injusticias para intentar resolverlas de forma positiva mediante la magia y el humor, para volver al mundo de los adultos un mundo más humano. Además, posee un poder inquietante y sorprendente (López Quintás, 2014).

Desde el punto de vista de la educación emocional, es un ejercicio de liberación infinita, en la que los miedos, temores, angustias y también la curiosidad, la esperanza y la felicidad se liberan de forma prodigiosa. Los conflictos que plantea constituyen un aprendizaje en la vida y para la vida que le ayudan a resolver los problemas. Los cuentos fantásticos salvan, curan las angustias y miedos del niño (Held, 1987). La fantasía da vida a lo irreal para luego desvanecerse en lo real.

La imaginación y la fantasía constituyen un poder que rige los sueños “El hombre inventó el poder de las cosas ausentes” (Valery, 1956) que permite descubrir un mundo de posibilidades y horizontes nuevos. Navarrete (1994) establece como rasgos característicos de la fantasía, la exploración de mundos diferentes, el vínculo con el juego, la continua posibilidad de elección, la necesidad de lo fantástico, en adultos y en niños, irradiación sobre el mundo de los deseos.

El niño no es capaz de separar inteligencia, imaginación, emoción y sentimiento porque todo ello forma parte de su desarrollo global y necesita en su progreso y maduración como ser humano de la imaginación, de los sueños y la fantasía, elementos que le proporcionan el equilibrio necesario en su proceso de búsqueda de lo valioso. No obstante, tal y como propone Held (1987), el educador ha de promover lo imaginario para que sea una actividad basada en la búsqueda de lo auténtico, que ayude al niño a hacerse preguntas, a reflexionar a través del camino del humor, de los sueños, la magia o de lo imposible. Al respecto, Soriano (1975) señala que en la vida del niño “el humor, la ironía, la alegría son elementos indispensables para hacer frente a los problemas y adquirir la confianza necesaria para ser capaz de resolverlos. El humor ayuda al niño a profundizar en el conocimiento de sí mismo.

Lo fantástico es una invitación a la vida en la que el humor invade el espacio de la adversidad y de lo cotidiano infundiendo una corriente de esperanza, un desafío que desde la distancia permite realizar una mirada profunda de la realidad. El humor de los niños ha de contagiar al adulto para que experimente su visión del mundo de un modo distinto. El humor realiza una función de mediación entre lo imaginario y lo real y también entre el mundo de los adultos y el de los niños.

La fantasía se sirve del lenguaje. Según Nietzsche (2003) las palabras son un arco iris, una locura que permite al hombre danzar sobre todas las cosas. El poder de la palabra es capaz de dar sentido y significado al pensamiento, al sentimiento y a la emoción y establecer ámbitos de encuentro. Es fuente de libertad y creatividad. (López Quintás, 2014). La literatura es un vehículo de encuentro decisivo en el desarrollo personal del niño.

La magia del lenguaje reside en la palabra imprevisible, inesperada, sorprendente, que nos conduce a esa sensación de no poder dejar de leer una historia que ha conquistado por completo nuestra quietud y nuestro sosiego para reinterpretar, reinventar palabras, adoptar una mirada nueva. La palabra es mucho más que un conjunto de signos, es valioso porque es comunicación, es fuente de luz y de sentido. La escuela ha de ayudar al niño en la búsqueda del significado de la palabra, del pensamiento y de la vida misma.

El pedagogo italiano Gianni Rodari, considerado el padre de la escritura creativa divulgó gran número de técnicas de escritura para favorecer la imaginación, la fantasía y la creatividad en el aula en su obra *Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de inventar historias* (1996) con el objetivo de cambiar y transformar la enseñanza. Entre dichas técnicas destaca inventar una historia a partir del binomio fantástico, escribir a partir de una palabra forzada, imaginar partiendo de un error creativo, realizar una hipótesis fantástica o transformación de historias. Posteriormente, otros autores han realizado investigaciones sobre diversas técnicas para trabajar en el aula. Toro (1983) añade algunas técnicas en referencia a la combinación de palabras y asociación de ideas, utilizando diversas herramientas como el circumrelator. Este autor considera que es esencial la labor de “racionalización a posteriori” para que el alumno sea capaz de interpretar y relacionar su ejercicio con la realidad, dotándole de significado.

4 PROPUESTA DIDÁCTICA: “TODO HA SIDO UN SUEÑO”

4.1 PRESENTACIÓN

La propuesta de intervención se fundamenta en el desarrollo de la creatividad, de la imaginación y de la fantasía. Utiliza como nexo de unión la lectura del cuento “El hombrecillo de los sueños” (Rodari, 2016) desde un planteamiento multidisciplinar que desarrolle las diferentes inteligencias del niño hacia su desarrollo integral. Tras la lectura del cuento, los alumnos dejarán volar su imaginación para cumplir con los objetivos programados.

El hombrecillo de los sueños ha llegado. La noche acecha pero ya no estaremos solos. Un hombrecillo travieso susurrará en nuestros oídos sueños extraordinarios, aventuras increíbles para explorar mundos inalcanzables donde la magia y la fantasía llenen de luz nuestros sueños. Tal vez tengamos que resolver un misterio, o conozcamos a un gigante bueno que nos salve de un hechizo, o realicemos un viaje a mundos extraordinarios, o visitemos nuevos planetas o seamos capaces de ver el mundo desde una nube, porque todo es posible con nuestra imaginación. ¿Cuál será tu sueño?

4.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL	
Fomentar la creatividad, la imaginación y la fantasía mediante el desarrollo de diferentes inteligencias que multiplican la capacidad de aprender de forma significativa y holística y ayudan al niño a emprender un viaje de sueños hacia su desarrollo integral.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA VERBAL	<ol style="list-style-type: none">1. Desarrollar la escritura creativa mediante la realización de composiciones escritas.2. Realizar lectura comprensiva de textos.3. Efectuar presentaciones orales para exponer ideas, conceptos y trabajos realizados.
INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA	<ol style="list-style-type: none">4. Emplear estrategias apropiadas para realizar operaciones y resolver problemas.5. Realizar un aprendizaje lúdico, dinámico y significativo a través del juego, la manipulación, la experimentación y la cooperación, trabajando la competencia matemática.6. Crear conexiones significativas entre ideas.
INTELIGENCIA CINESTÉSICA	<ol style="list-style-type: none">7. Desarrollar la creatividad y espontaneidad para impulsar la comunicación a través del lenguaje corporal.

CORPORAL	<p>8. Descubrir los recursos expresivos del cuerpo a través del movimiento</p> <p>9. Desarrollar las percepciones y los sentidos para interactuar con el medio que nos rodea.</p>
INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL	<p>10. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.</p> <p>11. Utilizar la técnica de pintura con acuarela para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.</p> <p>12. Respetar las ideas y expresividad de los demás.</p>
INTELIGENCIA MUSICAL	<p>13. Realizar creaciones propias de música a través de la aplicación de tecnologías de la información y comunicación, voz o instrumentos musicales.</p> <p>14. Discriminar los diferentes tipos de instrumentos y sus posibilidades de altura, duración y timbre para establecer diferentes sonidos.</p> <p>15. Respetar las creaciones artísticas de todos los componentes del grupo-clase.</p>
INTELIGENCIA NATURALISTA	<p>16. Diseñar proyectos de cuidado y preservación del medio ambiente.</p> <p>17. Desarrollar la iniciativa y creatividad en la planificación y puesta en práctica de proyectos que permitan adaptarse al medio que les rodea.</p> <p>18. Emprender actividades para concienciar e implicar al resto de la comunidad educativa en proyectos de mejora del medio natural.</p>
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	<p>19. Trabajar la inteligencia emocional para percibir, asimilar, comprender y regular las propias emociones y las de los demás, promoviendo un crecimiento emocional e intelectual.</p> <p>20. Utilizar técnicas de metacognición para reflexionar sobre el propio pensamiento.</p> <p>21. Favorecer el autoconocimiento para fomentar la implicación personal en las tareas realizadas.</p>
INTELIGENCIA INTERPERSONAL	<p>22. Favorecer habilidades sociales de empatía y comunicación entre todos los integrantes del grupo-clase.</p> <p>23. Desarrollar trabajos cooperativos que fomenten la colaboración, la planificación, el respeto y la ayuda mutua.</p> <p>24. Realizar proyectos en grupo desde el trabajo y la responsabilidad.</p>

Ilustración 1. Tabla de objetivos. Elaboración propia

4.3 CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO

El centro educativo Divina Pastora se encuentra situado en la ciudad de Madrid, en un entorno urbano con escasas zonas verdes. Es un colegio concertado que imparte enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria y E.S.O., compuesto de dos edificios, un amplio patio y numerosas instalaciones. El nivel socioeconómico de las familias es medio-bajo y en los últimos años se ha experimentado un incremento de la población inmigrante de origen ecuatoriano y colombiano.

La presente propuesta didáctica se ha diseñado para alumnos de 4º curso de Educación Primaria. El grupo consta de 25 alumnos, de los cuales 15 son niñas y 10 son niños. Los alumnos tienen un carácter muy heterogéneo. Hay alumnos procedentes de distintas culturas lo cual es siempre una oportunidad de enriquecimiento para todos. Entre las características más significativas de este grupo destaca su actitud de participación, cooperación y ayuda mutua. Es un grupo cohesionado, los alumnos están muy integrados ya que la mayor parte de ellos están matriculados en el colegio desde la Etapa de Educación Infantil. El comportamiento del grupo es bueno y tranquilo y ello repercute considerablemente en el proceso de enseñanza aprendizaje. El clima del aula es excelente, destaca sin duda, la buena comunicación y la confianza existente, tanto entre los propios alumnos como entre los alumnos y docente. El grado de dependencia respecto a la profesora varía dependiendo un poco de las características y grado de madurez del alumno. El grupo trabaja y se motiva mucho más cuando se emplean metodologías basadas en las inteligencias múltiples y el trabajo cooperativo en el aula porque consigue que la actitud de los alumnos sea mucho más activa y participativa, demuestran mayor interés por el aprendizaje, incrementa considerablemente los niveles de aprendizaje, motivación y autonomía de los alumnos, y en definitiva, los niños se sienten mucho más integrados y felices en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En referencia a la diversidad cultural existente en el aula se realizará una labor de seguimiento y evaluación de los alumnos para observar en profundidad la mejora y necesidades de los alumnos y seguir adaptando el trabajo de ellos de forma adecuada, realizando controles exhaustivos con informes periódicos para poder comprobar las carencias e ir modificando el trabajo que se les asigna de forma continuada.

La diversidad cultural existente en el aula es tratada desde la inclusión a través de trabajo cooperativo en grupos de carácter heterogéneo para fomentar los diversos potenciales y culturas.

4.4 CRONOGRAMA

El desarrollo de las actividades se ha programado conforme a la planificación que se detalla en la escala de tiempo que figura a continuación:



Ilustración 2. Cronograma. Elaboración propia

4.5 PUESTA EN PRÁCTICA

El diseño de la propuesta didáctica contiene una programación de actividades que contempla las ocho inteligencias porque es necesario considerar todos los estilos de aprendizaje para llegar a la consecución de las metas y para ello se han especificado una serie de desempeños que nos permitirán alcanzar los objetivos programados. Es esencial definir lo que pretendemos que aprendan los alumnos y la forma de realizar el aprendizaje. Para desarrollar los diferentes desempeños que comprendan las diferentes inteligencias, se ha proyectado una paleta de inteligencias múltiples tal y como se especifica a continuación.

PALETA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA VERBAL	Realiza un extraordinario viaje a tus sueños. Escribe la maravillosa historia que susurrará en tu oído el hombrecillo de los sueños.
INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA	Crea tu propio juego de numerador, elabora tus cartas, busca estrategias, resuelve problemas, encuentra las palabras que el hombrecillo susurró en tu sueño.
INTELIGENCIA CINESTÉSICA CORPORAL	Representa tu teatro de luz negra , crea tu decorado, tu coreografía y muévete para expresar tu mundo de fantasía.
INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL	Construye la ventana de los sueños , en la que colocarás tu acuarela de colores.
INTELIGENCIA MUSICAL	Elabora una composición musical al ritmo del hombrecillo de los sueños.
INTELIGENCIA NATURALISTA	Diseña un proyecto para mejorar el medio natural ¿Cuál es tu sueño para cambiar el mundo que te rodea?
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	Realiza un trailer-book como regalo para el Día de la Madre que proyecte un futuro de sueños juntos.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL	Graba tu anuncio de publicidad. ¿Cuál es tu sueño para mejorar las cosas en tu grupo?
-----------------------------------	---

Ilustración 3. Paleta de inteligencias múltiples. Elaboración propia

Los contenidos de esta unidad didáctica están basados en la legislación aplicable al efecto, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria y el Decreto 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria.

ACT.	OBJETIVOS	CONTENIDOS	COMPETENCIA	INTELIGENCIAS
1	1,2,3	Composición de textos breves en prosa o en verso con una intencionalidad literaria expresa. Identificación de las diferentes categorías gramaticales: sustantivos, adjetivos y verbos. Valoración de los textos literarios como vehículo de comunicación y como fuente de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas y como disfrute personal.	C. lingüística C. sociales y cívicas Aprender a aprender C. conciencia y expresiones culturales	Verbal-lingüística Musical Interpersonal
2	4,5,6	Descomposición de números naturales en forma aditiva y aditivo-multiplicativa, atendiendo al valor posicional de sus cifras menores que 100.000. Operaciones con números naturales menores que 100.000. Suma, Resta, multiplicación y división. Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.	C. lingüística C. matemática y c. básicas en ciencia y tecnología Aprender a aprender C. sociales y cívicas Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Lógico-matemática Interpersonal Verbal-lingüística
3	7,8,9	Exploración y utilización de diferentes posibilidades sonoras y expresivas de materiales, instrumentos, dispositivos electrónicos. Utilización de medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas. Respeto a las interpretaciones musicales de los demás.	C. conciencia y expresiones culturales C. lingüística C. matemática Aprender a aprender C. sociales y cívicas C. digital	Musical Lógico-matemática Interpersonal Verbal-lingüística Intrapersonal
4	10,11,12	Iniciación a la actividad científica. Utilización de diversas fuentes de información para la búsqueda, selección y organización de información concreta y relevante, análisis, obtención de conclusiones, comunicación de experiencias, reflexión acerca del proceso seguido y comunicación oral y escrita. Realización de un proyecto, trabajando de forma individual o en equipo, y presenta un informe, utilizando soporte papel y/o digital,	C. matemática y c. básicas en ciencia y tecnología C. lingüística C. digital Sentido de iniciativa y espíritu	Naturalista Interpersonal Verbal-lingüística Intrapersonal

		<p>recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros e Internet), con diferentes medios y comunicando de forma oral la experiencia realizada, apoyándose en imágenes y textos escritos.</p> <p>Manifestación de autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas e iniciativa en la toma de decisiones.</p> <p>El cuidado del medio ambiente. Respeto a los bienes de la Naturaleza. Uso responsable de las fuentes de energía.</p>	<p>emprendedor</p> <p>Aprender a aprender</p>	
5	13,14,15	<p>Aproximación a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social.</p> <p>Expresión personal de ideas, acciones y situaciones valiéndose de elementos que configuran el lenguaje visual.</p> <p>Realización de proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.</p>	<p>C. conciencia y expresiones culturales</p> <p>C. lingüística</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>C. sociales y cívicas</p>	<p>Visual-espacial</p> <p>Verbal-lingüística</p> <p>Interpersonal</p> <p>Intrapersonal</p>
6	16,17,18	<p>Capacidades y talento, la motivación, el esfuerzo y afán de superación, la responsabilidad, el trabajo en equipo, el deseo de colaboración.</p> <p>Independencia de criterio en la toma de decisiones. Actitud positiva y capacidad de diálogo en la búsqueda de soluciones a situaciones conflictivas.</p> <p>Desarrollo de la creatividad, autonomía y capacidad de emprendimiento, asunción de responsabilidades en la vida personal y comunitaria y en la toma de decisiones, capacidad de liderazgo espíritu de trabajo y colaboración.</p>	<p>C. sociales y cívicas</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>C. digital</p> <p>C. lingüística</p>	<p>Intrapersonal</p> <p>Interpersonal</p> <p>Verbal-lingüística</p> <p>Musical</p>
7	19,20,21	<p>Desarrollo de las habilidades corporales artístico-expresivas en forma individual o en grupo.</p> <p>Utilización de los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.</p> <p>Comportamiento personal y social responsable,</p>	<p>C. conciencia y expresiones culturales</p> <p>C. lingüística</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>C. sociales y cívicas</p> <p>C. digital</p>	<p>Cinético-corporal</p> <p>Verbal-lingüística</p> <p>Musical</p> <p>Interpersonal</p> <p>Intrapersonal</p>
8	22,23,24	<p>La personalidad. El conocimiento de sí mismo. La reflexión y la expresión de pensamientos.</p> <p>Desarrollo de la creatividad, autonomía y capacidad de emprendimiento.</p> <p>Entornos de aprendizaje basados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación</p>	<p>C. lingüística</p> <p>C. digital</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>Verbal-lingüística</p> <p>Musical</p> <p>Interpersonal</p> <p>Intrapersonal</p>

Ilustración 4. Contenidos relacionados con actividades, objetivos, competencias e IM. Elaboración propia

4.5.1 Inteligencia lingüístico-verbal. Actividad 1: “El hombrecillo de los sueños”.

Sesión 1: Presentación de la UD “Todo ha sido un sueño”. Se realizará la lectura del cuento “El hombrecillo de los sueños” en gran grupo. A continuación los niños deberán añadir un nuevo capítulo en el cuento. El travieso hombrecillo susurrará un nuevo sueño en sus oídos mientras escuchan música que invite a soñar. Se proponen diversas piezas de Debussy con diferentes ritmos que inviten a diferentes sentimientos y estados de ánimo. Los alumnos redactarán su sueño a través de las diferentes intensidades de la música.

Sesión 2: En esta sesión los alumnos trabajarán en grupos cooperativos heterogéneos formados por cuatro alumnos. Se repartirá a cada grupo un circumrelator, instrumento que consiste en tres círculos que se encuentran superpuestos de forma que pueda realizarse el giro de forma independiente de cada uno de ellos. Todas las palabras pertenecerán a una temática de sueños (fantasía, magia, misterio, brujería, gigantes, mundos extraordinarios, aventura) que previamente han sido seleccionadas por su riqueza expresiva. Cada uno de los círculos contendrá palabras pertenecientes a una categoría gramatical. El círculo exterior contendrá sustantivos, el círculo central contendrá adjetivos y el círculo interior contendrá verbos. A continuación, deberán girar los tres círculos y deberán crear una composición que gire en torno a esas tres palabras. Posteriormente, cada grupo deberá realizar un proceso de racionalización a posteriori para dar sentido a su composición. Además deberán realizar un análisis morfológico de las tres palabras seleccionadas.

Sesión 3: Los diferentes grupos realizarán la lectura de su composición, su proceso de racionalización a posteriori y el análisis de las tres palabras seleccionadas.

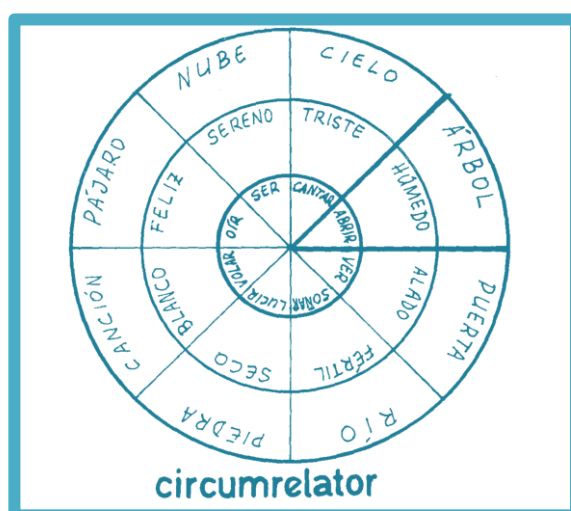


Ilustración 5. Circumrelator. (Toro Alé, 1983, p.267)

4.5.2 Inteligencia lógico-matemática. Actividad 2: “Cartas de sueños”

Sesión 1: El objetivo de la actividad es realizar un aprendizaje lúdico, dinámico y significativo a través del juego, la manipulación, la experimentación y la cooperación, trabajando la competencia matemática. Se formarán equipos heterogéneos de 4 alumnos. Cada equipo creará unas cartas de numerator en la Tablet con personajes que aparecen en el texto, posteriormente realizarán la impresión y se recortarán para utilizarlas en el juego. Se enfrentarán un equipo frente a otro, de manera que mientras que a un equipo le toque el turno de juego el otro irá realizando la puntuación con el numerator del equipo contrario y comprobando que todas las reglas se van cumpliendo. El docente dirigirá la actividad y será el guía del proceso. Las cartas de numerator serán nuestro marcador de puntuaciones del juego utilizando la base 10 como referente de trabajo. Para ello utilizaremos las cartas con los personajes del cuento como modo de motivación cercano a la realidad del alumno. En un primer momento, trabajaremos la denominación de las cartas y el posicionamiento. Cada grupo cogerá un cofre con 40 gemas y las colocarán sobre las cartas para ir trabajando el posicionamiento. Deberán deducir que una misma gema puede recibir distintos nombres dependiendo del lugar donde sea colocada. Una vez que esté dominado el posicionamiento pasaremos a un segundo nivel en el cambiaremos el nombre de las cartas para identificar las gemas como cardinales:



Sesión 2: la actividad se realizará en grupos heterogéneos de 4 alumnos. Deberán practicar con las cartas del hombrecillo de los sueños diferentes ejercicios de base 10 con operaciones aritméticas de suma, resta, multiplicación y división.

Sesión 3: la realización de la actividad se realizará en grupos heterogéneos enfrentados. Los equipos deberán formar palabras con unas fichas, cada una de ellas compuesta por una letra del abecedario y deberán ser palabras que aparezcan en el texto del cuento. Las palabras deberán comenzar con alguna letra de la palabra anterior. El juego comenzará con la primera letra por la que empieza el cuento que es la letra “e”. Cada vez que el equipo contrario forme una palabra, el otro equipo puntuará con el numerator de la siguiente manera:

- ❖ Cada letra de la palabra formada equivale a una gema
- ❖ Si consiguen una palabra de 8 letras o más puntúa triple.

- ❖ Si en el turno no consiguen formar ninguna palabra se restan dos gemas.
- ❖ Si la palabra que forman es errónea se restan 5 gemas.
- ❖ Una gema de un orden superior equivale a 10 gemas de un orden inferior.
- ❖ Diez gemas de orden inferior equivalen a una gema de orden superior.
- ❖ Cada equipo iniciará el juego con un bono de 250 gemas.

4.5.3 Inteligencia musical. Actividad 3: “La música de mis sueños”

Sesión 1: Los alumnos realizarán la actividad en grupos cooperativos de carácter heterogéneo de 4 alumnos en el aula de música. Deberán crear sonidos ambientales (naturales, vibraciones, ritmos) para el cuento “El hombrecillo de los sueños”. Deberán grabar los sonidos en el Ipad y tendrán que ser producidos tanto por la naturaleza, como por instrumentos o mediante la aplicación Garage Band.

Sesión 2: En esta sesión, los alumnos continuarán con los mismos equipos de trabajo para realizar una composición musical que acompañe al cuento. Cada grupo podrá elegir entre las siguientes opciones:

- Realizar una composición con los instrumentos existentes en el aula de música.
- Realizar una composición con la aplicación Garage Band.
- Realizar una canción.

Sesión 3: los alumnos continuarán realizando la composición y posteriormente serán expuestas ante el resto de los grupos.

4.5.4 Inteligencia naturalista. Actividad 4: “Un mundo de sueños”

Sesión 1: El desarrollo de esta actividad estará planteado en relación a la utilización de la hipótesis fantástica ¿qué ocurriría si...? respecto al mundo natural. La tarea se realizará a través de un proyecto cooperativo en el que cada grupo diseñará un proyecto que pueda ser puesto en práctica a través del centro educativo. Para ello cada grupo se preguntará cuál es su sueño para mejorar el mundo natural que nos rodea. ¿Qué ocurriría si entre todos gestionáramos los residuos, si utilizáramos energías renovables, si nos comprometiéramos a plantar árboles y a cuidarlos, si creáramos un huerto ecológico? En esta primera sesión, los alumnos deberán elegir la temática del proyecto entre todos los proyectos planteados por la totalidad de los grupos.

Sesión 2. Cada grupo cooperativo se encargará de una parte del proyecto elegido. Se realizará un diseño exhaustivo por parte de los alumnos para aprender a emprender de forma creativa y con iniciativa, en el que consten objetivos, medidas y compromisos, búsqueda de información, presupuesto, planificación actividades del proyecto, marketing para dar a conocer el proyecto, forma de concienciar e implicar al resto del colegio,

Sesión 3: Los grupos podrán en común sus propuestas para realizar un diseño final entre todos. Asimismo, se realizará una presentación en Tablet para presentar a las familias y al centro educativo y conseguir así la implicación de toda la comunidad educativa en el desarrollo del proyecto.

4.5.5 Inteligencia visual-espacial. Actividad 5: “La ventana de mis sueños”

Sesión 1: La primera sesión se realizará en sus grupos de trabajo .La actividad consiste en la construcción de una gran ventana que colocaremos en la pared más grande de la clase. La ventana de los sueños estará llena de cristales de colores, tantos como número de alumnos. Cada cristal estará hecho de cartulina y papel celofán de colores y se podrá abrir y cerrar fácilmente por los alumnos. Sobre la ventana colocaremos un arcoíris mágico que les trasportará a todos sus sueños. A cada grupo se le asignará un trabajo diferente de la construcción.

Sesión 2: en la segunda sesión los alumnos trabajarán de forma individual. Cada niño tendrá que dibujar sus sueños con la técnica de la acuarela, explorando los diferentes matices de los colores para luego colocarlo cada uno en una de las pequeñas ventanas.

Sesión 3: en la tercera sesión se realizará una puesta en común de los trabajos. Una vez que estén colocados todos los dibujos, los alumnos podrán ir abriendo de forma ordenada todas las ventanas y luego se comentarán los distintos dibujos y los sentimientos que les ha generado la posibilidad de dibujar sus sueños.

4.5.6 Inteligencia interpersonal. Actividad 6: “¿Cómo transformo el mundo?”

Sesión 1 y 2: los alumnos realizarán la actividad en grupos cooperativos heterogéneos. La tarea consiste en grabar un anuncio de publicidad respondiendo a la siguiente cuestión ¿Cuál sería tu sueño para mejorar las cosas en tu grupo y hacer que el mundo sea un mundo mejor? Para su realización, los alumnos utilizarán una Tablet y podrán realizarlo a través de una aplicación de presentación de diapositiva con la grabación de un audio o una película.

Sesión 3: los alumnos expondrán ante el resto de grupos su anuncio de publicidad y adquirirán sus compromisos de mejora como grupo.

4.5.7 Inteligencia cinética-corporal. Actividad 7: “Un sueño de sombras”

Sesión 1 y 2: Los alumnos trabajarán en grupos cooperativos de carácter heterogéneo. Cada equipo de trabajo elegirá uno de los escritos que han realizado los componentes de ese grupo en la actividad 1 y representarán un teatro de luz negra a través de música y movimiento conforme al texto. En la interpretación utilizarán los sonidos y la música compuesta en la actividad “La música de mis sueños” creando una coreografía. Los alumnos deberán vestirse de negro y realizar el decorado acorde con la temática del texto.

Sesión 3: los grupos realizarán la representación del teatro de luz negra y posteriormente se pondrán en común las impresiones, ideas y sentimientos que ha generado.

4.5.8 Inteligencia interpersonal. Actividad 8: Un regalo de sueños”

Sesión 1, 2 y 3: los alumnos realizarán la actividad de forma individual en el aula de informática. Deberán elaborar un trailer-book de regalo para el Día de la Madre, que contenga los hechos más importantes de su vida: su nacimiento, familia, aficiones, sentimientos, emociones vividas y sueños que van a realizar juntos. El libro deberá contener ilustraciones o fotografías y una música que sea importante en la vida de su madre.

4.6 EVALUACIÓN

La valoración del proceso de esta propuesta didáctica responde a una evaluación de carácter cualitativo y cuantitativo, de acuerdo a la aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples y a principios de educación personalizada, atendiendo a las fortalezas de los alumnos y teniendo en cuenta los diversos niveles de desarrollo en los que se encuentra cada uno de ellos. En esta unidad didáctica se realizarán tres tipos de evaluación:

- ❖ Autoevaluación: los alumnos realizarán una autoevaluación de su trabajo individual y grupal al final de la unidad didáctica.
- ❖ Continua: el profesor valorará a través de la observación el trabajo y evolución de los alumnos durante todo el proceso.
- ❖ Sumativa o final: el maestro realizará la valoración de la calidad de los trabajos de clase realizados por los alumnos.

4.6.1 Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación serán utilizados de forma constante y continua y serán los siguientes:

- Observación continua y registro de las actividades, participación, cooperación y actitudes de los alumnos.
- Portfolio como registro de las experiencias de aprendizaje del alumno, documento que reúne los logros alcanzados, aprendizajes previos, contenidos, esfuerzos personales, iniciativas, hábitos, reflexiones, información sobre el proceso del estudiante a lo largo de su aprendizaje.
- Rúbricas basadas en una evaluación de carácter cualitativo asociada a criterios que establecen el nivel de desempeño de las tareas realizadas y que permite evaluar tanto a profesores como alumnos generando la retroalimentación. (Anexo I y II).
- Escalera metacognitiva permite al alumno conocer su propio proceso de aprendizaje, tanto sus habilidades y puntos fuertes como sus limitaciones. Esta herramienta permite el autoconocimiento, la mejora y el crecimiento personal.

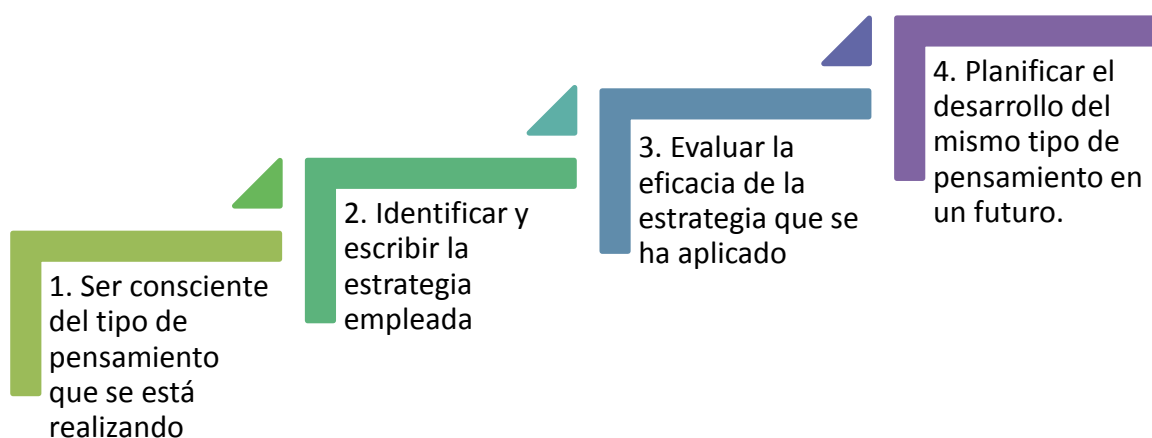


Ilustración 6. Escalera metacognitiva. Elaboración propia

4.6.2 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

La propuesta didáctica se rige por los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que se exponen en la siguiente tabla:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Realizar composiciones que desarrollen la creatividad, la sensibilidad y la estética.	Compone textos breves en prosa o en verso con una intencionalidad literaria expresa.
Realizar operaciones y cálculos numéricos mediante diferentes procedimientos, incluido el cálculo mental, haciendo referencia implícita a las propiedades de las operaciones, en situaciones de resolución de problemas	Descompone, compone y redondea números naturales interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
Realizar un uso responsable de los bienes de la naturaleza, comprendiendo e interpretando sucesos, analizando causas y prediciendo consecuencias.	Propone iniciativas para participar en el uso adecuado de bienes naturales razonando los motivos.
Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.	Conoce la simbología de los colores fríos y cálidos y aplica dichos conocimientos para transmitir diferentes sensaciones en las composiciones plásticas que realiza.
Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes materiales, instrumentos y dispositivos electrónicos.	Utiliza los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas.
Desarrollar el propio potencial, manteniendo una motivación intrínseca y esforzándose para el logro de éxitos individuales y compartidos.	Trabaja en equipo valorando el esfuerzo individual y colectivo para la consecución de objetivos.
Crear una imagen positiva de sí mismo tomando decisiones meditadas y responsables, basadas en un buen autoconcepto.	Conoce y asume los rasgos característicos de su personalidad poniéndolos de manifiesto asertivamente.
Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.	Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.
Desarrollar la autonomía y la capacidad de emprendimiento para conseguir logros personales responsabilizándose del bien común.	Realiza propuestas creativas y utiliza sus competencias para abordar proyectos sobre valores sociales.

Ilustración 7. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Elaboración propia.

5 CONCLUSIONES

El presente trabajo fin de grado ha supuesto una profunda investigación y reflexión en el marco de la innovación educativa que me ha conducido a elaborar una propuesta didáctica basada en la transversalidad y el modelo competencial y que ha pretendido poner en práctica los conocimientos adquiridos en el Grado.

El objetivo general se ha llevado a cabo mediante la aplicación de la propuesta didáctica “Todo ha sido un sueño”, basada en el desarrollo de las inteligencias múltiples y procesos creativos desde el texto literario “El hombrecillo de los sueños” (Rodari y Cantone, 2013).

En referencia al primer objetivo específico, se ha elaborado un marco teórico que justifica la importancia de la literatura y la fantasía en el desarrollo integral de la persona. El universo de la palabra genera en el niño un valor inmaterial que paulatinamente va actuando a lo largo del tiempo. La literatura es una vida no vivida, es encuentro, es fuente de sentimiento, de pensamiento divergente, de emociones que actúan de forma global sobre la personalidad del niño. La fantasía desarrolla la curiosidad y la imaginación y fomenta innegables valores como la comunicación, la crítica constructiva, el respeto, la colaboración, la compasión, la solidaridad y la implicación en el mundo real. El niño intenta trasladar la justicia, la magia y el humor al ámbito de los adultos para convertir el mundo de los mayores en un lugar impregnado de humanidad. La literatura y la fantasía permiten al niño hacer uso de su libertad para aprender a imaginar, a soñar, a profundizar en sus emociones y constituye un auténtico motor de su realidad que desarrolla el espíritu crítico y la reflexión, nutriéndose de lo insólito y lo extraordinario. El niño no puede separar inteligencia, imaginación, emoción y sentimientos, porque todo ello forma parte de su propia naturaleza y le ayuda en la búsqueda de lo valioso.

En referencia al segundo objetivo específico, se ha elaborado una propuesta didáctica que ha aportado innovación y mejora a la práctica educativa donde la fantasía, la imaginación y la creatividad son elementos esenciales para crear una nueva escuela. La imaginación es fuente de progreso, componente único y original que constituye un principio de innovación educativa para actuar como revulsivo frente a la apatía y a la falta de motivación en las aulas, tanto para el docente como para alumno que viven el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma diferente. Se ha constatado y justificado, tanto en el marco teórico como en el desarrollo de la propuesta didáctica, como la teoría de las inteligencias múltiples constituye una metodología que aporta innovación y mejora a la práctica educativa y es una herramienta idónea para la enseñanza de las competencias clave reguladas en la legislación vigente. Asimismo, esta metodología ha permitido dar respuesta a las diferentes maneras de aprender de cada alumno. El docente ha de encontrar el juguete que cada niño lleva dentro (Martín Garzo, 2013) y en el que está involucrada su propia naturaleza, un modelo de educación personalizada que interpela al componente lúdico para descubrir en la

felicidad el motor de la nueva educación. La mejor manera de educar a un niño es que se sienta querido.

La utilización de la teoría de las inteligencias múltiples en el diseño de esta propuesta didáctica ha supuesto un elemento de transformación y mejora en la práctica educativa para adaptarse a la sociedad del siglo XXI, donde el alumno ha sido protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje y el docente se ha convertido en guía que ha motivado a los alumnos, ha promovido su autonomía para aprender a aprender, mediante el razonamiento, la experiencia, la resolución de problemas y el trabajo cooperativo. Esta propuesta ha pretendido dar respuesta a la diversidad del aula, teniendo en cuenta las distintas capacidades y potenciales de los alumnos, que les permite observar el mundo de forma diversa. La teoría de las inteligencias múltiples ha permitido trabajar las competencias clave y ha facilitado la interdisciplinariedad, abriendo la escuela a la creatividad, transformando el aula para que los alumnos se desarrollen plenamente y ha creado un marco en el que el alumno ha explorado sus intereses y potenciales a través de la motivación, la confianza y la creatividad.

Con respecto al tercer objetivo, se ha diseñado una serie de actividades para promover el aprendizaje significativo desde una dinámica lúdica creativa mediante técnicas activas, participativas y motivadoras como el aprendizaje cooperativo y el trabajo por proyectos que han perseguido el impulso de las diferentes inteligencias del niño hacia su desarrollo integral. Las actividades han favorecido diferentes tipos de procesos creativos, donde la imaginación, la fantasía, los sueños y el pensamiento divergente han sido parte activa de la propuesta didáctica.

Por último, en lo que respecta al cuarto objetivo, la propuesta didáctica ha fomentado la creatividad como una forma de pensamiento dinámico en la búsqueda de lo valioso que ha ayudado al niño a crecer, a construir, a transformar y a interpretar el mundo. La creatividad ha sido instrumento de motivación que ha reforzado la autoestima, el conocimiento, la flexibilidad, la fluidez y el incremento de la satisfacción en la tarea.

5.1. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

La propuesta didáctica “Todo ha sido un sueño” ha sido valorada de forma positiva por el claustro de profesores y el equipo directivo del centro educativo, en la búsqueda de una nueva educación que acerque la educación a una sociedad en constante cambio. Una de las limitaciones más importantes ha sido la insuficiente formación de todo el profesorado en el uso de inteligencias múltiples y nuevas metodologías que han impedido trabajar las actividades más allá del aula donde ha tenido lugar la ejecución de la propuesta didáctica.

Otra de las limitaciones que se han observado ha sido la dificultad para flexibilizar horarios y espacios para la realización de las actividades para lo cual será necesario adaptar herramientas y medios que permitan desarrollar nuevas metodologías mejorando la coordinación existente.

Este trabajo ha supuesto un punto de inflexión para abrir la posibilidad a la utilización de nuevas metodologías en el centro con la finalidad de construir una nueva educación. Como consecuencia, se ha decidido iniciar dos nuevos proyectos de innovación en el centro; uno de ellos, basado en la investigación de la teoría de las inteligencias múltiples en el aula; y otro de ellos, basado en la creatividad. Todo ello se suma a los actuales proyectos de innovación vigentes en el centro sobre nuevas metodologías de trabajo cooperativo y trabajo por proyectos en los que está implicado el conjunto del profesorado y el equipo directivo. Este nuevo modelo educativo necesita de una formación permanente del profesorado, así como de la investigación, motivación, planificación, coordinación colaboración de las familias, ilusión y trabajo.

5.2. CONSIDERACIONES FINALES

Este trabajo fin de grado se ha inspirado en mi pasión hacia la literatura y la educación. La literatura es imaginar, es soñar, es sentir, es pensar, es fuente de sabiduría, es una búsqueda de sentido que utiliza la palabra como vehículo del alma. La educación es creer en el ser humano y en su futuro, es el arma más poderosa que tiene el hombre para cambiar el mundo (Mandela, 2003).

Este proyecto ha sido una invitación a la vida, abrir una puerta al mundo de los sueños para que el niño descubra, construya y transforme el mundo porque el hombre no es hombre sin sueños; una invitación a pensar el porqué de cada cosa; una invitación a leer, a compartir, a ayudar a los demás, a tener metas y a luchar por ellas, a tener un ideal de futuro; una invitación para compartir el sueño de aprender y a ser felices aprendiendo.

La realización de la propuesta educativa ha sido una oportunidad y un regalo. El deseo de hacer un buen trabajo como docente presupone un ejercicio de análisis fundamental. A veces, es necesario volver la vista atrás y recordar porqué estoy aquí, qué es lo que me ha conducido hasta aquí y hacia dónde me dirijo. Lo que da sentido es creer en mi vocación como docente, mantener la ilusión y ganas intactas, buscar nuevos caminos, nuevas formas de trabajar que nos conduzcan a una mejora manifiesta, conseguir que los alumnos se sientan completos y felices y que busquen y persigan siempre sus sueños. ¿Qué es el docente sino un encantador de sueños?

Todo ha sido un sueño, un viaje a la fantasía, a la magia, a los mundos de la imaginación. Todo ha sido un sueño, una ilusión, un ideal de futuro, un viaje extraordinario por el universo de la palabra que nos transforma, nos conmueve, nos conduce hacia una aventura que no acaba nunca porque nunca dejamos de aprender. Todo ha sido un sueño, una esperanza en el ser humano y en su educación.

La literatura es una casa de palabras en cuyo interior habitan los sentimientos, la fantasía, los recuerdos, la imaginación; una casa de palabras, lugar de encuentro, de alegría, de nostalgia, de magia y anhelos, donde las palabras no son solo palabras, son expresión del alma y nos envuelven, nos atrapan, se apoderan de nosotros y nos llenan de magia y de fascinación, esas palabras que cuando se sienten felices se quedan con nosotros para siempre.

6. BIBIOGRAFÍA

6.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bona, C. (2015). *La nueva educación*. Barcelona: Penguin Random House.
- Borthwick, G. (1982). *Hacia una educación creativa*. Madrid: Fundamentos.
- Eco, U. (1985). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta Agostini.
- Eco, U. (2002). *Sobre literatura*. Barcelona: RqueR Editorial.
- Foster. (1976). *Desarrollo del espíritu creativo del niño*. México: Publicaciones Cultura S.A.
- Gardner, H. (2010). *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Gardner, H. (2015). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairos.
- Guilford, J. y. (1994). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.
- Held, J. (1987). *Los niños y la literatura fantástica función y poder de lo imaginario*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Krumm, G. A. (2014). Inteligencia y creatividad: correlatos entre los constructos a través de dos estudios empíricos. *Universitas Psychologica*, 13(4), 1531-1544.
- Leuner, B. (1966), en M. A. Eissa y J. C. Cassady (2008): *Emotional Intelligence: Perspectives on Educational and Positive Psychology*. New York: Peter Lang Publishing.
- López Quintás, A. (2014). *El arte de leer creativamente*. Barcelona: Stella Maris.
- Lowenfeld, V. (1977). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Marín Ibañez. (1980). *La creatividad*. Barcelona: Ceac.
- Martín Garzo, G. (2013). *Una casa de palabras. En torno a los cuentos maravillosos*. México: Editorial Océano de México.
- Navarrete, A. M. (1994). Somos fantásticos. *Amigos del libro*, 26-27.
- Nietzsche, F. (2003). *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza Editorial.
- Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas*. Barcelona: Grijalbo.

- Robinson, K., & Aronica, L. (2009). *El elemento*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Rodari, G. (2016). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Rodari, G., & Cantone, A. L. (2013). *El hombrecillo de los sueños*. Barcelona: Ediciones Obelisco S.L.
- Sikora, J. (1979). *Manual de métodos creativos*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Soriano, M. (1975). *Los cuentos de Perrault, Erudicción y tradiciones populares*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Stern, A. (1977). *La expresión*. Barcelona: Promoción Cultural.
- Sternberg, R. J., & O´Hara, L. (2005). Creatividad e Inteligencia. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 10, 113-115.
- Toro Alé, J. M. (1983). Creatividad y literatura: hacia una metodología creativo-lúdica de la composición escrita. *Cauce*(6), 245-280.
- Torrance, E. (1976). *La enseñanza creativa*. Madrid: Santillana.
- Vygotski, L. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.
- Wallas, G. (1926). *El arte del pensamiento creativo*.

6.2. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Del Pozo Roselló, M. (2005). *Una experiencia a compartir: las inteligencias múltiples en el colegio Montserrat*. Hospitalet de Llobregat: Col.egi Montserrat

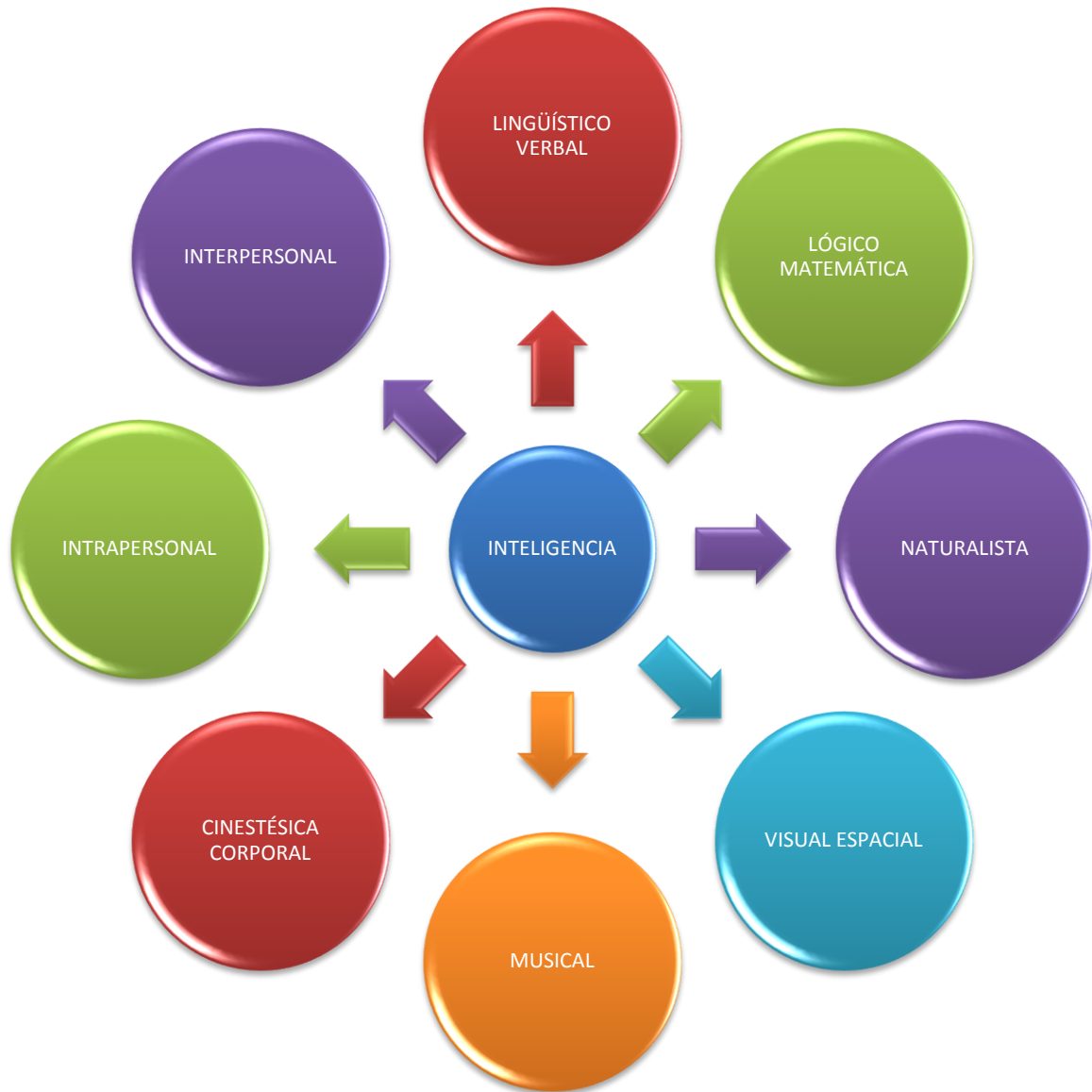
ANEXO I: RÚBRICA DEL ALUMNO

EVALUACIÓN	1 Excelente	2 Muy bien	3 Satisfactoria	4 Deficiente
Búsqueda de información	Gran cantidad y calidad de información	Calidad de información aunque no cantidad	Cantidad y calidad un poco escasas	Cantidad y calidad muy escasa
Creatividad	Trabajo de calidad hecho sin copiar de otras fuentes	Trabajo de calidad aceptable sin copiar de otras fuentes	Trabajo de poca calidad sin copiar de otras fuentes	Trabajo copiando de otras fuentes
Cooperación	El equipo trabajó muy bien en conjunto aportando todos	El equipo trabajó bien en conjunto	El equipo trabajó de forma unos aportaron pero otros no	El equipo trabajó de forma individual
Composiciones	Redacción excelente sin faltas ortográficas ni errores gramaticales	Redacción buena sin faltas ortográficas y algún error gramatical	Redacción pobre con faltas de ortografía	Redacción mala con faltas de ortografía y errores gramaticales
Creaciones artísticas	Excelentes	Buenas	Satisfactorias	Escasa calidad
Realización de proyectos	Excelentes	Buenos	Satisfactorios	Insuficientes
Conceptos matemáticos	Excelentes	Buenos	Satisfactorios	Insuficientes
Actitud	Todo el equipo tuvo interés durante todo el tiempo	Todo el equipo tuvo interés durante casi todo el tiempo	El equipo tuvo interés poco tiempo	El equipo no tuvo interés
Resolución de problemas	Búsqueda de soluciones a los problemas	Sugiere soluciones planteadas por otros	Trata de participar en soluciones aportadas por otros	Espera a que otros solucionen los problemas

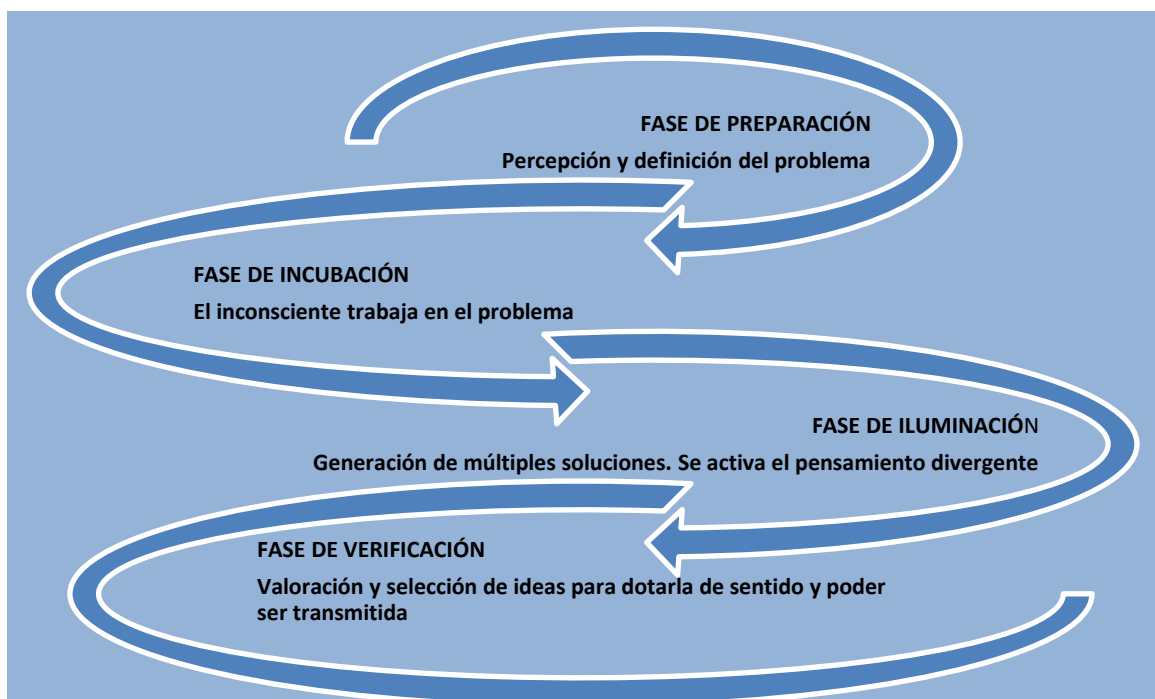
ANEXO II: RÚBRICA DEL DOCENTE

CRITERIOS GENERALES	EXCELENTE	SATISFACTORIO	DEFICIENTE
<i>Motivación de alumnos a través de nuevas tecnologías que supongan un aprendizaje significativo</i>	<i>Alto grado de motivación a través de las nuevas tecnologías y gran adquisición de aprendizaje significativo</i>	<i>Grado de motivación aceptable a través de nuevas tecnologías. No existe mucha diferencia con el aprendizaje significativo anterior a su utilización.</i>	<i>No se produce un cambio en la motivación ni en el aprendizaje significativo</i>
<i>Diagnóstico de necesidades de mejora en el aula en la cooperación y colaboración</i>	<i>Todos los alumnos participan, cooperan y colaboran</i>	<i>Todos los alumnos participan pero algunos no cooperan ni colaboran</i>	<i>Participación, colaboración y cooperación escasa</i>
<i>Establecimiento de agrupamientos flexibles.</i>	<i>Utilización por el docente de distintos agrupamientos flexibles en función de las actividades</i>	<i>Utilización del docente de un único tipo de agrupamiento flexible</i>	<i>El docente no utiliza agrupamientos flexibles.</i>
<i>Estrategias motivadoras e innovadoras</i>	<i>Utilización de estrategias motivadoras e innovadoras que fomentan la creatividad, autoestima y fortaleza del alumno</i>	<i>Utilización de estrategias motivadoras e innovadoras en áreas de conocimiento excepto lengua y matemáticas</i>	<i>No se utilizan estrategias motivadoras e innovadoras</i>
<i>Metodología activa</i>	<i>En todas las actividades</i>	<i>En algunas actividades</i>	<i>En escasas o ninguna actividad</i>
<i>Dependencia del libro de texto</i>	<i>El docente crea numeroso material propio para eliminar la dependencia del libro de texto</i>	<i>El docente crea escaso material o sustituir el libro por fotocopias</i>	<i>El docente depende del libro de texto</i>
<i>Utilización de estrategias metacognitivas</i>	<i>Docente y alumnos utilizan estrategias metacognitivas a lo largo de todo el proceso.</i>	<i>Docente y alumnos utilizan estrategias metacognitivas en parte del proceso. No se realizan cambios en la evaluación (autoevaluación y autorregulación)</i>	<i>No se utilizan estrategias metacognitivas en ninguna parte del proceso de enseñanza-aprendizaje</i>
<i>Educación en valores</i>	<i>Educación en valores en todas las áreas del currículum y formación integral de la persona.</i>	<i>Educación en valores solo en tutorías y parte de las áreas del currículum</i>	<i>No se da importancia a los valores ni a la formación integral de la persona</i>
<i>Distribución física en el aula</i>	<i>Distribución del espacio físico de la clase de forma que fomente la participación de los alumnos</i>	<i>Se distribuye el espacio físico de forma que fomente la participación solo en algunas áreas de conocimiento</i>	<i>Se utiliza la distribución tradicional que no fomenta la participación.</i>

ANEXO III: INTELIGENCIAS MÚLTIPLES



ANEXO IV: CARACTERÍSTICAS Y FASES DEL PROCESO CREATIVO



ANEXO V: CRONOGRAMA

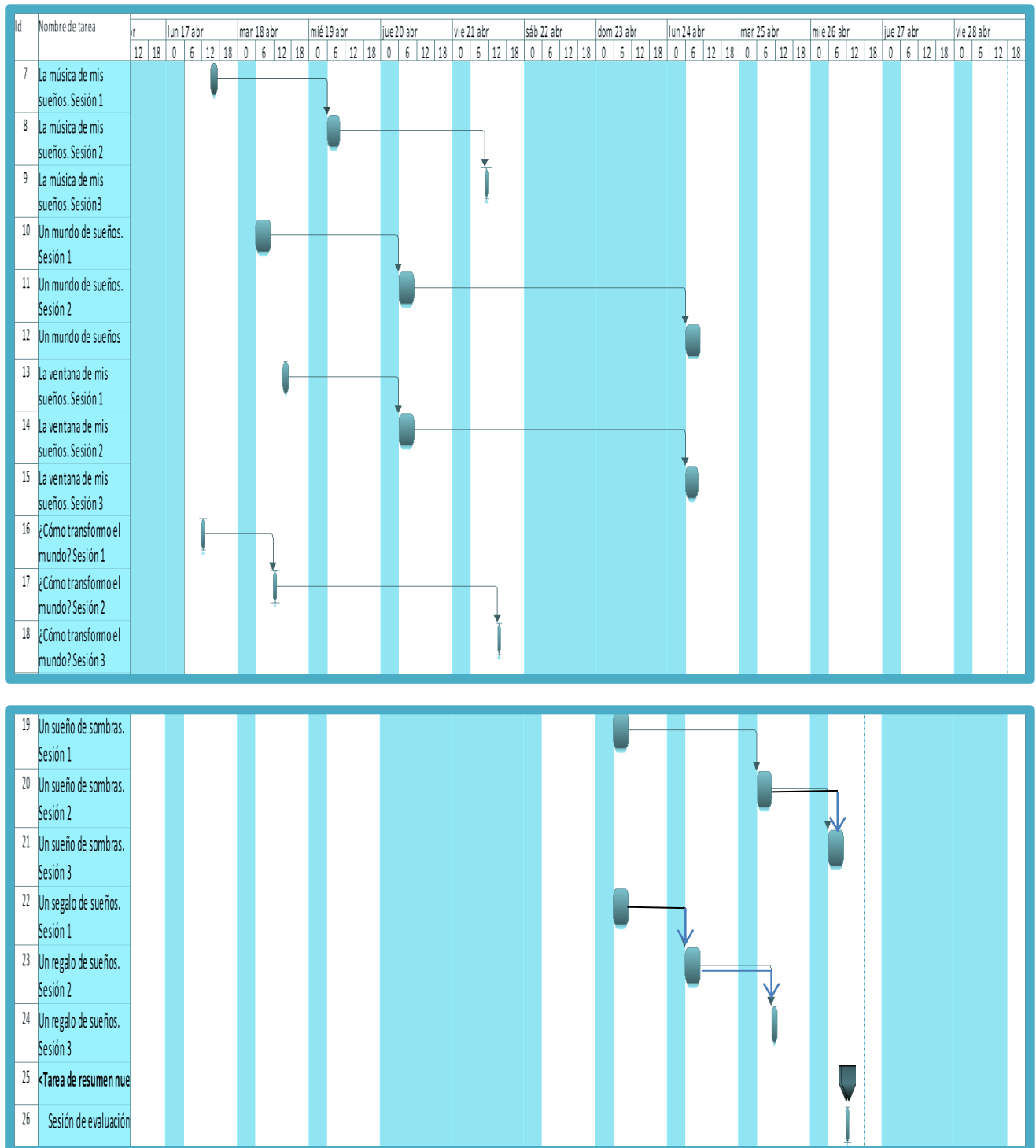


Diagrama de Gantt. Programación de actividades.

ANEXO VI: OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL



Fomentar la creatividad, la imaginación y la fantasía mediante el desarrollo de diferentes inteligencias que multiplican la capacidad de aprender de forma significativa y holística y ayudan al niño a emprender un viaje de sueños hacia su desarrollo integral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



1. Desarrollar la escritura creativa mediante la realización de composiciones escritas.
2. Realizar lectura comprensiva de textos.
3. Efectuar presentaciones orales para exponer ideas, conceptos y trabajos realizados.



4. Emplear estrategias apropiadas para realizar operaciones y resolver problemas.
5. Realizar un aprendizaje lúdico, dinámico y significativo a través del juego, la manipulación, la experimentación y la cooperación, trabajando la competencia matemática.
6. Crear conexiones significativas entre ideas.



7. Desarrollar la creatividad y espontaneidad para impulsar la comunicación a través del lenguaje corporal.
8. Descubrir los recursos expresivos del cuerpo a través del movimiento
9. Desarrollar las percepciones y los sentidos para interactuar con el medio que nos rodea.



10. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
11. Utilizar la técnica de pintura con acuarela para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.
12. Respetar las ideas y expresividad de los demás.



13. Realizar creaciones propias de música a través de la aplicación de tecnologías de la información y comunicación, voz o instrumentos musicales.
14. Discriminar los diferentes tipos de instrumentos y sus posibilidades de altura, duración y timbre para establecer diferentes sonidos.
15. Respetar las creaciones artísticas de todos los componentes del grupo-clase.



16. Diseñar proyectos de cuidado y preservación del medio ambiente.
17. Desarrollar la iniciativa y creatividad en la planificación y puesta en práctica de proyectos que permitan adaptarse al medio que les rodea.
18. Emprender actividades para concienciar e implicar al resto de la comunidad educativa en proyectos de mejora del medio natural



19. Trabajar la inteligencia emocional para percibir, asimilar, comprender y regular las propias emociones y las de los demás, promoviendo un crecimiento emocional e intelectual.
20. Utilizar técnicas de metacognición para reflexionar sobre el propio pensamiento.
21. Favorecer el autoconocimiento para fomentar la implicación personal en las tareas realizadas.



22. Favorecer habilidades sociales de empatía y comunicación entre todos los integrantes del grupo-clase.
23. Desarrollar trabajos cooperativos que fomenten la colaboración, la planificación, el respeto y la ayuda mutua.
24. Realizar proyectos en grupo desde el trabajo y la responsabilidad.

ANEXO VII: PALETA DE INTELIGENCIAS

