

unir

UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Gianni Rodari y el desarrollo de la creatividad en el aula de 5^o de Primaria.

Trabajo fin de grado presentado por:

RICARDO VARA BRAOJOS

Titulación:

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Línea de investigación:

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Director/a:

MIREYA FERNÁNDEZ MERINO

Toledo

21 de Junio de 2013

Firmado por: RICARDO VARA BRAOJOS



CATEGORÍA TESAURO: MÉTODOS PEDAGÓGICOS

Índice

0. Justificación y objetivos	1
1. Planteamiento del problema	2
1.1. Revisión histórica y definiciones de la creatividad	2
1.2. Características de las personas creativas	4
1.3. Teorías sobre la creatividad	8
1.3.1. Teorías psicológicas	8
1.3.1.1. El asociacionismo	8
1.3.1.2. La teoría de la Gestalt	8
1.3.2. Teoría psicoanalítica	9
1.3.3. Teoría existencialista	10
1.3.4. Teoría de la transferencia de la creatividad	10
1.4. La creatividad en la escuela	12
1.5. Enfoques pedagógicos de la creatividad	14
1.6. La creatividad en el currículum	15
1.7. La creatividad en el área de Lengua	17
1.8. La creatividad en el aula	17
1.8.1. Vladimir Propp y los cuentos de hadas	17
1.9. La creatividad de Rodari y la transgresión de las funciones de Propp	20
2. Propuesta de intervención	22
2.1. Problema que se plantea	22
2.2. Objetivos de la propuesta	24
2.3. Metodología	24
2.3.1. Diseño	24
2.3.2. Población y muestra	24
2.3.3. Cronograma y descripción de actividades	26
2.3.4. Procedimiento: Actividades, contenidos, objetivos, criterios e indicadores de evaluación	30
3. Resultados	37
4. Discusión de los resultados	42
5. Conclusiones	44
6. Prospectiva	45
7. Líneas de investigación futuras	46
8. Bibliografía	46
ANEXOS	50

o. Justificación y objetivos

“La escuela mata la creatividad” es una afirmación que nos persigue continuamente a aquellos que nos movemos en el campo educativo. Esta frase de Sir Ken Robinson (2006, extraído de Rueda, 2009), viene a reclamar un cambio en la concepción del sistema educativo que otros han realizado previamente bajo el nombre de capacidades, competencias o ahora inteligencias múltiples.

Todo ello viene a resumir las características del actual sistema educativo centrado en la evaluación, en los resultados, de tal forma que todos tendemos a fijar unos límites en la práctica educativa, de los cuales no nos podemos salir porque desbaratarían los esquemas de la evaluación. Es tal y como refleja el profesor Marina (2013) como “si alimentamos a los niños con un menú único de lectura, escritura y aritmética, seremos más competitivos y estaremos más preparados para el futuro, pero esto es absurdo, porque luego los empresarios valoran a gente creativa, con iniciativa, y no es eso lo que se enseña en el colegio”.

A partir de esta reflexión, surge la inquietud por centrar el trabajo en la creatividad y su aplicación en el ámbito escolar.

La metodología empleada en el área de Lengua, precisamente por el alto valor que desde todos los agentes implicados en la enseñanza le han atribuido, es en muchos casos totalmente contraria al objetivo que pretende conseguir, se basa en una metodología tradicional que se centra en trabajar todos los contenidos propuestos desde una perspectiva centrada en la teoría.

Ha sido precisamente esta razón la que ha llevado a desarrollar el presente trabajo de desarrollo de la creatividad en los alumnos aplicado a los contenidos de la asignatura de lengua. Por otra parte, el interés personal por la figura de Gianni Rodari, principalmente por cómo ha sido capaz de estimular la creatividad en la escuela, ha hecho que se convierta en la figura de referencia para trabajar dicha creatividad. En concreto el trabajo se centra en la aplicación de un apartado sobre la creatividad de Gianni Rodari, la transgresión que realiza sobre los cuentos de hadas o maravillosos.

Esta idea es el punto de partida de la propuesta de intervención en intentar demostrar cómo la escuela puede ser un entorno donde se desarrolle y estimule la creatividad. Para ello se ha llevado a cabo una metodología que ha partido de la realización de distintas actividades planteadas por Rodari (2009) que estimulan la creatividad para posteriormente llevar a cabo dicha transgresión en distintos cuentos de hadas o maravillosos.

OBJETIVO GENERAL

Estimular la creatividad en el aula de 5º de Primaria en el área de Lengua mediante la aplicación de distintas técnicas creativas desarrolladas por Gianni Rodari.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Realizar una revisión teórica sobre la creatividad y su aplicación en el aula.

Diseñar una propuesta de intervención en la asignatura de lengua partiendo de los principios de Rodari.

Aplicar la intervención en un aula de 5º de Educación Primaria.

Evaluar los resultados obtenidos.

1. Planteamiento del problema

“La creatividad resulta tan fascinante que cuanto estamos inmersos en ella nos hace sentir que estamos viviendo más plenamente la vida”.

J. L. Delgado Guitart

1.1. Revisión histórica y definiciones de la creatividad

La creatividad ha estado presente a lo largo de la historia, los avances, los logros y los descubrimientos de la humanidad son producto de la investigación, incluso del azar, pero básicamente producto de una gran creatividad. Según Herrán (2008), el conocimiento sistemático de la creatividad comienza con las primeras investigaciones sobre la Didáctica allá por los siglos XVI-XVII con W. Ratke, por ejemplo, en su obra “Aporiam didactici principi” o en el caso de Comenio en su obra “Didáctica Magna”.

Según afirma Suárez (2007), la creatividad es un proceso que se ha convertido en “uno de los grandes temas de investigación de la Postmodernidad” y así es como en 1950 aparecen los primeros estudios realizados por el psicólogo estadounidense Guilford (1950) de medición centrados en los procesos personales de la creatividad, donde se empieza a considerar a la creatividad como elemento clave de la educación. Así surgen los primeros test de pensamiento creativo en los que se miden criterios como la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la originalidad.

Uno de los principales problemas que plantea Guilford con respecto al concepto de creatividad, está relacionado con el aspecto metodológico, ya que se trata de un tema complejo a la hora de establecer diferentes criterios desde el punto de vista práctico, debido, entre otros aspectos, a falta de sistematicidad de los actos creativos.

A pesar de que existen algunos teóricos que investigaron el concepto de la creatividad a principios del siglo XX tales como Wallas (1926), no es hasta Guilford (1950) cuando se propone el término de creatividad a mediados del siglo XX diferenciándola de la inteligencia. A partir de este momento proliferan las investigaciones y los estudiosos de la creatividad centrados en los procesos personales, tales como el enfoque humanista de Maslow (1973) que defiende la creatividad como salud, como producto de una persona autorrealizada, abierta a la experiencia feliz o De Bono (1973) con la técnica de los 6 sombreros para pensar.

Otros estudios están centrados en el sistema como el enfoque de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1995) o conjunto de habilidades para resolver problemas, o Amabile (1983) con su teoría social, en la que defiende la creatividad como un modelo componencial que integra diferentes procesos, donde destaca de entre todos el ambiente sociocultural.

Por último, destacan los estudiosos centrados en lo transdisciplinar, es decir, que va más allá de lo disciplinar, con investigadores como de la Torre (1982), que defiende la creatividad como integración de la emoción, pensamiento y acción o Herrán (2008), el cual plantea la creatividad en función de la formación y evolución de la conciencia.

Por tanto, es a partir de la segunda mitad del siglo XX con los estudios de Guilford (1950) y Torrance (1976) cuando comienzan a surgir distintas definiciones y planteamientos sobre lo que es la creatividad:

Para conocer y poder definir el concepto de creatividad inicialmente es preciso acudir a su raíz etimológica. El vocablo creatividad deriva del latín “creare”, muy vinculada a “crecere”, es decir, crecer, por lo tanto el término creatividad implica “crear a partir de la nada”.

Guilford es el primero que diferencia la creatividad de la inteligencia como cualidades diferentes, considerando a la primera como pensamiento divergente frente al evaluado hasta ahora pensamiento convergente que era el que tradicionalmente se medía en los test, y así la define como las aptitudes propias de los individuos creadores señalando como tales la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. Se refiere a la creatividad como el abandono de lo obvio, de todo aquello que es previsible, para producir algo que para la persona creativa le resulta novedoso.

En este mismo sentido encontramos la definición de Beltrán y Bueno (1995) para quienes la creatividad sería la capacidad esencial del ser inteligente para realizar creaciones. Diferencian entre la noción ontológica de la creatividad y la noción psicológica. Según la noción ontológica, la creatividad es propia de Dios, por lo tanto, la noción ontológica se refiere a aquella creación que surge de la nada; por el contrario, la creatividad atribuida al ser humano es la creatividad en su noción psicológica, es decir, aquella que consiste en la transformación de algo ya existente.

Torrance (1976), estudioso destacado en cuanto a lo que se refiere a la creatividad, define la creatividad como ese proceso que hace que una persona se vuelva sensible a las situaciones, los problemas o las lagunas en el conocimiento y le permita descubrir soluciones y sobre todo comunicar los resultados.

Siguiendo la estela de Torrance, de la Torre (1991) define creatividad como la “capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”, de tal forma que se puede afirmar que ambos autores no sólo se centran en el proceso creativo, sino que además proponen la necesidad de transmitir y comunicar esa creación.

Desde el enfoque centrado en el sistema destaca la definición de creatividad realizada por Csikszentmihalyi (1998) desde su teoría ecológica, explicando la creatividad como un estado en el que confluyen tres elementos: el individuo o persona que realiza el acto creador o creativo, el campo o lugar donde ocurre dicho acto creativo y el ámbito o dominio refiriéndose al grupo social de las obras creativas. Esta concepción de la creatividad aporta una mayor concreción de la misma al hacer referencia al aspecto sociocultural como elemento determinante del proceso creativo.

En suma, recopilando las diversas concepciones que a lo largo de la historia han existido sobre la creatividad, se puede concluir que la creatividad es **una actitud, una capacidad, una habilidad, que todo individuo posee en grado variable, que es educable, asociada al conocimiento y a la experiencia y que permite al individuo crear, producir, transformar algo nuevo de lo ya existente.**

1.2. Características de las personas creativas

Todas las personas somos creativas, lo único que ocurre es que lo somos en mayor o menor grado, pero todos poseemos la capacidad de crear. Hay personas a las que consideramos

creativas, que difieren del resto en que poseen más facilidad que otras para producir ideas, para crear productos, para transformar en elementos nuevos lo ya conocido.

Para Guilford (1950) son ocho las habilidades que configuran la persona creativa:

1. Sensibilidad para los problemas: hace referencia a la capacidad para descubrir diferencias, fallos o imperfecciones y a la capacidad para solucionar el problema.
2. Fluidez: denota facilidad a la hora de generar un gran número de ideas, la capacidad para recordar ideas, palabras, objetos, recuperar información de la memoria.
3. Flexibilidad: implica la capacidad para transformar, replantear una situación.
4. Originalidad: es la aptitud para producir respuestas ingeniosas, novedosas.
5. Redefinición de un problema, ser capaz de solucionarlo desde diversas perspectivas: es la capacidad para poder dar una nueva estructura a las cosas, los conceptos o las percepciones.
6. Análisis para desintegrar un todo en sus partes: denota la cualidad para desengranar las distintas partes que conforman un todo.
7. Síntesis por la cual combina varios elementos conformando un todo: al contrario que en el análisis, esta cualidad implica la habilidad para formar un todo partiendo de las partes.
8. Penetración en los problemas para profundizar en ellos y percibir las implicaciones y consecuencias: implica llegar al máximo nivel de detalle a través de ideas creativas.

Estas ocho características, vienen a confirmar las aportadas por el profesor Lowenfeld (1972) y que poco a poco están siendo reconocidas e identificadas como las más acertadas.

Paul Torrance (1978) centrado en la educación escolar y familiar, llevó a cabo diferentes estudios como director de un centro dedicado al desarrollo de la creatividad en Minnesota, sobre las características que definen a la persona creativa, señalando las siguientes características muy similares a las mencionadas por Guilford (1950):

1. Flexibilidad.
2. Sensibilidad ante los problemas.
3. Redefinición.
4. Conciencia de sí mismo.
5. Originalidad.
6. Capacidad de perfección.

Paredes (2005) señala como características de las personas creativas las siguientes:

1. Manifiestan una gran curiosidad intelectual.
2. Disciernen y observan de manera diferenciada.
3. Tienen en sus mentes amplia información que pueden combinar, utilizar y transferir para resolver problemas.
4. Demuestran empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.
5. La mayoría puede ser introvertidos.
6. No están pendientes de lo que los otros piensan sobre ellos y se hallan bastante liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.
7. No son individuos conformistas, pero tampoco anticonformistas en lo que a sus ideas se refiere. Son por el contrario, auténticamente independientes.
8. Poseen capacidad de análisis y síntesis.
9. Poseen capacidad de redefinición, es decir, son capaces de reutilizar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas. (Paredes, 2005)

Barron (1969, citado en Esquivias 2001), junto a científicos destacados como Mac Kinnon o Anne Roe en el "Instituto para Evaluación e Investigación de la Personalidad" en la Universidad de California, Berkeley, realizó un estudio sobre la creatividad con 600 personas contemporáneas de distintos campos profesionales tales como escritores, matemáticos, arquitectos y científicos efectuando una comparativa, a partir de la cual, partiendo del mismo nivel de formación, se establecen dos grupos en función del grado de creatividad. Encontró grandes diferencias de personalidad entre las personas creativas, mientras que apenas se produjeron diferencias entre las menos creativas. Sin embargo, unificó los rasgos que definen a las personas creativas:

1. Parecen tener alto grado de capacidad intelectual.
2. Valoran con exactitud las cosas intelectuales y cognoscitivas.
3. Valoran su propia independencia y autonomía.
4. Son fluidos para hablar y expresar bien las ideas.
5. Les agradan las expresiones estéticas y reaccionan a la belleza.
6. Son productivos y hacen cosas.
7. Se interesan por los problemas trascendentales.
8. Tienen grandes aspiraciones.
9. Tienen una amplia gama de intereses.
10. Piensan y asocian ideas en forma poco usual; los procesos del pensamiento son informales.

11. Son personas interesantes y atractivas.
12. Parecen ser honrados, francos y sinceros en su trato con los demás.
13. Se comportan siempre de una forma honesta, siendo consecuentes con sus modales personales. (Barron 1969, citado en Esquivias 2001)

Por el contrario existen investigadores que difieren de las conclusiones anteriores y coinciden en la dificultad de definir los rasgos de una personalidad creativa. Gardner (1998) con su teoría de las inteligencias múltiples no participa de la idea generalizada de que la cualidad creativa es de aplicación universal, sino que por el contrario, defiende que una persona puede ser creativa en un determinado campo, pero este hecho no implica que lo sea en otros.

Similar es la idea defendida por Csikszentmihalyi (1998), aunque define diez rasgos que caracterizan a las personas creativas, señala que el rasgo principal que poseen es la complejidad, por tanto difícilmente existen dos o más personas que reúnan las mismas características:

1. Las personas creativas tienen mucha vitalidad, sin embargo, suelen ser aficionados al descanso silencioso.
2. Quienes son creativos suelen ser inteligentes a la vez que ingenuas.
3. La gente creativa combina la responsabilidad y la irresponsabilidad, el juego y la disciplina.
4. Las personas creativas alternan entre la imaginación y la fantasía, y un fuerte sentido de la realidad.
5. Las personas creativas suelen ser extrovertidas e introvertidas. Las personas creativas parecen combinar ambos rasgos simultáneamente.
6. Un creativo suele ser humilde y orgulloso al mismo tiempo.
7. Las personas creativas no poseen los rígidos estereotipos de género.
8. Ser creativo es ser a la vez rebelde y conservador.
9. La mayoría de las personas creativas son muy apasionadas de su trabajo, pudiendo ser muy objetivas sobre él también.
10. La apertura y la sensibilidad de los seres creativos a menudo los expone al sufrimiento y el dolor, a la vez que a la diversión (Csikszentmihalyi 1998).

Después del análisis realizado respecto a las distintas cualidades de una persona creativa señaladas por diferentes autores, para la propuesta de intervención se han elegido las más aceptadas, las elaboradas por Guilford (1950).

Una vez señaladas las características que posee una persona creativa es necesario analizar cuáles son las distintas teorías que definen el origen de la creatividad.

1.3. Teorías sobre la creatividad

La creatividad es un fenómeno complejo producto de múltiples procesos y habilidades emocionales, sociales, cognitivas, etc. Varias han sido las corrientes que han explicado el origen de la creatividad. Las teorías en este punto analizadas no son las únicas que han aportado información al respecto, pero sí son las que más se aproximan a la educación, campo objeto de estudio del presente trabajo.

1.3.1. Teorías psicológicas

1.3.1.1. El asociacionismo

A comienzos del siglo XX, la teoría asociacionista es la teoría psicológica principal con respecto a los procesos de pensamiento. El resto de teorías propiamente psicológicas parten del asociacionismo. Esta teoría asociacionista sostiene que la resolución de un problema es el proceso de transferir asociaciones desde situaciones remotas a la situación nueva.

Según esta corriente, encabezada por Mednick (1962), las personas creativas se van a diferenciar de los que no lo son en dos aspectos fundamentalmente: la jerarquía que emplean en las asociaciones y la fuerza que poseen las mismas. Es decir, cuanto más remotas sean las asociaciones mayor creatividad posee el individuo, cuanto menos tengan en común entre sí las asociaciones mayor es el grado de creatividad de la persona y más rico es el producto.

Defiende por tanto la conexión de ideas a la hora de afrontar una situación nueva.

Esta teoría (Mednick, 1962, en Esquivias, 1997) defiende que aquellos problemas que se le plantean al individuo son resueltos porque, en realidad, no son problemas nuevos, sino que son problemas ya planteados pero que se producen en una situación distintas, de ahí que se produzca el asociacionismo de ideas para buscar la solución.

1.3.1.2. La teoría de la Gestalt

La psicología de la Forma o Gestalt tiene su cuna en Alemania y a Dunker (1945) como uno de los primeros teóricos de esta corriente, el cual defiende que el pensamiento creativo consiste en darle una forma acabada a aquello que no la tiene.

Wertheimer (1991) es uno de los representantes principales de esta teoría, el cual se dedicó al estudio del pensamiento de los niños, y llegó a la conclusión de que la experiencia previa

no es necesaria para el proceso creativo, sino que al contrario, puede suponer un impedimento a la hora de llevar a cabo el pensamiento creador.

Wertheimer (1991), aplicando la psicología de la Gestalt al pensamiento creativo, asocia un problema a una figura abierta, y esta situación produce en el individuo una tensión que le lleva a resolver ese problema, le lleva a cerrar esa figura, pero desde una perspectiva nueva, ajena a los conocimientos y experiencias anteriores.

Por lo tanto, esta corriente se opone claramente a la otra corriente psicológica, la asociacionista, ya que los psicólogos gestálticos defienden que es necesario para la resolución de un nuevo problema el afrontarlo como una experiencia independiente a las demás (Mednick, 1962, en Esquivias, 1997).

1.3.2. Teoría psicoanalítica

La teoría psicoanalítica se opone a la teoría anterior, la teoría de la Gestalt, dotando de energía al proceso creativo.

Freud (1967), como principal teórico psicoanalista, crea el concepto de sublimación, la creatividad es producto de la tensión sexual reprimida del individuo, la cual es resuelta mediante un proceso creativo, el resultado de esa tensión sexual es un producto socialmente reconocido. Esa transformación de la energía reprimida da como resultado una nueva realidad, una realidad creativa que se desarrolla en el inconsciente, donde Freud ubica las soluciones creativas.

Freud distingue dos categorías de pensamiento: el pensamiento de proceso secundario, el que se encuentra gobernado por el “ego”, el cual es consciente, racional, ligado a la experiencia y sigue las reglas de la lógica, por lo tanto es un pensamiento que no es en absoluto creativo.

Por otro lado señala el pensamiento de proceso primario, el cual es inconsciente y está controlado por el “ello”. Su único objetivo es la satisfacción de los deseos y las necesidades, por tanto se aleja de lo racional, la lógica y la causalidad. Es donde se produce el pensamiento creativo, ya que no depende del pensamiento consciente.

1.3.3. Teoría existencialista

Para esta teoría tan importante es encontrar la solución al problema como encontrar el problema en sí, de hecho, el descubrimiento del problema es lo que diferencia a una persona creativa de una persona que no lo es.

Rollo May (2000) define la creatividad como un encuentro, un encuentro entre el individuo y el mundo exterior, entre sujeto y entorno. De ahí que la creatividad radique en el acto de encuentro con el problema, con el objeto y las diferentes formas en que se produce ese encuentro son las que caracterizan a las personas creativas de las que no lo son.

También defiende la idea de “encuentro” Sclachtel (1959), quien defiende que un sujeto creativo es aquel cuya postura está en relación con el entorno tanto físico como social, con una disposición hacia ese encuentro, de ahí que la creatividad sea definida como esa relación entre el individuo y el entorno.

1.3.4. Teoría de la transferencia de la creatividad

Guilford (1950) defiende que el individuo creativo se enfrenta a los problemas e intenta buscar soluciones movido por un motivo intelectual de estudiar dichos problemas. Establece por ello una estructura del intelecto para reforzar la teoría de la transferencia.

Esta estructura es conocida como el “cubo del intelecto” donde se produce la intersección de tres dimensiones cada uno de ellos representado por varios tipos y la combinación de cada uno de los distintos tipos de esas dimensiones da como resultado distintos factores de la mente, dando lugar a ciento veinte factores de la mente (posteriormente llevó a cabo una revisión de su trabajo llegando hasta ciento cincuenta combinaciones).

Las tres dimensiones del intelecto según Guilford, los componentes fundamentales de la inteligencia son: operaciones (cognición, operaciones convergentes, operaciones divergentes, memoria y evaluación), contenidos (figurativo, semánticos, simbólicos y conductuales) y productos (unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones). Las distintas combinaciones posibles de los distintos tipos es lo que da como resultado la estructura de la inteligencia, de ahí que cualquier actividad intelectual es el resultado de esas combinaciones.

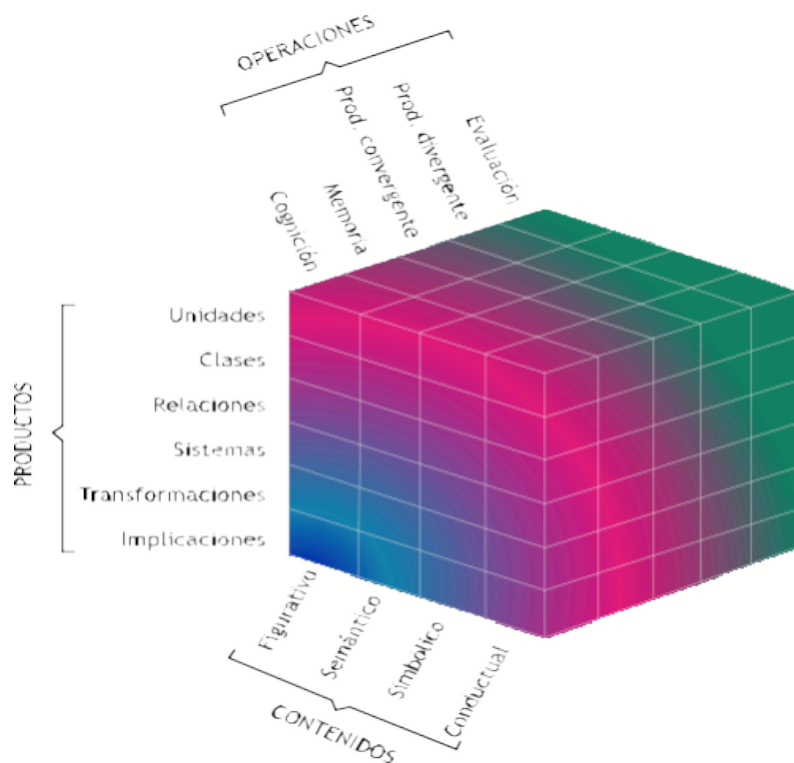


Figura 1: Joy Paul Guilford. Estructura del intelecto.

Fuente: <http://redpub2.wordpress.com/2009/05/15/joy-paul-guilford-%E2%80%93-estructura-del-intelecto/>

Guilford va aún más allá y especifica dos tipos de capacidades de pensamiento: el pensamiento divergente y el pensamiento convergente.

El pensamiento divergente es la capacidad del individuo para realizar la búsqueda de diferentes respuestas a la hora de solucionar un problema, mientras que el pensamiento convergente hace referencia a la capacidad del individuo de seleccionar la respuesta adecuada para solucionar el problema.

El pensamiento divergente equivaldría al pensamiento de proceso primario de la teoría psicoanalista de Freud, es decir, se trata de la capacidad de pensamiento ligada a la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración. Igualmente equivaldría al denominado por De Bono (1973) pensamiento lateral, el cual genera nuevas ideas mediante la combinación de la intuición y la creatividad.

Independientemente de cuál sea el motivo que mueve a la creatividad en función de cada teoría, lo que sí que queda patente es la importancia de la creatividad como habilidad básica del ser humano para resolver problemas.

Es importante destacar la aportación que hizo Guilford (1950) sobre la diferenciación entre la inteligencia y la creatividad, al desligar la creatividad definiéndola como una habilidad independiente de la inteligencia; por tanto, de cara al ámbito educativo, donde la creatividad debe ser trabajada y desarrollada, se debe desvincular el grado de creatividad de la inteligencia.

1.4. La creatividad en la escuela

La educación tradicionalmente ha estado centrada en la posesión de conocimiento, de ahí que la enseñanza ha sido una enseñanza basada en la transmisión de conocimientos. Sin embargo, cada día se está potenciando la enseñanza y el aprendizaje desde la creatividad, metodología que obtiene mayores beneficios, tanto a nivel académico como a nivel personal del alumno. En este sentido, Barron (1969, citado en Suárez, 2001) alude que si los alumnos reciben una buena enseñanza, serán capaces de crear, desarrollando habilidades y aspectos de la personalidad que le son esenciales para potenciar la creatividad.

Ken Robinson (2009), uno de los principales expertos en el desarrollo de la creatividad, reclama mayor creatividad en la escuela, argumenta que se deja de ser creativos al crecer, puesto que se adquiere el miedo a la equivocación. Para Robinson (2009) los niños actúan con libertad, sin miedo a equivocarse, porque no les preocupa la equivocación y eso les hace ser mucho más creativos, puesto que improvisan; sin embargo, en la escuela sí se penaliza el error, de ahí que se les fuerza a que dejen de ser creativos por miedo al error.

Ken Robinson rechaza por tanto este modelo educativo basado en la Revolución Industrial del siglo XIX, reclamando un modelo educativo que se centre en las aptitudes de los alumnos, en su talento, independientemente del campo del saber en el que se produzca.

Cada vez hay más voces que abogan por un cambio en el modelo educativo, dejando de lado la corriente transmisora de contenidos para centrarse en el estímulo de la creatividad. Así Pérez (1993), directora del instituto de creatividad e innovaciones educativas de la Universidad de Valencia, secunda las reflexiones expresadas por Ken Robinson afirmando que el sistema educativo es el que acaba con la curiosidad y creatividad, lo que deriva en estructuras de comportamiento más rígidas e inflexibles, ya que a los estudiantes se les enseña a comportarse siguiendo unos patrones establecidos, desarrollando un pensamiento convergente en vez de divergente.

Por otra parte, Alberca (2011), profesor y formador de docentes, argumenta que un maestro no busca ser sorprendido, es más, evita la sorpresa en sus alumnos, de tal manera que

educa a los alumnos para que se limiten a lo explicado, a lo que contiene el libro, condicionando el potencial de los niños haciéndoles que no desarrollen plenamente sus habilidades y cada vez se conviertan en individuos menos creativos.

En este sentido Bean (1993) abre un nuevo aspecto de cara a la ausencia de creatividad en el sistema escolar al argumentar que los niños creativos en su mayoría son difíciles de manejar, convirtiéndose en un reto la combinación entre la disciplina y le fomento de la creatividad.

Hoy en día, continuando con la reflexión de Pérez (1993) el éxito escolar se encuentra en los buenos resultados, y quienes lo obtienen son aquellos que se amoldan al sistema educativo, quienes son capaces de encorsetarse en el rígido sistema educativo siguiendo los patrones establecidos, evitando el riesgo y la innovación para no cometer errores.

Por el contrario, una vez que se encuentran en el mercado laboral, lo que se les exige es que sean creativos, innovadores y que se conviertan en emprendedores; sin embargo, precisamente aquellos que han tenido un gran rendimiento escolar son los que no pueden responder a esta demanda puesto que están educados en hacer y actuar en función de unos patrones marcados.

De la Torre (1995) defiende que la escuela debe potenciar el desarrollo integral del alumno a través de estrategias que le permitan enfrentarse a una sociedad que se encuentra en continuo cambio y que exige individuos creativos que sean capaces de afrontar las dificultades, los retos y los contratiempos de la vida diaria.

Blázquez (2009) da un paso más y detalla las ventajas que tiene una enseñanza creativa:

- Fomenta el desarrollo de la autoestima, ya que el alumno se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje. Bean en relación a la contribución que de la autoestima consigue la creatividad afirma que “La creatividad es una respuesta natural del niño a su entorno, una manera de interactuar con el mundo que le rodea. Cuando se le impide desarrollar su creatividad, también se le impide desarrollar su autoestima” (Bean, 1993, citado en Blázquez, 2009, p. 32).
- Ayuda a construir una mayor consciencia de uno mismo, ya que la libertad a la hora de expresarse permite que los estudiantes adquieran seguridad en sí mismos.
- Facilita la comunicación entre los alumnos ya que esa seguridad en sí mismos les lleva a que expresen sus sentimientos y emociones sin ningún miedo.
- Participa del éxito social, ya que esa seguridad en sí mismos les lleva a abrirse a los demás fomentando la empatía.
- Contribuye la formación integral de la persona.

De todo esto se deduce la importancia que la creatividad tiene en la escuela como uno de los recursos imprescindibles que debe ser trabajado por el profesor para fomentar el desarrollo integral del alumno, desarrollando habilidades como la autoestima, el éxito personal y la mejora de las relaciones sociales.

1.5. Enfoques pedagógicos de la creatividad

Varios son los enfoques pedagógicos que hoy en día se desarrollan en las escuelas, algunos de los cuales fomentan la creatividad mientras que otros obstaculizan su desarrollo. Esquivias (1997) se centra en cuatro enfoques fundamentales de cara al campo de la pedagogía:

El enfoque tradicional: en este enfoque el protagonista principal y absoluto es el profesor. El papel del alumno se limita a recibir de manera pasiva la información transmitida por parte del profesor. Al alumno con dicha información sólo le queda aprendérsela sin poder ser cuestionada ni criticada. Por medida de este enfoque, el único que decide en el proceso de enseñanza aprendizaje es el profesor.

El enfoque Montessori: por medio de este enfoque el alumno posee la oportunidad de decidir libremente aquellas actividades que quiere realizar, de tal forma que existe un respeto hacia las necesidades e intereses de los alumnos. Este método está caracterizado por una individualización de la enseñanza. Puede ser identificado más como una filosofía de vida más que como un sistema educativo de aprendizaje, ya que su objetivo fundamental es el niño y su evolución, de ahí que el profesor debe programar sin embargo es el niño el que dirige esa programación en cuanto a tiempos y aprendizaje.

El enfoque Freinet: está caracterizado por el trabajo grupal, donde el alumno posee un papel activo al convertirse en el principal protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje. Por medio de este enfoque no sólo se fomenta la colaboración, sino que se estimula el pensamiento crítico y creativo. A través de este enfoque se le proporciona al alumno oportunidades de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. Los intereses del alumno se convierten en el centro de la vida del centro educativo, que se organiza en torno a un tema propuesto por los propios alumnos.

El enfoque Waldorf: este enfoque centra el desarrollo del niño en la interacción de tres elementos fundamentales en él: el pensamiento, el sentimiento y la voluntad. De ahí que el currículum contemple la estimulación de las capacidades cognitivas, manuales, morales, musicales, artísticas y corporales en función de la etapa del desarrollo del niño.

Estos diferentes enfoques permiten analizar cuál es la metodología más apropiada para llevar a cabo la creatividad en el aula, un trabajo que debe estar presente en la práctica diaria para conseguir el desarrollo integral del alumno tal y como aparece especificado en la legislación vigente analizada a continuación.

1.6. La creatividad en el currículum

Varias han sido las leyes educativas españolas y en todas ellas se trata la creatividad como un aspecto relevante en la práctica educativa, bien de manera explícita, bien de manera implícita, la creatividad se encuentra presente en la labor educativa.

Ya desde la Ley General de Educación de 1970, la creatividad aparece en los diversos niveles.

En la Educación Preescolar, más concretamente en el artículo 14.2, se hace referencia al empleo de métodos predominantemente activos de tal forma que logren “el desarrollo de la espontaneidad, la creatividad y la responsabilidad” (LGE art. 14.2).

En el artículo 18.1, se recogen los métodos didácticos para la EGB, los cuales “habrán de fomentar la originalidad y la creatividad” (art. 18.1.).

Por otra parte, también se hace referencia a la creatividad en el Bachillerato, en el artículo 27.1. donde se hace referencia al fomento en el alumno de “la iniciativa, la originalidad y la actividad creadora” (art. 27.1.).

A partir de esta ley educativa, todas y cada una de las leyes educativas que han continuado en el sistema educativo español hacen hincapié en la necesidad de trabajar la creatividad en el aula.

La LOE, en el Título Preliminar, Capítulo I, artículo 2.1., detalla los fines del sistema educativo español entre los que se encuentra, en su apartado f) el desarrollo de “la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.”, aspecto concretado en el Capítulo II, artículo 16.2 de los principios generales de la Educación Primaria, donde se especifica la necesidad de desarrollar la creatividad y la afectividad.

Es importante hacer mención a la LOMCE en su anteproyecto de ley, la cual también hace alusión al fomento de la creatividad. En el apartado IV, hace referencia a la necesidad de adquirir desde temprana edad competencias transversales como el pensamiento crítico y la

creatividad. En las modificaciones realizadas a la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el artículo siete, se modifica el párrafo b) reforzando el espíritu emprendedor.

El Real Decreto 1513/2006, de 3 de mayo, por el que se regula las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, siguiendo los dictámenes de las leyes educativas, también se hace eco de la importancia del desarrollo de la creatividad como fundamental para el desarrollo integral del alumno.

En el artículo 2, donde se exponen los fines de la Educación Primaria, se habla de la importancia de proporcionar a los niños el desarrollo de habilidades sociales, la creatividad y la afectividad.

En el artículo 3, se exponen los objetivos de la Educación primaria, siendo el apartado b) el referido al desarrollo del interés y creatividad en el aprendizaje.

Por otra parte es de reseñar el Informe Delors (1996), un informe a la UNESCO sobre la educación para el siglo XXI, en el que estructura la educación en torno a cuatro aprendizajes fundamentales considerados los cuatro pilares de la educación, éstos son aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos o aprender a vivir con los demás y aprender a ser. Concretamente en el segundo pilar, *aprender a hacer*, se hace referencia a la necesidad de adquirir competencias personales, donde adquiere gran importancia el grado de creatividad que se aporte.

En la Ley Orgánica de Educación (LOE) se introduce el término de “competencias básicas” haciendo referencia a las competencias que deben ser trabajadas y desarrolladas al finalizar la enseñanza obligatoria para lograr una realización personal del individuo.

También estas ocho competencias contribuyen al desarrollo de la creatividad en el alumnado expresada de forma implícita o explícita en su formulación.

Por tanto, siguiendo las distintas leyes que rigen nuestro actual sistema educativo, se hace imprescindible la presencia de la creatividad en el aula, en todas sus áreas, incluyendo el área de Lengua, la cual protagoniza la presente propuesta de intervención.

1.7. La creatividad en el área de Lengua

El proyecto de investigación está desarrollado en el área de Lengua castellana y literatura en la etapa de Educación Primaria. En este área de manera específica debe trabajarse la creatividad tal y como aparece detallado en el Real Decreto 1513/2006.

Según el currículum, el área de lengua se encuentra estructurado en cuatro bloques de contenido.

El primero de ellos, el bloque 1, referido a escuchar, hablar y conversar desarrolla la creatividad a través de la producción de textos orales, de la valoración de los medios de comunicación así como la utilización de la lengua para expresarse con creatividad.

El bloque 2, leer y escribir implica la adopción de una actitud crítica ante los distintos tipos de mensajes así como la composición de textos escritos de diferente naturaleza de forma autónoma y creativa.

El bloque 3, dedicado a la educación literaria, además de la lectura de distintos textos, hace referencia a la creación, composición y dramatización de relatos y poemas con el fin de comunicar sentimientos y emociones.

El cuarto bloque, conocimiento de la lengua, se refiere al empleo del metalenguaje para conseguir dominar los procedimientos gramaticales.

A la vista de todo lo anterior, ha quedado justificada la importancia y la necesidad del desarrollo de la creatividad en el aula y más concretamente en el área de Lengua, área objeto de la propuesta de intervención. En los siguientes párrafos se desarrolla la figura y obra de dos escritores, Vladimir Propp y Gianni Rodari, cuyos trabajos se convierten en la esencia de la propuesta de intervención.

1.8. La creatividad en el aula

1.8.1. Vladimir Propp y los cuentos de hadas

Vladimir Propp fue un profesor ruso que en sus dos obras fundamentales, *Morfología del cuento* (2001) y *Las raíces históricas del cuento* (1979) realiza un profundo análisis histórico de los cuentos populares. Partió del estudio de 100 cuentos populares rusos de los que extrajo las características que todo cuento de hadas o cuento maravilloso reúne.

Después de estudiar los cuentos populares rusos, Propp se percató de que la mayoría de ellos poseían una estructura narrativa similar. A pesar de que el argumento fuese diferente, los personajes variasen en las narraciones, los escenarios tuviesen marcos nada semejantes unos a los otros, se desarrollaban las mismas acciones o acciones muy parecidas en todos los cuentos.

Su trabajo se centra en el estudio y análisis de los cuentos de hadas o cuentos maravillosos. Para Propp existen cuatro grupos de cuentos: los mitos, los cuentos de animales, los cuentos de fórmula y los cuentos de hadas o maravillosos.

Los mitos son aquellas historias de origen religioso con el fin de explicar a las gentes del pueblo los fenómenos naturales, de tipo social o de tipo psicológico a través de historias con dioses y héroes como protagonistas.

Los cuentos de animales son aquellos en los que la totalidad de sus personajes son animales, y en este grupo distingue dos categorías, los cuentos de animales propiamente dichos y las fábulas.

Los cuentos de fórmulas son aquellos cuentos en los que existe una parte del mismo que ha de ser aprendida para que el cuento cobre su sentido, por ejemplo, en el cuento de la ratita presumida la frase: “ratita, ratita, qué guapa eres, ¿te quieres casar conmigo?”

Los cuentos de hadas o maravillosos desde el punto de vista morfológico constituye un mito con una estructura particular que parte bien de una fechoría o bien de una carencia y que tras pasar por determinadas funciones, acaba o bien con un matrimonio o bien con otras funciones empleadas como desenlace.

Las “funciones” de Propp constituyen el resultado de sus investigaciones, es decir cada una de las acciones que un personaje desarrollaba en el cuento. Tras la investigación, Propp encontró 31 funciones comunes a la mayoría de los cuentos, funciones que se podían dar en su totalidad en cada relato o en la mayoría de ellas (ANEXO I).

Además de presentar las 31 funciones, Propp llegó a la conclusión de que los personajes se encontraban en “7 esferas de acción”, aludiendo a que cada uno de los personajes que aparecen en los cuentos realizan una función que se encuentra dentro de una de esas 7 esferas:

1. El villano, el que comete fechorías y se enfrenta y persigue al héroe.
2. El donante, que es el que pone a prueba al personaje, al héroe para concederle un objeto mágico.

3. El auxiliar, ese objeto mágico que puede adoptar múltiples formas o bien la persona que tiene como fin ayudar al héroe o protagonista a llevar a cabo su tarea.

4. La princesa y el padre, la princesa generalmente sufre un contratiempo que tiene que ser salvado por el héroe o protagonista, el cual recibe la recompensa ofrecida por el rey.

5. El mandatario, que es el personaje que solicita de la ayuda del héroe para intentar solventar el mal causado por el villano.

6. El héroe o protagonista.

7. El falso héroe, que es el que enmascarado pretende engañar a todos y así obtener los honores y la gloria.

Las funciones de Propp y sus investigaciones al igual que cuenta con grandes partidarios, igualmente han sido muy analizadas, especialmente por la corriente estructuralista, como por ejemplo Claude Lévi-Strauss, quien defendió la superioridad de la corriente estructuralista frente al formalismo de la obra de Propp. El resultado fue que la obra de Propp adquirió gran importancia en Europa.

Los estructuralistas partieron de la obra de Propp ampliando su ámbito aplicación a cualquier cuento, no sólo al folclore, contribuyendo por tanto a desarrollar la capacidad narrativa de los niños, así autores como Bremond (Zapata, 2004) se interesa por la lógica narrativa que posee el cuento desechando el contexto mitológico.

Todorov, por otra parte, en su obra *La Gramática del Decamerón* (Zapata, 2004), también continúa la estela de Propp y en su obra se dedica al estudio de la obra de Bocaccio con el único fin de encontrar una estructura única que sea aplicable a todos los relatos.

Bettelheim, en su obra *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (1994) llevó a cabo igualmente un estudio en profundidad de cuentos infantiles, sin embargo sus interpretaciones se alejan de las establecidas por Propp, siendo muy afines a las ideas y planteamientos del psicoanálisis de Freud. Entre sus conclusiones se encuentra cómo los cuentos infantiles educan la personalidad de los niños mediante el control del yo y del super-yo frente al egoísmo del ello.

Otro de los autores que se interesó en gran medida por la obra de Propp, más concretamente por sus funciones, fue el escritor Gianni Rodari quien se dedicó al desarrollo de la creatividad a través de la transgresión de las funciones de Propp.

1.9. La creatividad de Rodari y la transgresión de las funciones de Propp

Gianni Rodari fue un escritor, periodista y pedagogo italiano convertido en escritor dedicado a los niños por casualidad, debido a la circunstancia de que en el periódico dominical en el que escribía fue necesario algo para los niños; a partir de ese momento comenzó a escribir narraciones y cuentos dirigidos a los niños a través de sus libros infantiles. Sin embargo, en su calidad de pedagogo continuó con sus estudios y trabajos en contacto directo con los niños y sobre todo con su fantasía y creatividad.

Para Rodari (2009) la creatividad viene a ser sinónimo de pensamiento divergente, es decir, aquel pensamiento que es capaz de acabar continuamente con la experiencia. Una mente creativa es aquella que está continuamente trabajando, siempre preparada para plantear preguntas, descubrir problemas, capaz de rechazar lo establecido sin dejarse llevar por el conformismo. Defiende el desarrollo de la creatividad en los niños como uno de los medios imprescindibles para poder transformar el mundo.

En este contexto de creatividad, Rodari escribió la obra, sin duda la más conocida de Rodari, *Gramática de la Fantasía* (2009), obra que le valió el premio Andersen. A pesar de no constituir un libro para los niños, sí que es un libro sobre los niños. En esta obra Rodari aboga por una escuela que estimule la creatividad del niño, que deje de ser un sujeto pasivo que recibe conocimientos para pasar a ser un sujeto activo que desarrolle la creatividad. Para ello propone un gran número de juegos que tienen como finalidad la estimulación de la creatividad, juegos que están basados en su propia experiencia como pedagogo en las aulas.

La *Gramática de la Fantasía* está basada en el juego con el lenguaje para cultivar la creatividad infantil en todas sus dimensiones de tal forma que tras emplear el juego en el lenguaje el niño será capaz de aplicar esos instrumentos en todos los aspectos de su vida.

Por tanto, Rodari nos presenta un gran número de técnicas con el objetivo de crear historias a partir de las ideas generadas. Lo verdaderamente interesante para Rodari no es el resultado, es decir la historia creada, sino el procedimiento que ha llevado al niño a la aparición de esa idea, es decir, al proceso de creatividad.

El principal método que propone Rodari en su obra es el que denomina “binomio fantástico”, que consiste en presentar dos palabras que sean extrañas entre sí y el objetivo del juego consiste en ponerlas en relación. Cuanto más lejanas sean las palabras mayor será el ejercicio de desarrollo y estimulación de la creatividad realizado por el niño. Existe un gran número de juegos planteados por Rodari en su obra, sin embargo, el propio autor los considera como binomios fantásticos enmascarados.

Rodari critica los test, principalmente norteamericanos, que evalúan la creatividad. Para Rodari lo verdaderamente importante es estimular la creatividad no evaluarla, de ahí que no se preocupe en determinar qué alumnos son más o menos creativos sino que se va a centrar en que los alumnos empleen la creatividad. Una cuestión lógica a raíz de lo estudiado es que Rodari va a rechazar la escuela tradicional que se centra en la atención y la memoria del alumno más que en la imaginación.

En el capítulo 22 de su *Gramática de la Fantasía*, titulado “Las cartas de Propp”, Rodari analiza las funciones de Propp para partiendo de ellas jugar a transgredirlas para estimular la creatividad. Se centra en las características que definen las funciones de Propp, es decir, esas acciones que se repiten en los cuentos populares de manera sistemática van a constituir el germen del siguiente juego de creatividad. Según las investigaciones de Vladimir Propp, todos los cuentos populares rusos, o más concretamente los denominados cuentos maravillosos, siguen la misma estructura, secuenciada por lo que denomina las funciones, pues Rodari va a estimular la creatividad a base de transgredir lo estereotipado, lo establecido, lo jerarquizado del cuento. Esta experiencia la llevó a cabo en el colegio de Reggio Emilia en Italia.

En primer lugar Rodari reduce las 31 funciones a 20 por cuestiones productivas y para poder adaptarlas de tal forma que facilite el trabajo de los niños. Una vez seleccionadas las funciones, que Rodari denomina las cartas de Propp, la trasgresión consiste en elaborar historias a través del juego con esas cartas, bien mezclándolas y creando nuevas historias siguiendo la secuencia resultante, bien eligiendo un determinado número de cartas e iniciar una historia que debe ser completada, o bien mediante la división en grupos de las cartas y que cada uno elabore una historia en función de las cartas que le han correspondido. El objetivo es el mismo, estimular y desarrollar la creatividad de los niños, pero en este caso el recurso empleado es el cuento y más concretamente las funciones definidas por Propp que estructuran los cuentos.

Otros ejercicios propuestos por Rodari y que continúan transgrediendo las funciones de Propp consisten en:

- Variar el cuento introduciendo novedades, tales como cambiar la personalidad de algún protagonista, por ejemplo que el malo sea bueno o el bueno sea malo.
- Introducir algún personaje extraído de otro cuento, personaje que los estudiantes deben incorporar en el relato.
- Modificar los escenarios de los cuentos, por ejemplo, contextualizar la historia del flautista de Hamelin en la Roma del año 1973.
- Bien cambiar los finales de los cuentos, enlazando con otro de los juegos del mismo libro denominado la hipótesis fantástica o “¿qué ocurriría si...?”, dando como

resultado ejemplos como “¿qué ocurriría si Cenicienta no hubiese perdido el zapato?”.

- Bien continuando con la historia una vez que ésta ha acabado, por ejemplo, qué ocurre una vez que Blancanieves ha sido despertada del largo sueño por el príncipe.

En síntesis, la obra de Rodari constituye un auténtico catálogo para trabajar la estimulación de la creatividad empleando como principal recurso el lenguaje. Sus estudios y publicaciones suponen una guía de desarrollo de la creatividad en los niños.

A raíz de todo lo expuesto, se puede señalar la importancia que la creatividad tiene en el desarrollo de toda persona humana, pero más concretamente en el desarrollo integral del niño, el cual aún mantiene las estructuras de la creatividad casi en estado puro; de ahí que sea fundamental el trabajo de la creatividad en el aula para que se convierta en un recurso muy valioso a la hora de afrontar los distintos problemas a los que debe enfrentarse.

Como ejemplo destacado del trabajo de la creatividad en el aula se encuentra la figura de Gianni Rodari, el cual trabajó durante gran parte de su vida la creatividad en los niños a través de distintos juegos y actividades todos ellos encaminados a fomentar la imaginación y la fantasía en los niños, teniendo uno de estos juegos como recurso los cuentos de hadas o maravillosos, los cuales son transgredidos siguiendo las funciones que Propp había establecido en su obra (2001).

2. Propuesta de intervención

2.1. Problema que se plantea

Uno de los principales puntos a favor de convertirnos en buenos docentes es el hecho de que hemos pasado por el mismo lugar en el que ahora están nuestros alumnos, es decir, que todos hemos estado sentados en unos pupitres, asistiendo a clases más o menos aburridas, con profesores más o menos cercanos y en asignaturas que se nos hacían más o menos pesadas.

Éste es el verdadero problema, que la educación sigue siendo igual que hace veinte o treinta años, cargada de materia lectiva, una materia que es transmitida de forma directa por parte del profesor a los alumnos, en muchos casos totalmente desmotivados por aprender y con una actitud apática ante lo que nos empeñamos en transmitirles.

Si constituye un punto a nuestro favor el haber sido alumnos antes que profesores es porque debemos abrir bien los ojos y darnos cuenta de lo que a nosotros, como alumnos, no nos

gustaba, ya que tenemos la oportunidad de cambiarlo, de corregirlo o de mantenerlo si lo consideráramos positivo. Sin embargo, no es una tónica general el echar la vista atrás para darnos cuenta de cómo mejorar lo que tenemos delante.

Cuánto de verdad contiene la frase tan repetida de Ken Robinson acerca de que la escuela mata la creatividad, la metodología generalmente empleada es una metodología producto de la necesidad de cumplir con unos tiempos y unos contenidos curriculares, por lo que no podemos detenernos a valorar este o aquel detalle que les resulta llamativo a nuestros alumnos porque retrasaría el desarrollo de la programación.

Ahí radica un verdadero problema que afecta directamente a la calidad de la educación, que el protagonista de la labor educativa no es quien verdaderamente tiene que serlo, el alumno, sino que se queda en un segundo plano para dejar pasar en primer lugar a la programación didáctica, debemos cumplirla al dedillo aunque para ello debemos hipotecar el aprendizaje de nuestros alumnos.

Se considera la necesidad de ser conscientes de cuál es nuestro papel, un papel que se nos está escapando de las manos, somos los responsables de que toda una generación el día de mañana nos saque adelante y para ello debemos esforzarnos al máximo para conseguirlo. Por tanto, debemos lograr que nuestros alumnos acaben el período escolar satisfactoriamente preparados y para ello debemos analizar y cambiar todo aquello que lo impida.

El relegar a un segundo plano la creatividad en la escuela no hace más que crear una educación encorsetada, unos alumnos que deben seguir un patrón sin salirse de él porque entonces son sancionados y aquí aparece otro de los temidos monstruos de la educación, la evaluación, y no sólo temido por los alumnos, sino también por los propios profesores, que hacen que gire todo el proceso de enseñanza aprendizaje en torno a la evaluación. Se cree conveniente romper estos esquemas prefijados y dejarnos llevar por los alumnos, debemos recuperar su protagonismo y hacer que verdaderamente la educación sea por y para ellos.

En el presente trabajo se pretende aplicar la creatividad a la enseñanza, para observar sus resultados y analizar las consecuencias. Para llevar a cabo este estudio sobre la incidencia de la creatividad en los alumnos se ha elegido el área de Lengua y más concretamente fijando la mirada en la figura de Gianni Rodari.

El hecho de elegir el área de Lengua ha sido producto de una conversación con la profesora-tutora del grupo en el que se ha llevado a cabo la investigación. Dicha profesora, a pesar de poseer la titulación requerida para impartir docencia en educación primaria, siempre ha tenido más inclinación hacia la rama de las ciencias, hecho que me manifestó junto con la inquietud de

no saber cómo afrontar la enseñanza de los contenidos referidos a la rama de las letras, tales como los temas de historia de conocimiento del medio y la asignatura de lengua en sí misma, notando que los alumnos no recibían de igual manera los contenidos de asignaturas como matemáticas o ciencias a los que procedían de lengua. Esta conversación se convirtió en el punto de partida de la presente investigación.

2.2. Objetivos de la propuesta

1. Aplicar en el aula de manera tanto individual como grupal variados ejercicios creativos que despierten la capacidad creativa de los alumnos.
2. Realizar distintos ejemplos de modificación y transgresión de los cuentos de hadas o maravillosos siguiendo los postulados de Gianni Rodari y su transgresión de las “funciones de Propp”.
3. Orientar a los alumnos en el proceso creativo facilitándoles los instrumentos y los contenidos necesarios para el desarrollo de su creatividad.

2.3. Metodología

2.3.1. Diseño

A la hora de realizar el diseño de la investigación, se ha optado por una investigación pragmatista, es decir, lo definido por Carrasco y Calderero (2000) como investigación-acción, un diseño que persigue el objetivo de mejorar la práctica educativa. Tras un proceso de análisis, se ha detectado un problema real al cual se le trata de dar solución. Se trata de un problema concreto observado en un lugar determinado, “sin ánimo de realizar ninguna generalización con pretensiones teóricas” (Carrasco y Calderero, 2000, 26).

2.3.2. Población y muestra

Según el diccionario de la RAE (2009), la población, desde su acepción sociológica, constituye el conjunto de individuos son sometidos a una evaluación desde el punto de vista estadístico empleando para ello la técnica del muestreo. Por otra parte, muestreo es definido por la RAE (2009) como la selección de una determinada parte de la población que la representa.

En esta investigación, al tratarse de resolver un problema concreto que se da en un aula concreta, la población y el muestreo coincide, puesto que se ha trabajado con un grupo clase para resolver un problema real que se da en ese grupo clase.

Se trata de un grupo de 18 alumnos formado por 9 alumnas y 9 alumnos correspondiente al curso de 5º B de Educación Primaria, cuyas edades corresponden a los 11 años salvo el caso de una alumna que ha repetido 4º curso de Primaria que ya ha cumplido los 12 años.

El centro se encuentra en Castilla-La Mancha, situado en su capital, la ciudad de Toledo, una localidad con unos 70.000 habitantes, más concretamente en el casco histórico de dicha ciudad, a unos 200 metros de la Plaza de Zocodover, centro, a su vez, administrativo y comercial de la ciudad.

El entorno del centro, es decir, dicho casco histórico, está constituido por una población caracterizada por dos grupos sociales muy concretos: por una parte un núcleo formado por población de avanzada edad que lleva residiendo la mayor parte de su vida en dicha zona y por otra parte, un grupo formado por población inmigrante que ha encontrado dicho entorno propicio para establecer su residencia, puesto que es una zona bastante despoblada, la población joven se ha trasladado a vivir a la zona residencial de la ciudad situada a las afueras y la población que permanece allí poco a poco va desapareciendo, por lo que el acceso a la vivienda en esta zona es bastante asequible para esta población inmigrante.

Por este motivo, el grueso principal del alumnado con el que cuenta el centro es un alumnado de procedencia inmigrante. Más concretamente, el número de inmigrantes del aula corresponde a 7 alumnos de los 18 que conforman la clase.

De entre los alumnos inmigrantes existe una diferenciación entre los que bien han nacido en España pero de padres inmigrantes o bien han nacido fuera de España y que han emigrado de su país a una temprana edad. Dentro de esta diferenciación existen 4 alumnos que han nacido fuera de España y 3 alumnos de ascendentes inmigrantes pero que han nacido en España.

El lugar de residencia de los alumnos es mayoritariamente el casco histórico de Toledo, acudiendo a este centro por cercanía con respecto al lugar de residencia. Aquellos alumnos que no residen en el casco acuden al centro por tener algún familiar que o bien se encuentra matriculado en la actualidad en el centro o bien porque ha cursado sus estudios en dicho centro.

2.3.3. Cronograma y descripción de actividades

Fase de observación	Del 21 al 27 de Marzo	5 sesiones
Actividades	Observación directa del aula	
Fase de evaluación inicial	8 y 9 de Abril	2 sesiones
Actividades	Cuestionario de creatividad de Turtle ¿Qué ocurre después? La piedra en el estanque Creando historias	
Fase de desarrollo	Del 11 de Abril al 7 de Mayo	11 sesiones
Actividades	Polinomios fantásticos ¿Qué ocurriría si...? Elaborando noticias Las funciones de Propp	
Fase de evaluación final	Del 13 al 16 de Mayo	3 sesiones
Actividades	¿Qué ocurre después? La piedra en el estanque Creando historias	

Observación directa del aula: durante las primeras sesiones se pretende establecer un período de asimilación de los códigos del aula, es decir, observar el ritmo de la clase, las normas generales de funcionamiento del aula, la metodología empleada y cómo los alumnos responden a las diferentes dinámicas, el comportamiento y roles de los alumnos en el aula, de tal forma, que se establece un punto de partida a partir del cual se desarrolla el trabajo.

A lo largo del desarrollo de la propuesta de intervención, la observación directa ha supuesto un instrumento de evaluación de los alumnos ya que por medio de este instrumento se pretende evaluar aquellos aspectos que no pueden quedar reflejados de forma escrita. La recogida de esta información se ha plasmado en un diario de clase. Fundamentalmente este instrumento evalúa la evolución diaria de la creatividad en los alumnos, puesto que evalúa los resultados de las producciones orales en el aula, producciones que han quedado recogidas por el profesor (ANEXO II).

Cuestionario de creatividad de Turtle (1980): para conocer el nivel de creatividad de los alumnos se ha aplicado como instrumento el cuestionario elaborado por Turtle (1980), cuestionario cuya aplicación se recomienda a partir de 5º curso de Educación Primaria (ANEXO III).

Este cuestionario consta de 31 ítems constituidos por frases afirmativas cuya opción de respuesta se limita a un “sí” o un “no”, por tanto es un cuestionario de fácil resolución por parte de los alumnos. Se considera un individuo creativo a partir de 12 ítems respondidos afirmativamente.

Los enunciados que forman parte de esos 31 ítems son variados evaluando aspectos como sus hábitos de trabajo, sus emociones, sus intereses, por tanto abarca varios aspectos de la vida del sujeto con el fin de evaluar el grado de creatividad.

El objetivo buscado con este instrumento de evaluación es detectar el grado inicial de creatividad de los alumnos y de esta manera diseñar las actividades en función de los resultados obtenidos.

Cuestionario de hábitos lectores: a través de este cuestionario se ha pretendido obtener información acerca de sus hábitos y gustos en el campo de la lectura, como información previa de cara al desarrollo del trabajo (ANEXO IV), pero igualmente para establecer los recursos con los que se van a elaborar para determinadas actividades, en concreto las actividades relacionadas con los cuentos maravillosos o de hadas, es decir, “las funciones de Propp”, “Fábulas calcadas” y “¿Qué ocurriría si...?”.

Este cuestionario ha sido realizado por parte de la profesora del grupo previamente al inicio de la propuesta de intervención.

¿Qué ocurre después?: consiste en un juego planteado por Rodari en su *Gramática de la fantasía* (2009) basado en la redacción de un nuevo final para un cuento escogido, es decir, cada alumno elige un cuento popular de manera individual, de tal forma que podía repetirse, y el trabajo consiste en cambiar el final dejando absoluta libertad a la hora de las indicaciones.

La piedra en el estanque: Rodari (2009) señala que si tiramos una piedra en un estanque, se produce una serie de ondas de tipo concéntrico que afectan a todos aquellos elementos que se encuentran a su paso, tales como una hierba que flota, un barquito de papel,... De igual manera, una palabra dirigida a la mente de nuestros alumnos produce una serie de ondas y reacciones que activan la fantasía y al inconsciente.

Esta actividad consiste en lanzar una palabra y establecer distintas conexiones con ella. La palabra elegida tanto para la evaluación inicial como para la evaluación final es CLASE, por aquello de que les resulta familiar y cercana, y a partir de ella se establecen distintos juegos con la mente.

Estos juegos con la palabra CLASE se han realizado de forma oral:

1. Palabras que empiezan por CLA-, por CL- y por C-.
2. Palabras que riman con CLASE.
3. Palabras cuyo significado sea similar o aproximado a la palabra CLASE.

También se ha realizado de forma escrita. Se les ha pedido que escriban una palabra que empiece por cada una de las letras de la palabra CLASE, y a continuación que escriban una historia que contenga esas palabras.

Creando historias: Howard Gardner (1998), habla de la creatividad desde un punto de vista grupal, es decir, la importancia que en estos momentos tiene el desarrollo de la creatividad en grupo presentando varios ejemplos de empresas que están triunfando gracias al aporte creativo de sus miembros: Google, eBay son ejemplos de empresas que triunfan gracias al trabajo creativo en grupo. Bean (1993), por otra parte, también justifica la producción de creatividad de forma grupal: “La creatividad tiende a no desarrollarse en grandes grupos, aunque si se junta la gente adecuada de la forma adecuada, tal vez se produzcan resultados creativos por parte de los distintos individuos que conforman el grupo.”. A raíz de estas afirmaciones se ha considerado necesario el trabajo en grupo como una de las metodologías que generan creatividad.

La actividad consiste en crear una historia empleando para ello cuatro imágenes, tres de las cuales pertenecen al mismo campo temático, en este caso la Edad Media, con imágenes de un dragón, una princesa y un caballero con armadura y la cuarta imagen resulta discordante en el argumento, un pato.

Una vez realizada la actividad se procede a evaluar el trabajo en grupo por los propios alumnos.

Polinomio fantástico: es un juego que consiste en crear una lista de preguntas y de respuestas, se parte de seis preguntas ya establecidas que se reparten de manera aleatoria entre los alumnos de la clase, cada uno de ellos debe responder a su pregunta sin saber qué están respondiendo los otros compañeros. Una vez respondidas las seis preguntas de manera individual, en la pizarra se anotan las respuestas, que lógicamente resultan inconexas unas con otras. La actividad en sí consiste en crear historias con esas seis respuestas diferentes.

Las seis preguntas del polinomio fantástico son:

¿Quién era?

¿Dónde estaba?

¿Qué hacía?

¿Qué dijo?

¿Qué dijo la gente?

¿Cómo acabó?

¿Qué ocurriría si...?: la técnica de esta actividad consiste en formular una pregunta que comienza con *¿Qué ocurriría si...?* y se plantea una hipótesis inusual que despierta la fantasía de los alumnos creándose una serie de entramados, de ideas que poco a poco van cogiendo forma dando como resultado una historia totalmente creativa. Esta actividad puede plantearse con hipótesis inventadas, tales como *¿Qué ocurriría si las gallinas dejasen de poner huevos?*, o con hipótesis que vienen a variar el argumento de algún cuento, en este caso de algún cuento de hadas o maravilloso que es con los que se ha trabajado durante la propuesta, como por ejemplo, *¿Qué ocurriría si Cenicienta no hubiese perdido el zapato?*

Elaborando noticias: esta técnica ya ha sido creada por distintas corrientes artísticas, de hecho constituye una actividad propia de los surrealistas. Este juego consiste en recortar diferentes partes de titulares de periódico y elaborar un titular con distintos recortes, una noticia que obviamente resulta en muchos casos fantástica. La continuación de la actividad consiste en redactar la entrada y el cuerpo de la noticia, desarrollando el contenido del titular elegido.

Las funciones de Propp: el objetivo de esta actividad es descubrir que todos los cuentos de hadas o maravillosos siguen la misma estructura, que lo único que les hace diferentes a unos de otros es la imaginación que se emplea a la hora de crear los personajes, los escenarios, las acciones, pero al final la estructura de todos los cuentos es la misma. La actividad consiste en descubrir las funciones de determinados cuentos, cuál es su estructura y cuáles son los pasos que se han seguido para elaborarlo.

Todas estas actividades están dirigidas a desarrollar la creatividad, pero no se encuentran aisladas dentro de la práctica educativa, sino que poseen una justificación en cuanto a que a través de ellas se trabajan unos contenidos del área de Lengua, a través de unos criterios y unos indicadores de evaluación. Contenidos que son trabajados previamente al desarrollo de la actividad, al inicio de cada sesión correspondiente y que aparecen convenientemente detallados en el apartado siguiente asociados a las actividades.

2.3.4. Procedimiento: Actividades, contenidos, objetivos, criterios e indicadores de evaluación

El proceso de realización del proyecto de investigación comienza con una primera reunión con la directora del centro y la profesora tutora del curso en el que se va a llevar a cabo dicho proyecto para intercambiar opiniones sobre el proyecto y llegar a acuerdos acerca de los días y las horas en los que se va a realizar.

La decisión adoptada supone la realización del proyecto de investigación durante seis semanas comprendidas entre los meses de marzo y mayo con tres períodos lectivos semanales.

Una vez establecido este primer criterio, se produce una reunión con la profesora tutora con el objetivo de obtener información del grupo y aspectos rutinarios del desarrollo de las clases, aspectos tales como el uso que hacen del diccionario, el contacto que tienen en el aula con los cuentos y cómo son trabajados en el aula, las normas básicas de funcionamiento del aula, etc. y datos generales sobre los alumnos.

A la hora de elegir los criterios de evaluación se han elegido las cualidades establecidas por Guilford (1950) de un individuo creativo, puesto que son los criterios más aceptados de cara a las características que definen a un individuo creativo, de tal forma que han servido para comprobar mediante el desarrollo de las actividades, si los alumnos han aplicado la creatividad en ellas.

En términos generales se ha procurado dar las menos instrucciones posibles a los alumnos de cara a la realización de las actividades, de tal forma que dejen fluir su imaginación y creatividad.

Fase de evaluación inicial

Sesión 1 (8 de Abril)

Durante esta sesión se ha llevado a cabo el cuestionario de creatividad de Turtle (1980) de manera individual por parte de los alumnos para comprobar la creatividad de los alumnos en el momento inicial del desarrollo de la propuesta (ANEXO III).

De igual manera se ha realizado la actividad de evaluación inicial individual “La piedra en el estanque”; a través de la palabra CLASE se han llevado a cabo distintos juegos, expuestos en

el apartado anterior y que han servido para estimular su creatividad y que se puede observar en el Anexo VI A y Anexo VI B referidos a la evaluación inicial y evaluación final respectivamente.

Actividad: La piedra en el estanque		
Contenidos: Campo semántico. Los pasos de un proceso. La personificación. Descripción de personas, lugares y objetos.		
Objetivos: 1, 3	Criterio de evaluación	Indicador de evaluación
	Originalidad	<p>Selecciona palabras ingeniosas que no pertenezcan a la misma temática (nombres de compañeros, objetos de la clase,...)</p> <p>Elabora una historia empleando un vocabulario rico y variado</p> <p>Emplea una extensión apropiada de la historia</p> <p>Crea una historia con un argumento ingenioso</p>

Sesión 2 (9 de Abril)

A lo largo de esta sesión se lleva a cabo las otras dos actividades que completan la evaluación inicial y que igualmente serán realizadas en la evaluación final.

Una de ellas es la actividad “¿Qué ocurre después?”, que consiste en elegir el cuento popular que ellos individualmente decidan y cambiarle el final; se incluye un ejemplo de esta actividad en el Anexo V.

Igualmente se desarrolla la actividad grupal, “Creando historias”, para comprobar cómo trabajan en grupo y cómo aplican de manera grupal la creatividad; para ello se incluyen dos ejemplos, uno extraído de la evaluación inicial y otro de la evaluación final en el Anexo VII A y Anexo VII B respectivamente.

Actividad: ¿Qué ocurre después?
Contenidos: Los pasos de un proceso. El cuento: la estructura. Los cuentos populares.

La personificación. Descripción de personas, lugares y objetos.		
Objetivos: 1, 2, 3	Criterio de evaluación	Indicador de evaluación
	Flexibilidad	Replantea una nueva situación
	Originalidad	Produce respuestas novedosas e ingeniosas

Actividad: Creando historias		
Contenidos: Los pasos de un proceso. El cuento: la estructura. La personificación. Descripción personajes, lugares y objetos.		
Objetivos: 1, 3	Criterio de evaluación	Indicador de evaluación
	Originalidad	Produce respuestas novedosas e ingeniosas
	Síntesis	Combina varios elementos para conformar un todo
	Penetración	Profundiza en los detalles

Fase de desarrollo

Sesión 1 (11 de Abril)

En esta primera sesión se comienza a trabajar con los juegos propuestos por Rodari (2009) con el fin de desarrollar la creatividad de los alumnos y aplicarla en las distintas actividades. En esta sesión se trabaja el “Polinomio fantástico” (ANEXO VIII), basado en repartir seis preguntas de manera aleatoria y que los alumnos seleccionados deben contestar de manera independiente y sin que los demás sepan la respuesta, una vez completada esta primera fase, se escriben todas las respuestas en la pizarra y un séptimo alumno debe inventar una historia con todas las respuestas elegidas.

Actividad: Polinomio fantástico		
Contenidos: Los pasos de un proceso. La personificación. Descripción de personas, lugares y objetos.		
Objetivos: 1, 3	Criterio de evaluación	Indicador de evaluación

	Sensibilidad	Detecta fallos o errores y pone solución
	Fluidez	Rememora aspectos significativos de la historia
	Originalidad	Produce respuestas novedosas e ingeniosas
	Redefinición del problema	Otorga nueva estructura a las cosas, objetos, pensamientos
	Síntesis	Combina varios elementos para conformar un todo
	Penetración	Profundiza en los detalles

Sesión 2 (16 de Abril)

En esta sesión se trabaja el juego “¿Qué ocurriría si...?”. En este caso se les plantea la siguiente hipótesis: ¿Qué ocurriría si las gallinas dejasen de poner huevos? (ANEXO IX). El objetivo es que los alumnos libremente vayan expresando sus ideas las cuales poco a poco van tomando forma y van creando una historia, una historia creada entre todos cada uno aportando una idea a la misma.

La labor del profesor es ir guiando la elaboración de la historia por medio de las aportaciones de los alumnos, dirigiendo la historia hacia los aspectos más creativos para despertar en ellos su imaginación a base de ir planteando un entramado de hipótesis dentro de la hipótesis inicial.

Esta actividad dio lugar a una gran creatividad, de hecho ha constituido el juego con más aceptación por parte de los alumnos. A pesar de ser una actividad que se ha desarrollado de forma oral, una vez terminada la sesión se les pide que plasmen en un papel la idea general que responde a la hipótesis, junto con un dibujo alusivo a la historia.

Actividad: ¿Qué ocurriría si...?		
Contenidos: Los pasos de un proceso. Los cuentos populares. La personificación. Descripción de personas, lugares y objetos. Los tiempos verbales: el condicional.		
Objetivos: 1, 3	Criterio de evaluación	Indicador de evaluación
	Sensibilidad	Detecta fallos o errores y pone solución
	Fluidez	Rememora aspectos significativos de la historia

	Originalidad	Produce respuestas novedosas e ingeniosas
	Redefinición del problema	Otorga nueva estructura a las cosas, objetos, pensamientos
	Síntesis	Combina varios elementos para conformar un todo
	Penetración	Profundiza en los detalles

Sesión 3 (18 de Abril)

En esta sesión igualmente se lleva a cabo el juego titulado “¿Qué ocurriría si...?” En este caso la hipótesis es ¿Qué ocurriría si te montas en el ascensor de tu casa y apareces en la luna?

Igualmente da lugar a un estallido de imaginación por parte de los alumnos, los cuales despliegan toda su fantasía al tratar el tema de los extraterrestres. Finalmente la sesión acaba con la descripción de cómo sería el extraterrestre, actividad que realizan para casa, incluyendo un dibujo del mismo.

Sesión 4 (22 de Abril)

En esta sesión se realiza la lectura de las distintas descripciones del extraterrestre protagonista de la actividad de la sesión anterior por parte de los distintos alumnos.

En el tiempo que resta de la sesión son los propios alumnos quienes proponen no comenzar un juego nuevo sino repetir el juego del polinomio fantástico.

Sesión 5 (23 de Abril)

En esta sesión se inicia un juego nuevo, “Elaborando noticias” (ANEXO X), que constituye un trabajo en equipo. Se divide la clase en cuatro grupos, dos de cinco alumnos y dos de cuatro, elegidos de manera predeterminada junto con la profesora, de tal forma que constituyan grupos homogéneos.

A cada grupo se le reparten una serie de recortes de fragmentos de titulares de noticias, la actividad consiste en que tienen que crear un titular nuevo desarrollando la imaginación. Una vez creado, deben elaborar la noticia al completo, con la entrada y el cuerpo de la noticia.

Una vez finalizada la actividad, se recogen las cuatro noticias y se leen en voz alta sin identificar a qué grupo pertenecen para posteriormente pasar a la votación de cuál es la noticia que más ha gustado. Esta última parte de la actividad se realiza para fomentar aún más la

creatividad en los alumnos al existir esa pequeña parte de competición, aun a sabiendas de que no conducía ningún tipo de recompensa el hecho de ser la noticia más votada.

Actividad: Elaborando noticias		
Contenidos: La noticia. Descripción de personas, lugares y objetos. La oración: la concordancia.		
Objetivos: 1, 3	Criterio de evaluación	Indicador de evaluación
	Fluidez	Produce con facilidad ideas nuevas
	Originalidad	Crea respuestas novedosas e ingeniosas
	Redefinición del problema	Otorga nueva estructura a las cosas, objetos, pensamientos
	Síntesis	Combina varios elementos para conformar un todo
	Penetración	Profundiza en los detalles

Sesión 6 y 7 (25 y 26 de Abril)

Con esta sesión se da inicio a la actividad desarrollada durante la propuesta de intervención, se trata de analizar un cuento popular en base a las denominadas “Las funciones de Propp”.

En este caso el cuento elegido, tras analizar el cuestionario de hábitos lectores (ANEXO IV) es el cuento de Hansel y Gretel. Se les proyecta una versión reducida del cuento extraída de la siguiente dirección <http://www.youtube.com/watch?v=qS91Qp2-dXI>.

Una vez visualizado el vídeo, se les organiza en grupos, los mismos grupos que para la actividad “Elaborando noticias”, y se les reparte a cada grupo un determinado número de funciones de Propp que aparecen en el cuento. Los alumnos en grupo deben asociar cada función de Propp con la parte correspondiente del cuento y posteriormente ordenar las funciones de Propp en función del cuento (ANEXO XI).

Una vez terminado el trabajo, se analiza en gran grupo las distintas funciones explicando el motivo por el que se han elegido.

Actividad: Las funciones de Propp		
Contenidos: Los pasos de un proceso. El cuento: la estructura. Los cuentos populares. Descripción de personas, lugares y objetos.		
Objetivos: 1, 2, 3	Criterio de evaluación	Indicador de evaluación
	Análisis	Desestructura las partes de un todo
	Penetración	Profundiza en los detalles

Sesión 8 (30 de Abril)

Esta sesión se inicia con la lectura del cuento de Cenicienta para pasar posteriormente a trabajar en grupo la actividad de “Las funciones de Propp” con la misma dinámica que en la sesión anterior.

La elección del cuento de Cenicienta igualmente se debe al análisis del cuestionario de hábitos lectores realizado previamente al inicio de la propuesta de intervención.

Sesión 9 a 12 (2, 6, 7 y 13 de Mayo)

A partir de este momento se producen distintas actividades sobre el cuento de Cenicienta, transgrediendo las funciones de Propp, es decir, modificando la estructura del cuento mediante la incorporación de personajes nuevos, mediante el cambio de las características de personajes o modificando el argumento del cuento todo ello siguiendo la estructura de la actividad “¿Qué ocurriría si...?”, planteando las siguientes hipótesis:

¿Qué ocurriría si Cenicienta no hubiese perdido el zapato?

¿Qué ocurriría si el príncipe en vez de ser apuesto, galante y educado hubiese sido Shrek?

¿Qué ocurriría si Cenicienta fuese el personaje malvado y la madrastra y las hermanastras fuesen personajes buenos?

Un aspecto significativo fue que uno de los alumnos no quiere participar en la actividad porque argumenta que el cuento de Cenicienta es de niñas. Se aprovecha esta situación para trabajar en el aula con los alumnos qué cuentos son preferidos por los niños y qué cuentos son preferidos por las niñas y cuáles son los motivos para ello.

Esta situación sirve para crear una nueva hipótesis con el fin de incorporar al alumno a la actividad: ¿Qué ocurriría si en vez de ser Cenicienta fuese Ceniciento? De tal forma que tienen que redactar el cuento desde el principio pero con un protagonista masculino, Ceniciento que recibe una invitación de un personaje femenino a un acontecimiento que no es un baile. Esta hipótesis nuevamente da lugar a la creatividad y la imaginación en los niños.

Fase de evaluación final

Sesión 1 (14 de Mayo)

Se realiza de nuevo con los alumnos las mismas actividades que en la evaluación inicial para comprobar si los indicadores de evaluación han sufrido variaciones.

De esta manera se realiza en esta sesión la actividad “La piedra en el estanque” con la palabra LLAVE y nuevamente con la palabra CLASE. En este caso es de señalar el hecho de que al haberse producido poco tiempo desde la realización de la prueba inicial, los alumnos saben cuál es el objetivo de la actividad, de tal forma que algunos reproducen las mismas palabras extraídas de CLASE que en la evaluación inicial, y en concreto, un alumno verbalizó que al saber en qué consistía la actividad iba a elegir palabras sencillas para elaborar luego la historia.

Igualmente se realiza la actividad inicial “¿Qué ocurre después?”, en este caso cambiando el final del cuento de Caperucita Roja con la variable de la desaparición del personaje del cazador.

Sesión 2 (16 de Mayo)

En esta última sesión se lleva a cabo la actividad de trabajo en grupo denominada “Creando historias”. Nuevamente se les presentan los cuatro dibujos (un dragón, una princesa, un caballero medieval y un pato) y deben crear una historia en grupo.

3. Resultados

A partir de la información recogida durante el desarrollo del proyecto de investigación, se han obtenido los siguientes resultados que evalúan el desarrollo de la creatividad de los alumnos.

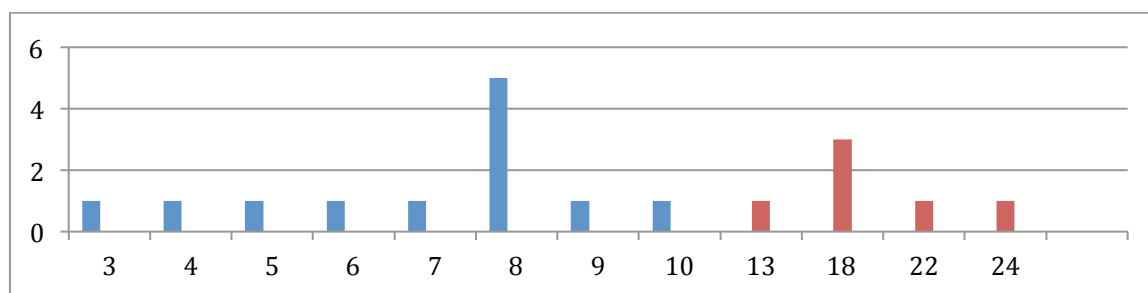
Alumnos creativos en función del cuestionario de Turtle (1980)

Respuestas afirmativas	Número de alumnos	Porcentaje %		No creativos	Creativos
		No creativos	Creativos		
3	1	5,5		1	
4	1	5,5		1	
5	1	5,5		1	
6	1	5,5		1	
7	1	5,5		1	
8	5	27,7		5	
9	1	5,5		1	
10	1	5,5		1	
13	1		5,5		1
18	3		16,6		3
22	1		5,5		1
24	1		5,5		1
Parciales		66,2	31,1		
Total	18	100		12	6

Tabla 1. Resultado obtenidos tras el cuestionario de Turtle (1980)

Fuente: Elaboración propia

En esta tabla aparecen los resultados obtenidos tras realizar de manera individual el cuestionario de Turtle (1980), según el cual aquellos alumnos cuyo número de afirmaciones señaladas sean superior a 11, se les considera individuos creativos. Como conclusión se puede extraer que una tercera parte de los alumnos ha resultado dentro de los parámetros de la clasificación de individuos creativos respondiendo afirmativamente a 12 ó más respuestas. En la siguiente gráfica se aprecia que la mayor parte de alumnos ha respondido a menos de 12 afirmaciones (azul), mientras que son pocos los alumnos cuyas respuestas son iguales o superiores a 12 (rojo).



Gráfica 1. Número de alumnos en relación a la cantidad de afirmaciones respondidas. Fuente: Elaboración propia.

Resultados observados tras la realización de una prueba inicial y otra final respecto a las cualidades de la creatividad.

A raíz de la realización de las actividades “La piedra en el estanque”, “¿Qué ocurre después?” y “Creando historias”, tanto al comienzo como al finalizar el desarrollo de la propuesta, se ha elaborado la siguiente tabla comparativa donde se evalúa en cada alumno el grado de presencia de las diferentes cualidades en las actividades iniciales y en las finales.

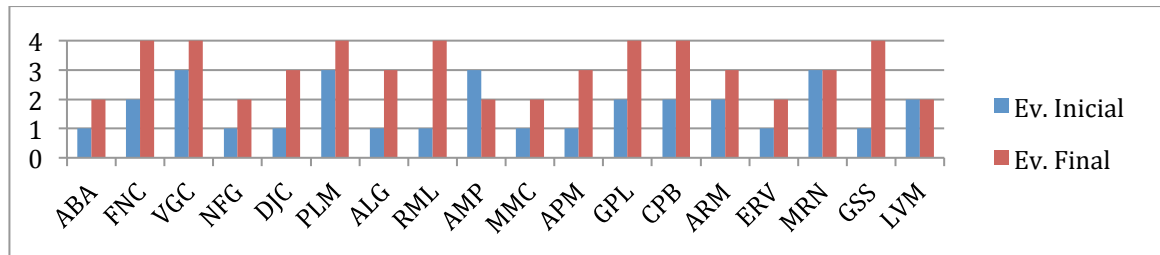
Alumnos	Flexibilidad		Originalidad		Redefinición del problema		Síntesis		Penetración	
	Ev. Inicial	Ev. Final	Ev. Inicial	Ev. Final	Ev. Inicial	Ev. Final	Ev. Inicial	Ev. Final	Ev. Inicial	Ev. Final
ABA	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2
FNC	2	4	3	4	2	3	2	3	1	3
VGC	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3
NFG	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1
DJC	1	3	2	3	1	3	1	2	2	3
PLM	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4
ALG	1	3	1	3	1	3	2	2	2	3
RML	1	4	3	4	2	4	3	2	3	4
AMP	3	2	2	2	3	2	1	1	1	2
MMC	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1
APM	1	3	2	3	1	3	2	2	2	3
GPL	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4
CPB	2	4	1	4	1	4	4	4	3	4
ARM	2	3	2	3	1	4	2	3	2	3
ERV	1	2	2	3	1	2	2	2	1	3
MRN	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3
GSS	1	4	2	4	2	4	4	4	3	4
LVM	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1

Tabla 2. Resultados obtenidos a raíz de la realización de una prueba inicial y otra final.

Fuente: Elaboración propia.

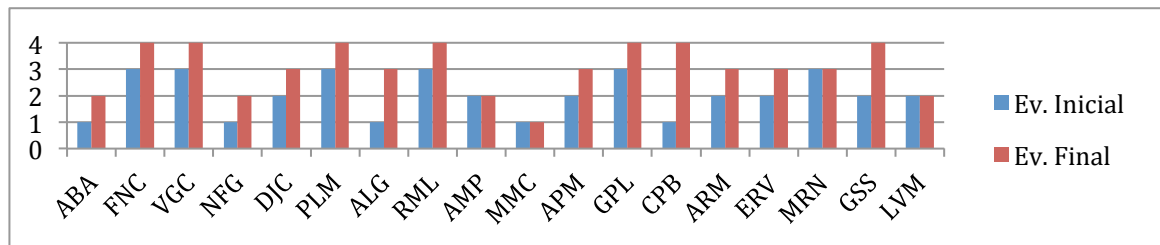
A continuación se presentan las siguientes gráficas donde se puede observar separadamente los resultados obtenidos individualmente en cada cualidad con respecto a la evaluación inicial y la final.

Evaluación de la Flexibilidad en relación con la evaluación inicial y la evaluación final.



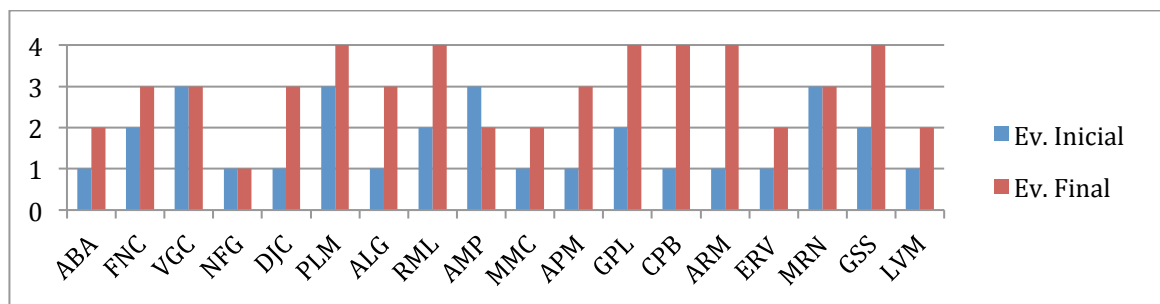
Gráfica 2. Evaluación de la Flexibilidad. Fuente: Elaboración propia.

Evaluación de la Originalidad en relación con la evaluación inicial y la evaluación final.



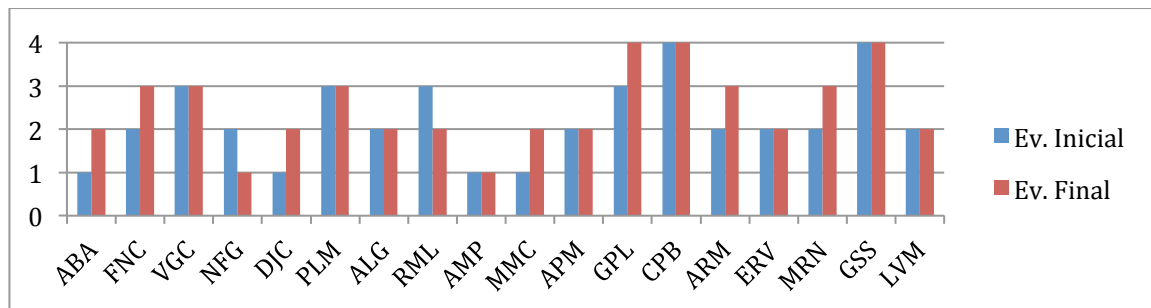
Gráfica 3. Evaluación de la Originalidad. Fuente: Elaboración propia.

Evaluación de la Redefinición del problema en relación con la evaluación inicial y la evaluación final.



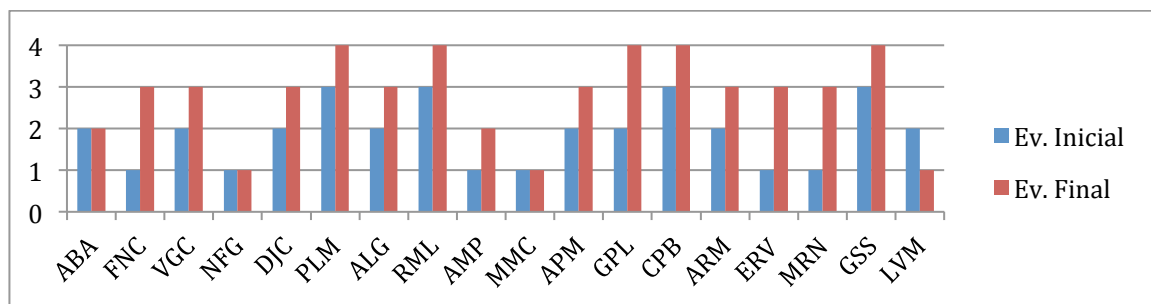
Gráfica 4. Evaluación de la redefinición del problema. Fuente: Elaboración propia.

Evaluación de la Síntesis en relación con la evaluación inicial y la evaluación final.



Gráfica 5. Evaluación de la Síntesis. Fuente: Elaboración propia.

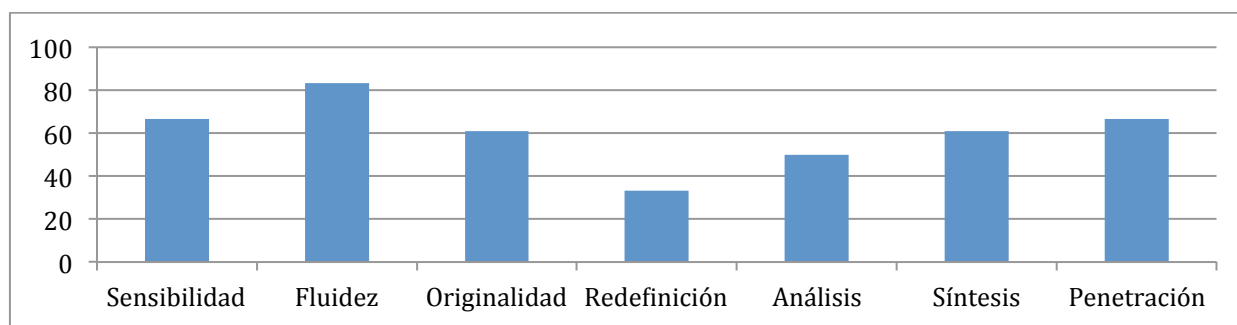
Evaluación de la Penetración en relación con la evaluación inicial y la evaluación final.



Gráfica 6. Evaluación de la penetración. Fuente: Elaboración propia.

Porcentaje de alumnos que presentan las cualidades de la creatividad durante el desarrollo de las actividades obtenido con la observación directa.

Durante el desarrollo de las sesiones se ha llevado a cabo una observación directa por parte del profesor recogiendo información sobre la presencia de las diferentes cualidades que definen a un individuo creativo según Guilford (1950) en la realización de las actividades, siguiendo los indicadores que aparecen detallados en cada una de las actividades en relación a cada cualidad, a partir de los cuales se ha rellenado la tabla que aparece en el Anexo XII. Con los datos resultantes se ha elaborado la siguiente tabla con los porcentajes de alumnos con presencia de cada una de las cualidades de la creatividad.



Gráfica 7. Porcentaje de presencia de cada cualidad en los alumnos durante el desarrollo de la propuesta.

Fuente: Elaboración propia.

4. Discusión de los resultados

La necesidad de romper con el sistema basado en la exposición directa por parte del profesor y de una actitud pasiva por parte de los alumnos ha llevado a realizar una investigación sobre la creatividad.

Partiendo del test realizado por los alumnos sobre la creatividad elaborado por Turtle (1980), se observa que en una clase de 18 alumnos sólo 6 alumnos podría decirse que son creativos, es decir un 33% de los alumnos del aula pueden ser considerados creativos.

Además del test de creatividad, se han realizado diversas pruebas para evaluar el grado de creatividad que los alumnos desarrollan en su práctica diaria, pruebas que han sido realizadas nuevamente al finalizar la propuesta de intervención para analizar si se ha producido algún cambio en lo referente a la utilización de la creatividad en el aula.

El siguiente gráfico refleja el porcentaje de alumnos que en relación a las pruebas de la evaluación inicial ha aumentado, se ha mantenido o ha disminuido el desarrollo de la creatividad en el aula.

	Flexibilidad		Originalidad		Redefinición del problema		Síntesis		Penetración	
	Valor	%	Valor	%	Valor	%	Valor	%	Valor	%
Aumenta	15	83,3	14	77,7	14	77,7	7	38,8	14	77,7
Mantiene	2	11,1	4	22,2	3	16,6	9	50	3	16,6
Disminuye	1	5,5	0	0	1	5,5	2	11,1	1	5,5

Tabla 3. Porcentaje de alumnos que han variado las cualidades de un individuo creativo. Fuente: Elaboración propia.

En los cinco valores referidos a las cualidades de la creatividad según Guilford (1950), el empleo de la creatividad en los alumnos ha aumentado significativamente en todas las variables que han sido evaluadas empleando documentación gráfica, realizando una comparación entre el inicio del proyecto y el final del mismo.

Por otra parte, también el proceso ha servido para comprobar si se han detectado esas cualidades a lo largo del tiempo que ha durado el proyecto a través de las anotaciones diarias sobre las observaciones que se han ido realizando.

Tanto en las tablas plasmadas en el proyecto reflejando los resultados obtenidos como en sus trabajos, se ha procedido a la identificación de los alumnos por medio de sus iniciales, de tal forma que ellos libremente han podido expresarse al pensar que los trabajos eran anónimos, sin embargo, las iniciales han sido empleadas para poder identificar los trabajos y así poder realizar el estudio comparativo.

Dentro de la valoración de los resultados es importante considerar aquellos aspectos que han podido influir en los resultados, los motivos observados son los siguientes:

- La presencia de una persona ajena a ellos les ha podido cohibir en un primer momento a la hora de expresarse libremente.
- La dinámica de las clases les resultaba atípicas al comienzo del proyecto, por lo que les podía condicionar.
- No entendían muy bien el porqué de la presencia de una persona ajena a su realidad educativa.
- La desorientación al tener que realizar unas actividades alejadas a su práctica habitual, actividades que no iban a ser evaluadas y que rompían con su tónica habitual.

Sin embargo, también los resultados de la evaluación final han podido estar condicionados en varios alumnos, de hecho, uno de ellos verbalizó al realizar la evaluación final de la actividad de “la piedra en el estanque”, que al saber en qué consistía la actividad, iba a elegir unas palabras sencillas para poder hacer rápidamente la historia.

A la hora de evaluar los resultados también es significativa la opinión de la profesora tutora que en todo momento ha estado presente en el aula, en un discreto segundo plano, pero ha seguido el desarrollo de las clases. Se ha visto sorprendida por la actuación en los últimos días de determinados alumnos que si bien en condiciones normales no son participativos, ha observado cómo en los últimos días de desarrollo del proyecto, no sólo mostraban gran interés por participar, sino que, incluso, un alumno llegaba a quitar en ocasiones la palabra a los compañeros para intervenir.

Sin embargo, también ha notado cómo determinados alumnos que eran significativos por su timidez han continuado con una actitud muy lineal durante el proyecto, no consiguiendo grandes avances en ellos.

5. Conclusiones

Como conclusión general se puede afirmar que el objetivo planteado se ha conseguido de forma satisfactoria, se ha observado que la presencia de una metodología basada en la creatividad fomenta la participación, la atención y el interés de los alumnos.

“Construyamos una escuela que utilice el patrimonio de la inteligencia y de fantasía que todo niño posee y que actualmente, en parte, se desperdicia.” (Rodari, 2003). Para Rodari lo importante no es la evaluación de la creatividad sino el desarrollo de la creatividad en el aula. Esto es lo que se ha pretendido llevar a cabo con el proyecto, ya que entre otros aspectos hay que señalar que para realmente obtener unos resultados contrastables y objetivos, es necesario un período de desarrollo mayor. Con la realización de este proyecto se ha podido comprobar el hecho de que los alumnos modifican su comportamiento aplicando la creatividad sin embargo, no podemos constatar si este cambio es producto de la novedad o se mantendría en el tiempo.

Por lo tanto se puede considerar que se ha cumplido el objetivo general planteado en el proyecto, es decir, se ha conseguido estimular la creatividad en los alumnos de 5º de Primaria a base del desarrollo de distintas actividades creativas basadas en la obra de Gianni Rodari y centradas en el área de Lengua.

Este trabajo realizado con los alumnos de 5º curso de Educación Primaria ha resultado satisfactorio y enriquecedor, se ha propuesto la modificación del estilo pedagógico para buscar una enseñanza enriquecedora desde el punto de vista cognoscitivo.

Por tanto, la obra de Rodari puede considerarse como una nueva forma de actuar en cuanto a la enseñanza de la lengua y la literatura y para la redacción de textos desde una visión creativa.

Igualmente se puede concluir que la técnica creativa se puede enseñar desde la práctica del aula a través de la metodología del taller para poco a poco ir consiguiendo que los alumnos vayan produciendo por sí mismos obras creativas.

6. Prospectiva

Partiendo de lo analizado anteriormente se proponen las pautas siguientes para intentar mejorar la enseñanza creativa y que de esta manera se pueda contribuir a la formación integral de los alumnos buscando desarrollar la confianza en sí mismos, la autonomía, el espíritu crítico, la motivación y la creatividad.

La obra de Rodari (2009) constituye un catálogo excelente de trabajo y estimulación de la creatividad en los alumnos, de ahí que su obra constituya un manual de referencia para continuar trabajando la creatividad en el aula.

A la hora de continuar con esta línea de investigación, se proponen igualmente las ideas propuestas por Betancourt (2007) acerca de cómo estimular la creatividad:

- Hacer partícipes a los profesores de la metodología creativa en el aula partiendo de la concienciación de su propia creatividad y de cómo puede mejorar la práctica educativa.
- Otorgar a los profesores los conocimientos necesarios para la adquisición de las técnicas apropiadas para el desarrollo de la creatividad y cómo aplicarlas en su práctica diaria.
- Dar a conocer a los profesores los aspectos básicos para crear un buen clima de trabajo y fomento de la creatividad.

Por otra parte, siguiendo con la misma línea de actuación, el trabajo de Torrance (1976) es una guía para el talento creativo. Propone las siguientes ideas con el objeto de estimular la creatividad en el aula:

- a) Fomentar nuevas preguntas.
- b) Recompensar el esfuerzo creativo con ideas nuevas e imaginativas.
- c) Mostrar a los alumnos que se valoran sus ideas.
- d) Permitir que desarrollen algunas actividades sin evaluación.
- e) Evitar el planteamiento de tareas en base a: “los niños harán esto y las niñas esto otro”.
- f) No se juzgue a un niño creativo por su éxito al leer o escribir, ya que puede quedar rezagado en este aspecto.
- g) Foméntese la experimentación, espontaneidad y aprovechamiento de los errores, para el aprendizaje ulterior.

7. Líneas de investigación futuras

Entre las distintas líneas de investigación que pueden llevarse a cabo sobre la creatividad en el futuro, sería importante considerar la idea de ampliar el ámbito de la creatividad a la realidad exterior, es decir, ya se ha reflejado la idea de que la escuela rompe con las exigencias del mundo exterior, que reclama personas creativas, con imaginación que sean capaces de afrontar los problemas que se les plantean de manera resolutiva, de ahí que una posible línea de investigación sería enfocar el desarrollo de la creatividad reproduciendo escenas cotidianas de una ciudad, imitando oficios y situaciones que pueden darse en la realidad.

Otra línea de investigación podría ir encaminada a la relación que existe entre la creatividad y los resultados académicos. A lo largo del estudio de investigación se ha reflejado las características principales que posee una persona creativa, y entre otras está el ser personas inquietas, ansiosas, que suelen evadirse con facilidad y que se salen de la norma. La posible línea de investigación podría ser un estudio comparativo de los resultados académicos de un alumno creativo ante una metodología tradicional y una metodología creativa.

8. Bibliografía

Referencias bibliográficas

- ALBERCA, F. (2011). *Todos los niños pueden ser Einstein*. Córdoba: El Toro Mítico.
- AMABILE, T. (1983). *The social psychology of creativity*. New York: Springer-Verlag
- BARRON (1969). *Creativity and personal freedom*. Princeton: Van Nostrand.
- BEAN, R. (1993). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Madrid: Debate.
- BELTRÁN, J. y BUENO, J. A. (1995). *Psicología de la educación*. Barcelona: Marcombo.
- BETTELHEIM, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Grijalbo.
- BLÁZQUEZ ORTIGOSA, A. (2009). *Educación y creatividad*. Disponible en http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ANTONIO_BLAZQUEZ_1.pdf consultado el 30 de mayo de 2013
- CARRASCO, J. B. y CALDERERO, J. F. (2000). *Aprendo a investigar en educación*. Madrid: Rialp.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- DE BONO, E. (1973). *La práctica de pensar o cómo resolver problemas cotidianos*. Barcelona: Kairós.
- DUNKER, K. (1945). *On problem-solving*. Psychological Monographs 58, pág. 5 y siguientes. Oxford: Blackwell.

ESQUIVIAS, M. T. (2001). *Una evaluación de la creatividad en la Educación Primaria*. Revista Digital Universitaria, vol. 1, núm. 3. Recuperado el 31 de mayo de 2013. Disponible en <http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>

ESQUIVIAS, M. T. (1997). *Estudio evaluativo de tres aproximaciones pedagógicas: ecléctica, Montessori y Freinet, sobre la ejecución de solución de problemas y creatividad, con niños de escuela primaria*. Tesis de Licenciatura en Psicología. Facultad de psicología. UNAM.

FREUD, S. (1967). *Obras completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.

GARDNER, H. (1998). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

GARDNER, H. (1995). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.

GUILFORD, J. P. (1950). *Creativity*. American Psychologist, 5, 444-454.

HERRÁN, A. de la (2008). *Didáctica General. La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: Mc Graw Hill.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106 de 4 de mayo de 2006.

Ley Orgánica 14/1970, de 4 de agosto, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 187 de 6 de agosto de 1970.

Ley Orgánica 172/2013, de 18 de abril, de *Educación*. Anteproyecto de Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, Dictamen 18 de abril de 2013.

LOWENFELD, V. y BRITTAI, W.L. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz

MARINA, J. A. (2013). *Creatividad y escuela*. Recuperado el 4 de abril de 2013. Disponible en: <http://www.ceide-fsm.com/2013/02/creatividad-y-escuela/>

MARINA, J. A. (2013) *El aprendizaje de la creatividad*. Madrid: Ariel.

MASLOW, A.H. (1973) *Hacia una psicología del ser*. Barcelona: Kairos.

MAY, R. (2000). *El dilema del hombre. Respuestas a los problemas del amor y de la angustia*. Barcelona: Gedisa.

MEDNICK, S. A. (1962). *Las bases del proceso creativo*. Psychological Review, nº 69.

PÉREZ, P. M. (1993). *Creatividad e innovación educativa: la vertiente antropológica*. Ponencia en Congreso Creatividad 93. UNED. Actas del Congreso.

PROPP, V. (2001). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.

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

ROBINSON, K. (2009). *El Elemento*. Barcelona: Grijalbo.

RODARI, G. (2009). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Aliorna.

RODARI, G. (2003). *La escuela de la fantasía*. Madrid: Popular.

- RUEDA, J. (2009, Agosto, 03). *Sir Ken Robinson_ Las escuelas matan la creatividad TED 2006*. [Archivo de Video] Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>
- SCHLACHTELL, E. G. (1959). *Psicología de la aptitud creadora*. Buenos Aires: Kapeluz.
- SUÁREZ, C.C. (2007). *Tendencias en la Formación Docente. Planeación y Evaluación Educativa*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- TORRANCE, E. P. (1976). *La enseñanza creativa*. Madrid: Santillana.
- TORRANCE, E. P. (1978). *Creatividad en el Proceso Educativo*. México: Trillas.
- TORRE, S. de la (1982). *Educación en la creatividad*. Madrid: Narcea.
- TORRE, S. de la (1995). *Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa*. Madrid: Escuela Española.
- WALLAS, G. (1926). *The art of thought*. Vernon: Thinkers Library.
- WERTHEIMER, M. (1991). *El pensamiento productivo*. Barcelona: Paidós.
- ZAPATA RUIZ, T. (2004). *Vladimir Propp y el estudio de los cuentos de hadas*. Valencia: Promolibro.

Bibliografía

- ÁLVAREZ RODRÍGUEZ, M. I. (2009). *Escritura creativa. Aplicación de las técnicas de Gianni Rodari*. Educere, número 44 enero-marzo, pp. 83-87. Universidad de los Andes. Venezuela.
- ARGILLI, M. (1990). *Gianni Rodari: una biografía*. Torino: Ed. Giulio Einaudi.
- BARTHES, R., GREIMAS, A. J., (et alli) (1991). *Análisis estructural del relato*. Barcelona: Premià.
- BARTHES, R. (1970). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- CELA, J. (1988). *Sugerencias para una lectura creadora: artículos de Gianni Rodari*. Barcelona: Aliorna.
- DELORS, J. y otros (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid: Santillana.
- ERTHEIMER, M (1991). *El pensamiento productivo*. Barcelona: Paidós.
- FERNÁNDEZ MARTOREL, C. (1994). *Estructuralismo. Lenguaje, discurso, escritura*. Barcelona: Montesinos.
- FREPA, A. (2007). *Educación en creatividad*. Buenos Aires: Academia Nacional de Educación.
- GARDNER, Howard (2007). *Las cinco mentes del futuro*. Barcelona: Paidós.
- LIMIÑANA GRASCUANDO, R. (2008). *Crear es algo más que un juego: creatividad, fantasía e imaginación en los jóvenes*. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, número 35, noviembre, pp. 39-43. Universidad Nacional de Jujuy. Argentina.

MARIN, R. y de la TORRE, S (1991). *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona: Vives Vives.

NUÑEZ RAMOS, R. (1983). *R. Barthes y el análisis del relato literario*. Oviedo: Universidad de Oviedo.

PAREDES AGUIRRE, A. (2005). *Creatividad*. Recuperado el 4 de junio de 2013, de <http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/caracteristicas-creatividad.htm>

PIATTI, M. (2001). *Gianni Rodari e la música: appunti pedagogici e proposte didattiche*. Tirrenia: Edizioni del Cerro.

PROPP, V. (1979). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos.

RAISSON, G. (2010). *La marmita de las historias*. Barcelona: Anaya.

ROBINSON, K. (2009). *El Elemento*. Barcelona: Grijalbo.

RODARI, G. (1997). *Ejercicios de fantasía*. Barcelona: Ediciones del Bronce.

RODARI, G. (1989). *El libro de los errores*. Madrid: Espasa-Calpe.

VELASCO, P. (2007). *Psicología y creatividad: una revisión histórica*. Venezuela: Fondo Editorial de Humanidades y Educación.

YUBERO, S. (2005). *Confundiendo historias de Gianni Rodari*. Madrid: FAD.

www.rossellagrenci.com/2010/07/gianni-rodari-i-bambini-e-la-lettura/

www.indire.it/Rodari/index.htm

www.raccontareancora.org/tl_files/images/pdf/InDifesaRodari.pdf

www.diverlibros.blogspot.com.es/2010/04/enlaces-sobre-rodari.html

ANEXOS

ANEXO I

	función	descripción
I	Ausentarse	Miembro de la familia se ausenta (el/ella)
II	Prohibición	Se le hace una interdicción al héroe
III	Violación	El héroe viola la interdicción
IV	Exploración	Villano o héroe intenta la exploración
V	Entrega	Información acerca de las víctimas es entregada a las víctimas
VI	Engaño	El villano intenta engañar a la víctima
VII	Complicidad	Las víctimas se someten al engaño
VIII	Villanería	El villano causa daño a los miembros de la familia
IX	Mediación	Desgracia o deficiencia se da a conocer
X	Comienza la oposición	Héroe acepta/decide oponerse
XI	Partida	El héroe sale de su casa
XII	Primera función del donador	El héroe es puesto a prueba
XIII	Reacción del héroe	Al donador
XIV	Recepción provisional	De agente mágico
XV	Guía	Transferencia espacial del héroe a las inmediaciones del objeto de su búsqueda
XVI	Lucha	Combate directo entre el héroe y el villano
XVII	Señalización	El héroe es marcado
XVIII	Victoria	El villano es derrotado
XIX	Liquidación	Desgracia o carencia inicial es compensada
XX	Retorno	El héroe regresa
XXI	Persecución	El héroe es perseguido
XXII	Rescate	El héroe es rescatado de la persecución
XXIII	Llegada del héroe sin ser reconocido	A su hogar o a otro lado
XXIV	Reclamo injustificado del falso héroe	El héroe está en casa
XXV	Tarea difícil	Propuesta por falso héroe
XVI	Solución	La tarea es cumplida
XVII	Reconocimiento	El héroe es reconocido, a menudo por una señal
XVIII	Desenmascaramiento	Se desenmascara al falso héroe
XXIX	Transfiguración	Se le da nueva apariencia o posesiones al héroe
XXX	Castigo	El villano es castigado
XXXI	Boda	El héroe se casa, asciende al trono o es premiado.

Las funciones de los cuentos de hadas o maravillosos propuestas por Propp (2001).

ANEXO II

Tabla de seguimiento en la que se refleja si se han detectado las cualidades de un individuo creativo (Guilford, 1950) durante el desarrollo de la propuesta de intervención.

Alumnos	Sensibilidad	Fluidez	Originalidad	Redefinición del problema	Análisis	Síntesis	Penetración
ABA	X		X			X	
FNC		X	X	X	X	X	
VGC	X	X	X	X	X	X	X
NFG			X				X
DJC		X	X				
PLM	X	X	X		X	X	
ALG	X	X	X			X	X
RML	X	X	X	X	X	X	X
AMP							X
MMC		X					
APM	X	X			X	X	X
GPL	X	X	X	X		X	X
CPB	X	X	X	X	X	X	X
ARM	X	X				X	X
ERV	X	X			X		X
MRN	X	X			X		
GSS	X	X	X	X	X	X	X
LVM		X					X
TOTAL	12	15	11	6	9	11	12

ANEXO III Cuestionario de creatividad de Turtle (1980)

	SÍ	NO
Te consideras un gran lector		
Has recibido algún premio o mención en arte, literatura, ciencias, etc.		
Te gustan las ciencias o la literatura		
Sueles responder rápidamente a lo que se te pregunta.		
Obtienes buenos resultados en matemáticas		
Te interesan muchos temas distintos (cine, deportes, libros, música)		
Eres emocionalmente seguro		
Te consideras aventurero		
Te gusta mandar		
Eres emprendedor, te gusta negociar		
Prefieres trabajar solo		
Eres sensible, te preocupan los problemas de los demás		
Tus decisiones son claras y las llevas hasta el final		
Sigues unos hábitos de estudio		
Te gusta pintar, bailar, cantar, tocar instrumentos		
Sueles encontrar soluciones a los problemas distintas a los demás		
Tus ideas son originales y diferentes		
Te expresas moviendo las manos, haciendo gestos		
Necesitas acabar rápido tus trabajos		
Te gusta destacar		
Crees que tienes un vocabulario rico y variado		
Sueles interrumpir a los compañeros cuando hablan		
Te gusta inventarte historias		
Crees que entiendes a las personas mayores		
Te hacen gracia las bromas y los chistes de los mayores		
Te gusta mandar		
Observas con detenimiento las cosas y situaciones		
Disfrutas contando tus experiencias		
Eres capaz de conectar ideas sin relación aparente		
Te consideras un gran lector		
Has recibido algún premio o mención en arte, literatura, ciencias, etc.		

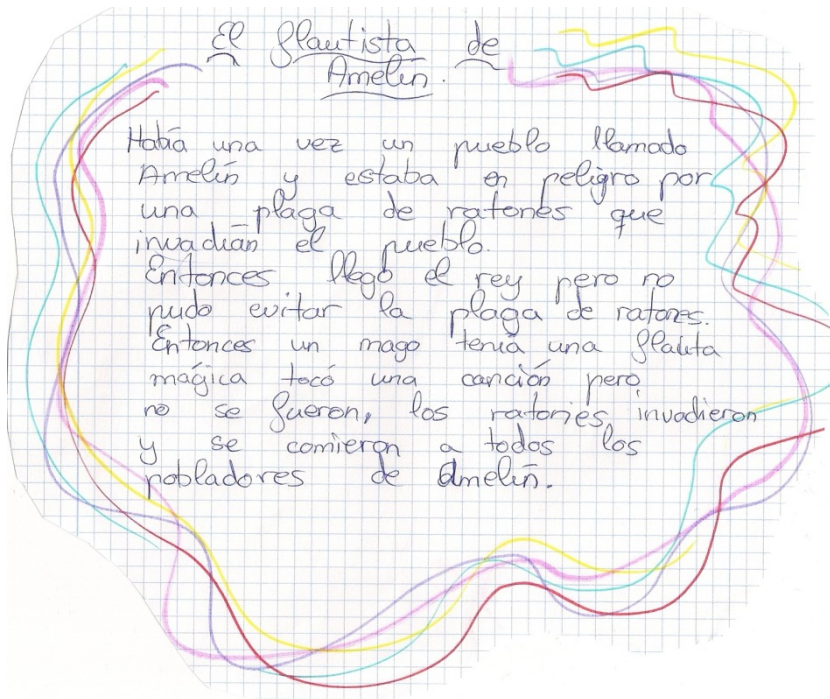
ANEXO IV Cuestionario de hábitos lectores

1. ¿Cuánto lees? Mucho Regular Poco
2. ¿Cuántos libros lees al mes aproximadamente?
3. ¿Qué libros te gusta leer?
4. ¿Te gustan los cuentos y las películas de Disney? ¿Cuáles te gustan más?
5. Señala las películas que más te gustan:

Blancanieves y los 7 enanitos	Hércules	El gato con botas
Cenicienta	Caperucita Roja	El flautista de Hamelin
La Bella y la Bestia	Los tres cerditos	Hansel y Gretel
La Bella Durmiente	La sirenita	Ricitos de oro
Aladín	Pinocho	Rapunzel
Buscando a Nemo	Mulán	El Jorobado de Notre Damme
	Tarzán	

6. ¿De estas películas, de cuál te sabes la historia? Cuéntame una.
7. ¿Qué películas te gustaría ver? ¿Por qué?

ANEXO V Actividad ¿Qué ocurre después?



ANEXO VI La piedra en el estanque

ANEXO VI A Evaluación inicial

¿Qué partes tiene que tener una historia?!

Principio, Enlace, Final.

2- CLASE.

Cristiano Leo Antónimo Silencio Elena.

¿e que se era Madrid vs Barcelona

Cristiano Ronaldo marcó un gol y Leo Messi se quedó abuchecándolo Ronaldo pidió silencio y el segundo gol se lo dedicó a su hija Ele

ANEXO VI B Evaluación final

C L A S E V.C


Cara Laura Amarilla serpiente Elefante
x x x x

Una niña que se llamaba Laura tenía una varita amarilla y podía convertirse todo lo que quería. Un día fue a los chinos y le preguntó que si les quedaba Fanta ellos y dejaron guerra a Laura la convirtieron en una casa. Un día alguien se burló de sus zapatos y la convirtió en un elefante. Otro día fue a la piscina y una chica le voló el mismo bonetero entonces se convirtió a una flor en serpiente para que la mordiese. Al final por eso que ya había causado otros problemas y dejó la varita.

ANEXO VII Creando historias

ANEXO VII A Evaluación inicial

D.A.J.C. | R. E. G. | F.C.N. | E.R.R.V.I



El valiente caballero

Esta historia sucede en un lugar donde todos los seres mágicos vivían en paz y armonía. Una princesa llamada Valentina estaba secuestrada por el Dragón Emplumado. Un día el príncipe Felipe se enteró de la historia de la princesa. Se me olvidó contaros que la princesa tenía un Pato llamado Lucas. El príncipe cogió sus armas y se puso en camino al palacio. Se enfrentó contra el dragón. El Dragón Emplumado le puso muchas pruebas como pasar de unas serpientes, lagartijas y escorpiones. El príncipe lo enfrentó. Al final para celebrarlo el Pato, el príncipe y la princesa lo celebraron en el baile de C. Gamana. se ile.

ANEXO VII B Evaluación final

CPB A.R.M. M.R.M. L.P.M

AmiENemigos

Había una vez una ciudad llamada chuchelaria donde vivían unos amigos llamados: Dragón regal, princesa chicle, patito chocolate y caballero bombón. Vivían todos juntos en la calle cacahitos número fresca. En una casa de huevo Kinder gigante. Un día se enfadaron por que caballero bombón y patito chocolate decían que los chococispis eran mejores que los especial K. Mientras que dragón regal y princesa chicle decían que eran mejor los especial K que los chococispis. Entonces se empezaron a tirarse conguitos. Entonces patito chocolate se dio cuenta de que los conguitos estaban cicos. Entonces paro la pelea. Se lo dijo a todos y desde ese momento todas las mañanas comieron conqui.

ANEXO VIII Polinomio fantástico

<p>NFE 11-4</p> <p><u>Polinomio fantástico</u></p> <p>* ¿Que dig la gente!! "¡¡¡que tanto eres así en pijama!!"</p> <p>¿Que dice? Tomar una cerveza con su amigo la cerdasita.</p>	<p>Nombre: AMP 11-4-13</p> <p>Polinomio fantástico</p> <p>¿Qué dijo? Me voy de acampada al bosque</p> <p>¿Qué dijo? ¿Por qué no me quieres?</p>
--	---

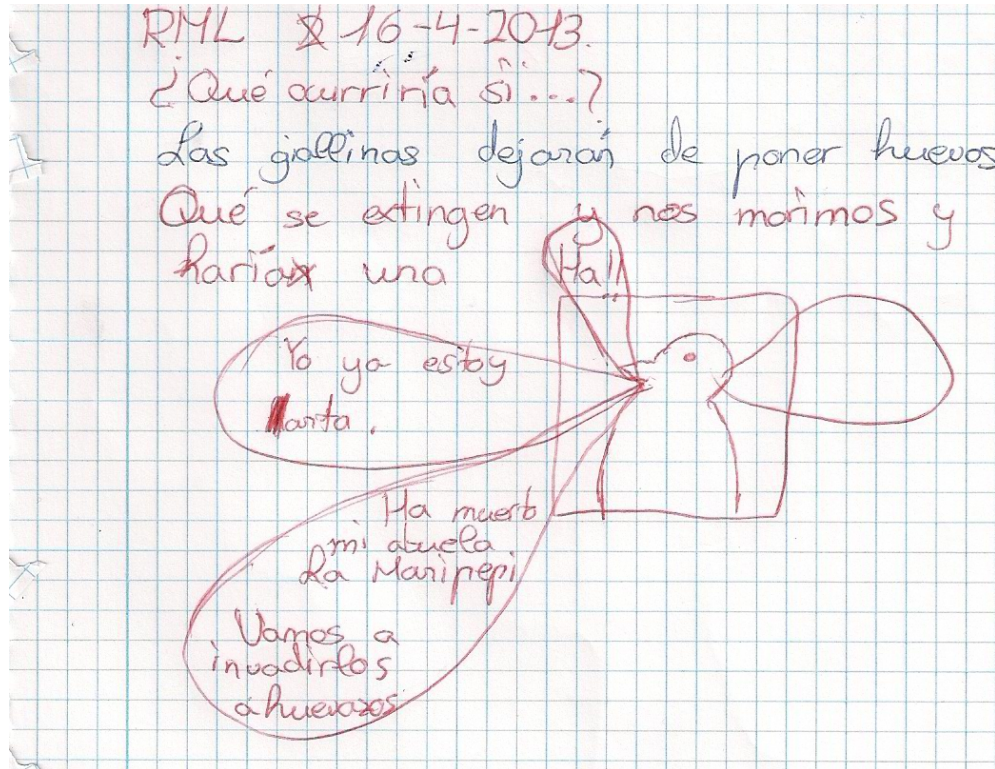
E.R.R.V. 11-4-13

Polinomio fantástico

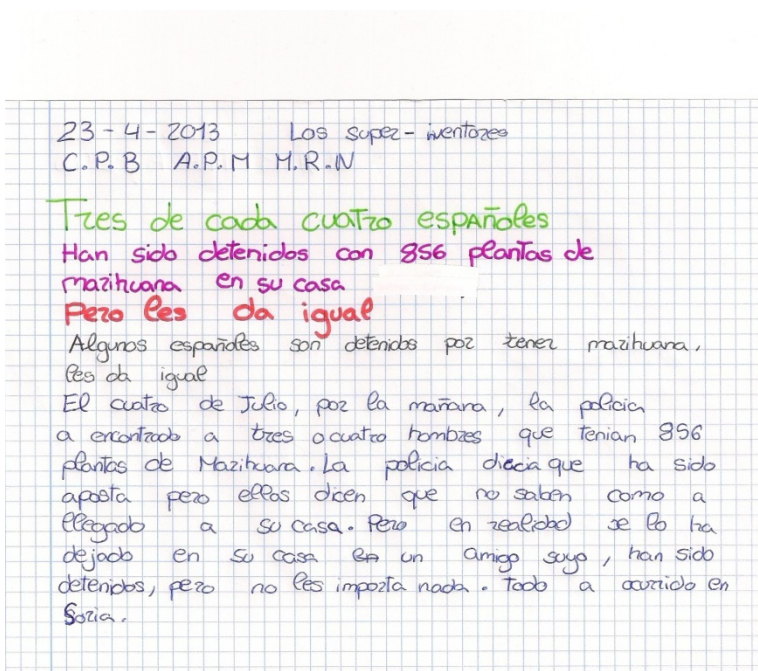
¿Qué hacía?
Volar en unicornio.

¿Quié era?
Un a ~~mancha~~ ^{guerra} con alas

ANEXO IX ¿Qué ocurriría si...?



ANEXO X Elaborando noticias



ANEXO XI Las funciones de Propp

Con Ricardo

25-4-2013

A.P.M

M.R.N

C.P.B

G.P.L

Hansel y Gretel

3. Alejamiento - Hansel y Gretel son abandonados en el cuento
- 8 El heroe sufre una prueba - La bruja hace comer a Hansel para que escape
- 13 El heroe regresa - Hansel y Gretel vuelven a casa
- 2 Prohibición - El padre prohíbe que los niños vayan a casa de la bruja.
- 4 Se transgrede la prohibición - Hansel y Gretel van a la casa de la bruja
- 12 El heroe triunfa al final - Que Hansel y Gretel escapen de la casa de la bruja.
- 7 El antagonista daña a un personaje - La bruja convierte a Gretel en su esclava.
- 6 La víctima se deja ayudar - Hansel deja que Gretel le ayude.
- 1 Comienzo inicial - Que la madre muera
- 10 El heroe y el antagonista se enfrentan - Que Gretel pegara a la bruja.
- 5 Aparece el antagonista - La bruja aparece
- 11 El antagonista es vencido - Que la bruja se queda encerrada en el horno.
- 9 El heroe reacciona ante las acciones del antagonista - El - a Que Hansel no corre para molestar a la bruja.

ANEXO XII Tabla de seguimiento de las cualidades presentes durante el desarrollo de la propuesta de intervención

Criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	ABA	FNC	VGC	NFG	DJC	PLM	ALG	RML	AMP	MMC	APM	GPL	CPB	ARM	ERV	MRN	GSS	LVM
Sensibilidad	Detecta fallos o errores y pone solución																		
Fluidez	Rememora aspectos significativos de la historia																		
	Produce con facilidad ideas nuevas																		
Originalidad	Produce respuestas novedosas e ingeniosas																		
	Crea respuestas novedosas e ingeniosas																		
Redefinición	Otorga nueva estructura a las cosas, objetos, pensamientos																		
Análisis	Desestructura las partes de un todo																		
Síntesis	Combina varios elementos para conformar un todo																		
Penetración	Profundiza en los detalles																		