

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Creatividad, plástica y autoconocimiento. Una propuesta para tercer curso de Infantil

Trabajo fin de grado presentado por:
Titulación:
Línea de investigación:
Director/a:

Elena López Segovia
Grado de Maestro en Educación Infantil
Propuesta de intervención
Clara Colinas Marcos

Barcelona
12 de mayo de 2015
Firmado por: Elena López Segovia

CATEGORÍA TESAURO:
1.1.8 Métodos pedagógicos
1.6.4 Influencia educativa del ambiente social

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo realizar una intervención educativa que proporcione al alumno de Educación Infantil un desarrollo integral adecuado mediante técnicas creativas a través de la educación plástica. Para ello, se ha observado cómo trabajan los alumnos de un aula de P5 de un centro concertado de Barcelona, para el que se propondrán las actividades, distribuidas en nueve fases.

De manera que el marco teórico ofrezca una correcta y completa base de la que partir, se elaboran cinco subapartados en los que se plantean aspectos tales como el concepto de creatividad, su relación con el desarrollo de los alumnos, y su lugar dentro del centro de Infantil.

La temática de la intervención trata sobre caballeros y princesas (personajes con los que este aula está familiarizada), y pretende favorecer el trabajo de los estudiantes mediante técnicas creativas que, posteriormente, puedan aplicar de forma interdisciplinar y de forma global.

PALABRAS CLAVE

Educación Infantil, creatividad, autoconocimiento, plástica e intervención interdisciplinar.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.....	6
1.1. JUSTIFICACIÓN	6
1.2. OBJETIVOS	7
1.2.1. Objetivo general.....	7
1.2.2. Objetivos específicos.....	7
1.3. MARCO METODOLÓGICO	8
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO	9
2.1. ¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?.....	9
2.2. CREATIVIDAD Y EL DESARROLLO DE LA PERSONA	11
2.3. CREATIVIDAD EN EL CENTRO ESCOLAR DE EDUCACIÓN INFANTIL	12
2.4. LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN INFANTIL	13
2.5. EL TRABAJO INTERDISCIPLINAR EN EDUCACIÓN INFANTIL Y SU INFLUENCIA EN LA CREATIVIDAD	16
CAPÍTULO 3: MARCO EMPÍRICO	17
3.1. DESCRIPCIÓN DE LAS AULAS DE INFANTIL.....	17
3.2. EXPOSICIÓN METODOLÓGICA DEL AULA.....	18
CAPÍTULO 4: LOS CABALLEROS Y LAS PRINCESAS LLEGAN A LA CLASE.....	20
4.1. INTRODUCCIÓN	20
4.2. CONTEXTO Y DESTINATARIOS	20
4.3. OBJETIVOS.....	21
4.3.1. Objetivo general	21
4.3.2. Objetivos específicos	21
4.4. METODOLOGÍA	22
4.5. CRONOGRAMA	22
4.6. RECURSOS MATERIALES Y ESPACIALES	23
4.7. ACTIVIDADES	24
4.7.1. Fase 1	24
4.7.2. Fase 2	25
4.7.3. Fase 3	26
4.7.4. Fase 4	27
4.7.5. Fase 5.....	28
4.7.6. Fase 6	29
4.7.7. Fase 7.....	31

4.7.8. Fase 8	32
4.7.9. Fase 9	32
4.8. EVALUACIÓN	34
5. CONCLUSIONES	37
6. PROSPECTIVA.....	38
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
8. BIBLIOGRAFIA	41
9. ANEXO: AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características de los individuos creativos según Ausubel.....	12
Tabla 2. Objetivos del currículo de Educación Infantil.....	14
Tabla 3. Resumen de la observación del aula de P5	18
Tabla 4. Cronograma	22
Tabla 5. Evaluación inicial.....	34
Tabla 6. Evaluación continua.....	35
Tabla 7. Evaluación final	36

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

El segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil (aquella en la cual muchos de los niños empiezan su escolarización), es sin duda, un espacio de tiempo en el cual el alumno crece y se desarrolla como persona. De modo que el alumno se convierte cada vez más en un ser autónomo capaz de realizar acciones, cada vez más complejas, con confianza y seguridad en lo que hace.

Para proporcionar y garantizar la autonomía de los infantes, no solo se ha de dar importancia al papel de los docentes en el centro escolar, si no que el alumnado, ya ha de llegar con un bagaje previo facilitado por las familias; por lo que éstas, han de convertirse un primer contexto de crecimiento y aprendizaje. El rol que juegan los profesionales de la Educación ha de ir encaminado a complementar este primer contexto de aprendizaje anteriormente comentado, para que los alumnos disfruten aprendiendo y adquieran conocimientos que formarán parte de un posterior aprendizaje.

En las últimas décadas, la creatividad ha constituido el centro de muchos estudios, y dentro de la educación se ha mostrado como un foco de interés muy destacado. Rodríguez-Muñoz (2011) describe la creatividad como toda habilidad que las personas poseen para crear ideas originales y, desarrollar a partir de ellas, nuevas formas de llegar a un objetivo.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Cuando el alumnado llega a la Educación Primaria, más concretamente al ciclo superior, muchos docentes se encuentran ante infantes desmotivados, e incluso en ocasiones reacios a experimentar y a aprender. La preocupación del profesorado se centra en que algunos de estos niños, posiblemente, serán casos de fracaso escolar. Como profesional del sector y además ejerciendo, actualmente, como maestra en el primer ciclo de Educación Infantil, cabe preguntarse qué ha de hacer un docente para que sus alumnos continúen motivados y disfruten en el colegio. Por ejemplo: ¿sería adecuado introducir clases en las cuales se emplearan solo ordenadores y los libros de texto fueran sustituidos por libros digitales?

Para ello, resulta necesario que desde edades tempranas se trabaje la confianza y el autoconcepto de manera que si estos son enriquecidos y favorecidos, una vez los infantes crezcan no tendrán miedo a enfrentarse al proceso de aprendizaje de manera creativa. Por tanto, y según afirma Runco (2008) en *Creativity and Education*, incluir prácticas creativas en las aulas facilita la experimentación de la realidad de los conceptos que se trabajan.

Muchos maestros conocen una de las frases más populares del experto en creatividad Ken Robinson, aquella que afirma que en los colegios “se mata” la creatividad. Si bien cabe decir que, en

las distintas materias cursadas durante la formación universitaria no se hace especial mención a como trabajar la creatividad con los alumnos. Una vez iniciada la andadura profesional, se ofrece como algo que todos los docentes poseen y que además deben autopotenciar. Puede considerarse el modo de realizar actividades que favorezcan la creatividad entre los alumnos y; a su vez, la motivación, la autoconcepto y la afectividad.

Por último, cabe decir que otro de los problemas con los que se encuentran los docentes es el modo de trabajar la inclusión en las aulas, y satisfacer así todas las necesidades educativas con las que se encuentren sus alumnos. La creatividad, y todas las posibilidades de trabajo que ofrece, muestran una actitud flexible para poder adaptarse a las necesidades educativas de los niños.

El hecho de escoger esta temática para elaborar el presente Trabajo Final de Grado, se debe a la realización previa en la UNIR de un Máster en “Neuropsicología y Educación” (en el cual se tuvo la oportunidad de cultivarse más específicamente entorno al concepto de creatividad y especialmente desde su influencia concreta en el ámbito psicológico del alumnado). De modo que el proyecto de final de Máster se centró en el modo en que la creatividad podría mejorar el rendimiento académico en un grupo de 47 alumnos de Educación Primaria. De ahí el interés por proponer el trabajo creativo desde edades tempranas, para que así la creatividad se desarrolle y no se vea frenada.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo general

Crear una intervención educativa que ayude al infante a conocerse, valorarse, autorregularse, ser autónomo y esté motivado para facilitar el proceso de aprendizaje a partir de las artes plásticas, basándose en distintos autores y experiencias en las aulas relacionadas con la creatividad.

1.2.2. Objetivos específicos

- Realizar una búsqueda de información actual relacionada sobre la creatividad y su predominio en las primeras edades.
- Conocer la relación entre el currículo de educación infantil y la creatividad.
- Conocer el contexto escolar y las actividades que en él se llevan a cabo en relación a la creatividad y el desarrollo del alumnado.

1.3. MARCO METODOLÓGICO

Así pues, el presente Trabajo de Final de Grado se organiza en cuatro bloques. Este primero ha incluido una justificación del tema escogido, los objetivos del propio trabajo y la metodología seguida para poder llevarlo a cabo. El segundo bloque se centra en la parte teórica; la cual se encuentra fraccionada en distintos subapartados para poder abordar mejor el tema central del trabajo: la creatividad y su relación con el desarrollo del niño en las primeras edades.

La documentación recopilada servirá como fundamentación, que a su vez servirá de base para la elaboración de una propuesta de intervención que formará parte del último y cuarto bloque del presente trabajo.

Para la posible elaboración de este estudio, en primer lugar se ha llevado a cabo una búsqueda de información relacionada con el tema. Para ello, ha sido necesario visitar bibliotecas, consultar material académico en Internet, así como bibliografía facilitada en las distintas áreas del presente Grado de Infantil, de la anterior cursada (Educación Primaria) y del citado máster en Máster en Neuropsicología y Educación.

Las fuentes bibliográficas han sido consultadas en castellano, catalán e inglés, y se ha intentado que estas fueran recientes; con el objetivo de poder crear un marco metodológico adecuado para poder, así, tener una base fundamentada acorde a la situación educativa real.

A continuación de esta búsqueda informativa sobre el tema de la creatividad y el desarrollo del infante, se ha realizado la elaboración del marco teórico. De modo que, teniéndolo en cuenta, se crea la propuesta de intervención. Paralelamente a la articulación del marco teórico, se ha realizado una observación en las aulas de parvulario del centro educativo Balaguer de L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona); escuela en la que se ejerce como Tutora del aula de la guardería.

Y finalmente, una vez recopilada la información teórica y observar en las citadas aulas de Infantil, se plantean una serie de objetivos específicos para que sean trabajados desde la intervención que se presentará en los próximos apartados. Pero previamente, se habrá dado forma a esos objetivos del TFG expuestos anteriormente y exponer aquella información teórica recopilada junto a los hallazgos en las clases de Infantil del centro. Podrán entonces, seguidamente, plantearse así las actividades correspondientes, mediante la elaboración de un cronograma y el desarrollo de las actividades previstas para ello.

CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1. ¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

Sin duda, al hablar de creatividad aparecen un sinnúmero de adjetivos relacionados con el término. Actualmente, el vocablo creatividad se escucha en muchos y distintos ámbitos; y las empresas le están dando un papel relevante a la hora de trabajar y seleccionar personal para distintos puestos. Así pues, se afirmaría que la creatividad es, simplemente, “un buen atributo que la gente posee” (Simonton, 2000). Sin embargo, Navarro (2008) en su Tesis Doctoral ofrece una definición más compleja:

Es la cualidad de una persona que surge de la constelación de rasgos intelectuales, de personalidad y motivacionales, capacitándola para utilizar la metacognición de un modo óptimo; la cualidad de un proceso que comienza con la percepción de la persona sobre la necesidad de dar respuesta a un fallo, hueco, o descompensación en el funcionamiento o conocimiento de algo; la cualidad de un producto que supone una transformación radical respecto de su estado anterior o de lo conocido; así como la cualidad del ambiente o contexto que facilita recursos, presenta modelos o parangones y evita obstáculos, para que la persona utilice aquella metacognición de forma óptima (p.27).

De esta forma el pensamiento creativo se caracterizará por cuatro aspectos (UNIR, 2014):

- a) **Fluidez:** Capacidad de dar respuestas variadas en un determinado tiempo y sobre una temática concreta.
- b) **Flexibilidad:** Conducir el pensamiento por distintas direcciones y caminos y romper la barrera de la rigidez para dar respuestas novedosas.
- c) **Originalidad:** Elaborar respuestas poco frecuentes.
- d) **Elaboración:** Consiste en coger una idea y añadirle complejidad para producir una evolución del producto.

La creatividad, pues, está íntegramente ligada con el pensamiento divergente y el aprendizaje significativo. Ausubel (1983) define este tipo de aprendizaje como un proceso en el cual el alumno incluye nuevos conocimientos a los ya adquiridos. El objetivo de este tipo de aprendizaje se centra en entender la realidad a partir de la abstracción de significado mediante la comprensión, el análisis o la relación de conceptos. De modo que poniendo en práctica este aprendizaje, los infantes sean capaces de aplicar el conocimiento adquirido en diversas situaciones, ya que se atribuye significado a lo que se aprende.

No obstante, para la elaboración de un correcto desarrollo creativo, se debe tener en cuenta la influencia de la sociedad. Teresa Ambile (1983) menciona seis factores sociales que se relacionan significativamente con la creatividad:

- 1) Motivación: Para que sea positiva, el infante ha de trabajar motivado intrínsecamente, de manera que se sienta libre para seguir una metodología de trabajo y lograr los objetivos que se propongan.
- 2) Recompensa: Este hecho anula la creatividad, ya que si una tarea se realiza con el objetivo de recibir algo a cambio, el sujeto no trabaja por satisfacción propia.
- 3) Familia: La libertad de expresión o aceptar al niño tal y como es son características familiares que, sin duda, influyen en el proceso creativo. De modo que los alumnos creativos suelen tener menos exigencias por parte de sus padres.
- 4) Evaluación: Si el alumno sabe que va a ser evaluado perjudicará a la creatividad dado que se ceñirá a las expectativas de la evaluación.
- 5) Imitación: Consiste una técnica creativa muy utilizada en las aulas. Si el infante tiene un modelo creativo al que imitar es más probable que llegue a ser creativo.
- 6) Cultura: Desde el nacimiento, la cultura influye en la personalidad de todos. La cultura y el contexto en el cual se crece pueden provocar bloqueos y barreras que impidan expresar de manera creativa.

Habiendo citado las características de la creatividad y cómo la sociedad influye en ella, se va a llevar a cabo una breve descripción de cómo la creatividad incide en distintas áreas cerebrales. La creatividad se atribuye a distintos organizadores cerebrales, ya que las funciones cognitivas se desempeñan a partir de los diversos sistemas funcionales entre estas (Penagos, 2012), tal y como se explica a continuación.

- *El córtex prefrontal.* Interfiere en la activación de la memoria y la atención con el principal objetivo de resolver problemas con varias relaciones aplicadas simultáneamente. De modo que, la actividad de la corteza prefrontal aumenta en acciones donde se involucra la creatividad (Penagos, 2012).
- *El área parietal.* Se activa su función cuando se añaden factores que distraen del proceso de resolución de la tarea creativa que se está llevando a cabo.
- *Hemisferios cerebrales.* Ambos hemisferios cerebrales se complementan en el proceso creativo, aunque el que se relaciona directamente es el derecho, o hemisferio holístico. La información se procesa de manera global, con lo que se parte de un todo para que de forma individual se comprendan las piezas que lo forma.
- *Lóbulos temporales.* Se activan más cuando se trabaja la originalidad. El lóbulo inferior y superior derecho influyen en el proceso creativo ya que aportan emoción, expresividad, simbolismo, etc.

2.2. CREATIVIDAD Y EL DESARROLLO DE LA PERSONA

En los centros escolares poco a poco se va “matando” esta creatividad, como afirma Sir Ken Robinson. Siguiendo el ideal del autor, también afirma que todos los individuos poseen capacidades creativas, pero al no trabajar esta cualidad del mismo modo que otras materias, por ejemplo matemáticas, este hecho desaparece. Así pues, y según afirma Cantero en *La importancia de la creatividad en el aula*: “es muy importante trabajar la creatividad desde muy pronto ya que los niños/as tienen una extraordinaria capacidad para innovar, pero en la mayoría de las ocasiones no los dejamos que la desarrollen como es debido” (2011, p.16)

Pero no solo éste corresponde a un hecho relevante por el cual se deban promover prácticas creativas en las aulas de Educación Infantil. Esta etapa es esencial para el correcto desarrollo de la persona. El papel de los maestros durante los primeros años de escolarización, más que enseñar conceptos, se basa en acompañar al alumno en su crecimiento y evolución. De modo que desarrolle su autoconcepto y autoestima de manera positiva. El trabajar de manera creativa durante los primeros años favorece ambos términos. Franco (2006) lo confirmó en su estudio titulado: *Relación entre las variables autoconcepto y creatividad*, en el cual llega a la conclusión de que si se aplican programas creativos, no únicamente se produce un aumento de la capacidad creadora, sino que también aumenta el autoconcepto de los alumnos.

Si se parte de que el autoconcepto ofrece la imagen que cada individuo tiene de sí mismo y que se emplea con dos fines (diferenciar a las personas y definirse como sujeto), habrá que considerar que durante la primera infancia; la visión que posee un niño o niña de su persona, es presentada de manera distinta a la que poseerá al llegar a la edad de seis o siete años. Por lo tanto, para garantizar que el desarrollo de este término sea positivo, se ha de trabajar en el colegio y, así garantizar, un buen rendimiento académico y estabilidad personal.

Otro de los factores que se ha de valorar y conserva relación con las primeras edades, es el desarrollo de la autoestima. Palacios, Marchesi y Coll (1990) la definen como la evaluación del yo que hace el niño; es decir, como se siente la persona respecto a cómo es. Este ámbito se suele relacionar con el éxito escolar. Cabe tener en cuenta que en los alumnos de Infantil, la autoestima suele estar idealizada y resultar positiva.

De modo que partiendo de esta premisa, el rol del docente consistirá en plantear estrategias motivacionales que favorezcan el desarrollo del autoconocimiento y la autoestima desde un punto de vista creativo. Como consecuencia de esto, los alumnos no tendrán miedo a mostrar sus pensamientos, elaborará actividades de manera libre y sin seguir dogmatismos y, lo más importante, no tendrá miedo a equivocarse.

Las personas creativas se caracterizan por tres condiciones, según Mackinnon (1980):

- a) La respuesta que ofrecen a las preguntas suele ser novedosa o poco común.
- b) Se adapta o modifica la realidad.

c) Supone un desarrollo de la idea original.

Sin embargo, según el autor al que se estudie añade más características necesarias para que la persona se considere creativa. En el presente trabajo, se tomará de referente a Ausubel (1983); el cual estudia las características de las personas creativas desde dos puntos de vista distintos: el cognoscitivo y el emocional. Las características de cada punto de vista se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 1: Características de los individuos creativos según Ausubel (1983)

Punto de vista cognoscitivo	Punto de vista emocional
Personas abiertas de mente y a probar nuevas experiencias.	Se orientan hacia el logro, motivándose intrínsecamente.
Tienen una mente receptiva y tolerante hacia la ambigüedad de las situaciones.	Son maduros, autosuficientes y sensibles, tanto emocionalmente como estéticamente.
Poseen una gran variedad de intereses.	Su imagen propia se caracteriza por la inventiva, el individualismo y el entusiasmo.
	Suelen ser más introspectivos y tener una buena aceptación de sí mismos.

Elaboración propia

2.3. CREATIVIDAD EN EL CENTRO ESCOLAR DE EDUCACIÓN INFANTIL

Cemades (2008) afirma que la creatividad en Educación Infantil es posible. El papel que ha de jugar el docente ha de basarse en dejar que el alumno, con un material proporcionado, indague y averigüe como dar respuesta a los problemas que puedan surgir. Por lo que, para desarrollar la creatividad en el aula se deben introducir estrategias que fomenten la seguridad, autoestima y responsabilidad del alumno. “El maestro creativo fomenta la auto evaluación del adelanto y rendimiento individual. Rechaza las normas de grupo y los exámenes estandarizados sobre la base de que son al mismo tiempo inapropiados y dañinos al aprendizaje creativo”. (Rojas, cit. en Bejarano, 2012, p. 116)

Las ventajas de poner en práctica procesos creativos en el aula giran en torno a la superación de barreras de conocimiento y la participación activa del estudiante durante la clase. Así pues, educador y alumno han de situarse en un mismo nivel, de modo que se mantenga un ambiente de confianza y seguridad. La creatividad, entonces, da lugar a que el alumno empatice con sus compañeros en un ambiente de confianza y seguridad. A la vez que el niño o niña se siente

valorado. En este ámbito, también ha de tenerse en cuenta el papel de la familia. Esta ha de favorecer a la creatividad, eliminando barreras, y dejando que el niño o niña actúe con libertad.

Para un desarrollo oportuno y crear un clima de aula propicio hacia la creatividad, ha de promoverse una serie de conductas, actitudes y sentimientos de la vida cotidiana. Cantero (2011) describe una serie de dimensiones que deben tenerse en cuenta para promover la creatividad en las clases. Por un lado, el desafío y compromiso para lograr realizar actividades acordes con el nivel del alumnado; al mismo tiempo que se ofrece libertad para expresar las ideas individuales (a la vez que se promueve la toma de decisiones consensuadamente).

La confianza y la apertura, también son aspectos citados por Cantero (2011) con el objetivo central en la relación interpersonal. El alumnado necesita tiempo para idear, de manera que presentando juegos y promoviendo el sentido del humor para desarrollar la fantasía los alumnos disfruten de su proceso de aprendizaje.

Es así, como se genera conflicto a partir de las distintas opiniones aportadas por los infantes. Cantero (2011) define el papel del docente en el hecho de apoyar las ideas y ofrecer las herramientas necesarias para que se puedan llevar a cabo. De modo que, en el aula se cree un clima en el cual los alumnos se puedan expresar sin miedo, ya sea mediante actividades de discusión o debate y así; se lleve a cabo una toma de riesgos en la cual se desarrollan tareas sin prever el resultado final, probando cosas nuevas.

Una práctica educativa muy interesante que se desea recordar aquí, es el de los centros escolares escoceses; allí, la práctica de la creatividad se ha llevado a cabo mediante actividades que se relacionan con el desarrollo de actividades que promueven la Teoría de las Inteligencias Múltiples. El grupo de docentes de preescolar, unido, se dedicó a preparar una serie de actividades con el objetivo de estimular distintas experiencias de aprendizaje mediante la música, actividades naturalistas y rincones organizados simuladores de situaciones cotidianas.

2.4. LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN INFANTIL

Si se analiza el detalladamente el currículum de Educación Infantil, se observa que solo existe una única referencia explícita a la creatividad en el área de Lenguajes: Comunicación y representación, la cual dice así: “A través de los lenguajes desarrollan su imaginación y creatividad, aprenden, construyen su identidad personal, muestran sus emociones, su conocimiento del mundo, su percepción de la realidad.” (BOE nº4, 2007, p. 480).

No obstante, los objetivos del currículo no hacen referencia explícita a la creatividad, pero la reflexión de estos puede llevar a que el docente plantee trabajarlos de forma original y no tradicional; así, las posibilidades metodológicas se ven ampliadas y favorecen a ofrecer un mayor interés.

A continuación se muestran las áreas del currículum de pre-escolar con los objetivos¹ establecidos en el BOE nº4, 2007 que pueden dar pie a ser adquiridos mediante técnicas creativas.

Tabla 2: Objetivos del currículum de Educación Infantil

Área	Objetivos
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	“Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo [...] desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal”. BOE nº4, 2007, pág. 476
Conocimiento del entorno	1) “Observar y explorar de forma activa su entorno [...]” 2) “Conocer distintos grupos sociales cercanos a su experiencia [...]” 3) “Iniciarse en las habilidades matemáticas [...]” 4) “Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones [...]” BOE nº4, 2007, pág. 478
Lenguajes: Comunicación y representación	1) “Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.” 2) “Expresar emociones mediante la lengua oral y otros lenguajes.” 4) “Iniciarse en la lectura y la escritura.” 5) “Conocer obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación empleando diversas técnicas.” BOE nº4, 2007, pág. 480

Elaboración propia

Como se ha podido observar en apartados anteriores, la creatividad se presenta como un aspecto que favorece al autoconocimiento y a la autoimagen del individuo. Por lo que, trabajar este aspecto creativamente debería constituir un pilar fundamental de las aulas de Educación Infantil. Aunque, si bien de los tres bloques de contenidos, éste, quizás, resulte el más dificultoso a la hora de trabajarlo creativamente. No obstante, el bloque destinado a “la actividad y la vida cotidiana”, da pie a intervenir mediante proyectos interdisciplinares y, a su vez, resultaría más sencillo introducir actividades distintas a las que los alumnos están acostumbrados a realizar.

¹ Los objetivos presentados no han sido extraídos literalmente, sino que presentan de manera resumida.

Los objetivos de conocimiento del entorno, a diferencia del anterior bloque de conocimiento, resultan más sencillos para adquirir desde el ámbito creativo. Además, la práctica creativa de tareas que impliquen dichos objetivos, llevará al desarrollo de la teoría de las inteligencias múltiples. Siendo así, el diseño de actividades de experimentación, observación, etc. Gardner (2001) afirma que el niño conoce el mundo a partir de la observación y la exploración activa, de modo que es así como establece categorías e identifica patrones de interacción sociocognitiva.

El área de lengua siempre presenta una gran oportunidad para plantear actividades distintas, incluyendo tareas que requieran esfuerzo individual o grupal. Agüera (1997) propone actividades como la carpeta de la risa o la escalera de significados. Además, se pueden realizar actividades lúdicas como juegos de lengua, concursos de palabras, etc.

Dentro del área de lenguaje, el currículo dedica un bloque al lenguaje artístico. Los contenidos que éste área propone tratar hace referencia a la experimentación, a la valoración o a la expresión, entre otros. Aunque ninguno de estos contenidos haga referencia al trabajo creativo, son los docentes los que deben proponer en sus programaciones actividades de este tipo. En el artículo: *Simbolización, expresión y creatividad. Tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica en infantil* de López-Bosch (2000) ofrece una guía de propuestas para que los maestros puedan ofrecer al alumnado estímulos adecuados:

- Desarrollar la creatividad del alumnado para que sean cada vez más creativos.
- Considerar el arte como un proceso, no como una finalidad, de manera que no importe el resultado sino el camino de elaboración.
- Comprender la expresión creadora en relación a las etapas de crecimiento.
- Los dibujos y creaciones que realicen los alumnos serán una representación de sus sentimientos y no de la realidad.
- Crecer estéticamente, será un paso entre lo caótico y la organización armoniosa; en el cual se integraran: sentimiento, pensamiento y percepción.

Así pues, y a modo de conclusión de este apartado, se ha de destacar que la mención del currículo a la creatividad es escasa, por no decir nula. De modo que la interpretación de estos que cada docente establezca a la hora de crear y diseñar las actividades que desarrollará en las aulas será lo que dé lugar a la práctica creativa en ellas.

2.5. EL TRABAJO INTERDISCIPLINAR EN EDUCACIÓN INFANTIL Y SU INFLUENCIA EN LA CREATIVIDAD

La interdisciplinariedad permite que se establezcan relaciones entre las diversas disciplinas de estudio. En Infantil, el trabajo interdisciplinar es más sencillo y común que en la etapa de primaria dado la facilidad de los contenidos para ser relacionados. De modo que, la propuesta interdisciplinar ofrece que la realidad sea captada en todas sus dimensiones, los conceptos lleguen a la transferibilidad de todas las realidades que se puedan presentar, y potenciar el pensamiento complejo.

El aprendizaje de los alumnos mediante proyectos globales se ve favorecido por la solución creativa de los problemas. Esta metodología de instrucción ofrece una mayor responsabilidad al alumnado durante su proceso de aprendizaje. Según Brewster y Fager (2000) los mayores beneficios que obtienen los estudiantes favorecen al aumento de la motivación y del compromiso hacia el aprendizaje.

De los diversos métodos para trabajar interdisciplinariamente, se escoge el enfoque globalizador como eje central de la intervención que se desarrollará posteriormente. Éste se define como un conjunto de teorías que explicitan las bases del proceso de enseñanza – aprendizaje. De modo que, rechaza el conocimiento fragmentado en materias y potencia el aprendizaje significativo Zabala (1999).

Esta tipología de proyectos consta de nueve fases. La primera de ellas es la motivación mediante la cual se trata de captar al alumno para que durante el proceso de elaboración del proyecto le dé sentido y sienta que tiene libertad de expresión. Seguidamente, se realiza una presentación del objeto de estudio donde se define la materia de estudio desde un punto de vista global. Establecido el tema se lleva a cabo un proceso de análisis en el cual se presentan problemas y preguntas que mueven una serie de inquietudes entre los infantes que provocan el aprendizaje.

Posteriormente, se define el objeto de estudio. En esta fase, de las cuestiones planteadas anteriormente, se seleccionan aquellas más adecuadas para el alumnado para que aprecien los contenidos como una herramienta que les permita intervenir en el medio que les rodea. A continuación, se caracterizan los instrumentos conceptuales y metodológicos. Para ello, el docente ha de plantear un plan de trabajo de manera conjunta con sus estudiantes, y así poder hacer un uso de las disciplinas. En esta fase, el alumnado debe desarrollar las tareas propuestas empleando los recursos proporcionados.

La fase crucial del método globalizado es la integración y generalización, ya que se han de llevar a cabo relaciones entre los conocimientos de manera que se facilite la generalización y la transferencia de contenidos de un área a otra. Así se conseguiría llegar a la penúltima fase, la visión integral; en la cual los infantes deben reflexionar sobre qué conocimiento han adquirido y cuál ha sido el proceso que han seguido para lograrlo. Por último, se han de llevar a cabo técnicas

de recuerdo, es decir, realizar tareas que faciliten el recuerdo de los contenidos tratados mediante actividades de resolución de problemas, esquemas, etc.

La interdisciplinariedad en Educación Infantil desarrolla una función social entre los niños y niñas dado que se priorizan aprendizajes significativos, globales y transferibles a situaciones cotidianas y reales. Por otra parte, aplicarlos en la etapa supone el hecho de satisfacer las necesidades del alumnado; atendiendo así a las diversas capacidades, a los ritmos y estilos de aprendizaje individuales y a las distintas motivaciones e intereses.

En los siguientes apartados del presente TFG, se presentan un marco empírico realizado a partir de la observación en las aulas de Infantil de un centro escolar y una intervención en la cual se realizará una serie de actividades teniendo en cuenta lo mencionado en este propio capítulo y en el próximo.

CAPÍTULO 3: MARCO EMPÍRICO

3.1. DESCRIPCIÓN DE LAS AULAS DE INFANTIL

El centro en el cual se ha realizado la observación cuenta con un total de seis aulas dedicadas a la Educación Infantil: tres para el primer ciclo (de 0 a 3 años) y tres para el segundo ciclo (de 3 a 6 años). Las aulas del primer ciclo son pequeñas y se constituyen bajo el juicio de cada tutora y las necesidades del grupo. En cambio, las aulas del segundo ciclo son amplias y se organizan bajo un mismo criterio. Éstas se dividen en dos zonas distintas: una dedicada al juego y otra, donde se encuentran las mesas de trabajo, específica para realizar tareas no tan lúdicas. Por este motivo, se ha seleccionado el segundo ciclo para realizar la intervención; ya que si los resultados de las actividades son positivos se puedan aplicar dichas tareas a las otras aulas del ciclo.

A continuación, se describen las tres aulas donde se ha podido realizar la observación para fundamentar la intervención que se desarrollará posteriormente. De este modo, se comprueba que el contexto sea el más adecuado para el inicio de las actividades.

En el aula de P3, las mesas se plantean de manera que los alumnos se sientan en grupos de 5. El aula cuenta con una pizarra de tiza a la altura de los niños y niñas. El aula de P4, es quizás la más grande de las aulas de infantil. La zona de trabajo cuenta con 7 grupos de mesas de 4, una pizarra de tiza y una mesa para la tutora. La zona de juegos está dividida en rincones. Además, el aula cuenta con una pizarra digital interactiva (PDI) adaptable para que puedan trabajar los infantes.

En el aula de P5 las mesas se organizan imitando una herradura de caballo. Esta organización social de los infantes permitirá que puedan debatir y trabajar en gran grupo. Esta clase no cuenta con una PDI, sino que solamente tiene un proyector y una pantalla para visualizar aquello que se

deseo. En este caso, este aspecto puede ser un inconveniente para poder plantear actividades que requieran la PDI; pero, el colegio cuenta con una sala de usos múltiples con una PDI y un gran espacio en el que poder trabajar de la manera que más convenga. El aula, también se organiza en dos espacios. El sitio destinado al juego simbólico es pequeño y cuenta con varios rincones, como por ejemplo: cocina, taller de coches, etc.

Las tres clases están decoradas con murales elaborados por las maestras y la colaboración del alumnado. Así como el pasillo, el cual se decora con la colaboración de las clases de la guardería. El decorado crea un ambiente acogedor e infantil que invita a los infantes a que aprendan divirtiéndose y alegremente.

3.2. EXPOSICIÓN METODOLÓGICA DEL AULA

La clase seleccionada para realizar la intervención de este TFG será, finalmente, la de P5, por lo que a continuación se presenta una tabla resumen con los aspectos que se han tenido en cuenta para la observación y la resolución de los mismos.

Tabla 3. Resumen de la observación del aula de P5

Criterio de observación	Resolución
Hábitos y rutinas	- Las rutinas son las mismas que se trabajan en los dos cursos anteriores, con lo cual, el alumnado las tiene consolidadas. - La tutora intenta introducir pequeños cambios de manera que el paso al primer año de Educación Primaria no sea tan brusco. - Los alumnos son autónomos y, a la altura del curso que se encuentran, conocen el funcionamiento de la clase.
Presentación de las tareas	Las tareas son presentadas mediante un personaje, que es el protagonista de los libros de texto. De modo que, la tutora emplea pequeñas historias que den pie a explicar los conceptos que posteriormente serán necesarios para llevar a cabo la actividad. Los alumnos cuentan con una hora específica de trabajo de matemáticas, materia que imparte otra maestra. Ésta presenta las actividades de manera simple, sin ningún hilo conductor o motivación para que los alumnos la resuelvan.
Material con el que se trabaja	- Libro de fichas - Libro de matemáticas - Libro de inglés - Puzles

	- Material para las clases de psicomotricidad - Material específico de plástica
Participación de la tutora	- La tutora es el eje de la gran mayoría de las clases. Ella es quien presenta la actividad, explica el cuento y así el contenido que desea trabajar. - Durante la realización de las tareas deja que sean los propios alumnos los que, en primer lugar, se ayuden entre ellos, favoreciendo así el aprendizaje entre iguales. En esta ocasión, ella se queda al margen de la actividad y solo interviene si lo considera oportuno.
Participación del alumnado	- En muchas ocasiones, el papel del alumno se ve relevado a un segundo plano. Sigue una serie de órdenes facilitadas por la maestra. - En otras tareas, el rol del infante es el centro de aprendizaje. Son ellos los que dan las ideas y llegan a sus propias conclusiones obteniendo así un aprendizaje. La tutora, en este caso, simplemente guía la conversación para obtener un resultado positivo de enseñanza.
Tipología de las actividades	- Actividades individuales: realización de fichas. - Actividades grupales: murales, debates, juegos, etc.

Elaboración propia

Una vez valorado que el aula posee con un conjunto de características que la señalarían como una clase con metodología tradicional (dado el uso del material didáctico, la tipología de actividades, etc), y que los niños del aula de P5 están dispuestos a aprender de todas las maneras que se les planteen (experimentando y siendo ellos el centro del aprendizaje), se confirma la idea de trazar una propuesta concreta para esta edad sea lo más acertado. Además, de los tres grupos observados, éste es en el que mejores relaciones personales hay; los alumnos saben trabajar entre ellos, darse ayuda cuando la necesitan y respetarse los unos a los otros.

De este modo, la posibilidad de poder contar con una maestra dispuesta a innovar e incluir prácticas creativas que mejoren el proceso de aprendizaje de los alumnos y una gran variedad de materiales de plástica que permitirán la experimentación, darán lugar a la realización de actividades como por ejemplo la práctica del proceso creativo de Wallas (1926).

No obstante, en el correspondiente apartado se definirá detalladamente el perfil del alumnado de este grupo y se terminará de contextualizar aquellas premisas de las que parte la intervención.

CAPÍTULO 4: LOS CABALLEROS Y LAS PRINCESAS LLEGAN A LA CLASE

4.1. INTRODUCCIÓN

En el presente apartado, se va a diseñar una intervención para la clase de P5 en la que se trabaje de manera interdisciplinar. De modo que, tal y como se ha mencionado en el marco teórico, se seguirá el enfoque globalizador.

La intervención será llevada a cabo por la tutora del aula, de modo que pueda trabajar sin tener en cuenta el horario de la clase, de manera que se trabajará libremente y rompiendo con la rutina. No obstante, en ciertas sesiones se contará con el apoyo de la auxiliar del aula. En la sexta de las sesiones, se programa una salida y se contará en ella con la participación de un “juglar” que acompañará al alumnado en ciertas tareas.

La duración y distribución de las actividades se especifica más adelante, si bien cabe señalar que serán ubicadas en 15 de los días lectivos del segundo trimestre, y en los cuales se desarrollarán las distintas fases del enfoque globalizador mediante actividades y técnicas creativas.

El tema sobre el cual va a tratar la intervención es el siguiente: “Caballeros y princesas” (ya que el alumnado decidió, al inicio del curso escolar, llamar así al aula. Dado que el nombre fue definido por los alumnos, se cuenta con un primer motor de motivación, puesto que van aprender sobre una temática que escogieron al iniciar el curso escolar.

4.2. CONTEXTO Y DESTINATARIOS

El centro para el cual se diseña la siguiente propuesta de intervención es el centro de educación Balaguer, situado en el barrio de La Florida de L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona). Con una trayectoria de 46 años, el colegio ofrece escolarización desde los 5 meses hasta finalizar la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

El barrio se caracteriza por ser de clase media-baja. Con la oleada de trabajadores que llegaron a la ciudad durante las décadas de los 50 y 60 la zona sufrió una transformación y el crecimiento del censo hizo que nuevos centros educativos fueran necesarios, de ahí la aparición del colegio.

Pese que el inicio del colegio fue con dos aulas en las cuales se agrupaban todos los alumnos, poco a poco ha ido sufriendo transformaciones para llegar a día de hoy con una línea por curso y un equipo docente consolidado, joven y dinámico dispuesto a adaptarse a las necesidades educativas de sus alumnos para ofrecerles una óptima trayectoria escolar.

Concretamente, el aula a la que se destina la intervención sería la de P5: la conforman 28 alumnos (15 niños y 13 niñas) de entre 5 y 6 años. Los alumnos hablan esencialmente castellano (exceptuando dos) que en origen son de lengua marroquí y una niña de procedencia india.

Entre estos alumnos se encuentra un alumno autista, Marc. Una psicóloga trata a este niño dentro del aula dos horas semanales. Sus compañeros lo tratan como a un igual. La tutora lo sitúa cerca de ella para que sienta que está cerca. En una conversación de tipo informal, comentó que el desarrollo del alumno se considera muy positivo. En un primer momento, se creyó oportuno que una vez finalizara la etapa de educación infantil, Marc tuviera que ir a un centro especial para niños autistas, pero la opción ha sido descartada, ya que su integración en la clase está siendo sobresaliente total y su comportamiento ha mejorado considerablemente.

4.3. OBJETIVOS

A continuación se presentan los objetivos que se pretenden alcanzar con la siguiente propuesta. De modo que a partir de ellos se trace el diseño de las actividades.

4.3.1. Objetivo general

Favorecer el trabajo mediante técnicas creativas para que los alumnos desarrollen su autoconcepto, autonomía y motivación con el fin de que, una vez lleguen a la etapa de Educación Primaria, continúen buscando herramientas creativas que favorezcan el aprendizaje.

4.3.2. Objetivos específicos

- Emplear metodologías creativas para resolver problemas cotidianos.
- Mejorar el trabajo en grupo para favorecer el aprendizaje cooperativo y colaborativo.
- Utilizar recursos TIC en el aula de modo que se consoliden conocimientos.
- Adecuar las sesiones de plástica para que los alumnos adquieran un mayor nivel de autoconocimiento.

4.4. METODOLOGÍA

El aprendizaje significativo será el centro de la metodología propuesta para la intervención en el aula. De modo que partiendo de los conocimientos previos de los alumnos, estos sean motivados intrínsecamente para modificar sus esquemas de conocimiento. Por lo tanto, para que éstos consigan los objetivos establecidos, habrá que tener en cuenta aspectos como: sus intereses, motivaciones, experiencias y necesidades educativas especiales.

Las sesiones seguirán un mismo esquema, que además se hará coincidir con el que emplea la tutora de primer curso de primaria, de modo que estas sesiones les sirvan a los alumnos de adaptación al próximo año escolar. En primer lugar, se realizará una actividad inicial que ponga en contexto al alumnado. En segundo lugar, se desarrollará una actividad principal. Y en tercer y último lugar, se efectuará una actividad de síntesis en la que se lleguen a unas conclusiones.

Se intentará que la organización de los infantiles sea diversa, de modo que trabajen de manera individual, en parejas, en pequeños grupos y en gran grupo. Los materiales que se emplearan serán diferentes, de modo que cada día les suponga una sorpresa y no sepan con lo que se van a encontrar al llegar al aula. Así pues, con este juego (el no saber con qué trabajarán) se les motivará y acudirán a la clase contentos y dispuestos a participar.

4.5. CRONOGRAMA

En el presente apartado se presenta una tabla en la cual se distribuyen las actividades a lo largo de los días. Las sesiones se realizarán durante el mes de abril (tercer trimestre) de manera que coincida con la celebración de “Sant Jordi”. Se prevé desglosar las tareas en nueve fases de trabajo.

Tabla 4: Cronograma

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5
La caja de las sorpresas	Los seis sombreros	¿Qué hacemos con todo esto?	¿Quiénes eran los caballeros?	Planteamiento de trabajo
Fase 6			Fase 7	
Gymcana		Mi obra de arte	Preparación de una obra de teatro	
Presentación de la actividad y tres primeras	Últimas pruebas y puesta en			

pruebas	común. (Salida al parque)			
Fase 7	Fase 8	Fase 9		
Representación de la obra de teatro	¿Qué pasaría si...?	Mapa conceptual	Exposición de las obras y los mapas conceptuales	

Elaboración propia

4.6. RECURSOS MATERIALES Y ESPACIALES

Para la correcta puesta en marcha de esta intervención, se pedirá la colaboración de los padres. De modo que, a la vez que se trabaja sobre el tema propuesto, se conciencie a los niños sobre el reciclaje. Además, podrán vivir en primera persona como se aprovechan los objetos y materiales para crear otro nuevo producto.

Los elementos que se emplearán en esta intervención son:

- Ordenadores
- Pizarra digital con equipo de sonido
- Impresora
- Seis sombreros; uno de cada color: blanco, negro, rojo, amarillo, verde y azul.
- Material de plástica: colores, pinturas, ceras, purpurina, goma eva, papel pinocho, papel de seda, tijeras, pegamento, cartón, etc.
- Material reciclado: botellas de plástico, hueveras, telas, macetas, tapones, etc.
- Una caja de zapatos para cada niño
- Cuerdas, zancos, palos de plástico, aros y figuras de espuma grandes para construcciones.
- Memoria USB.

En cada una de las sesiones, descritas en el siguiente apartado, se detalla el material específico que será necesario para su desarrollo.

Del mismo modo que el material, los espacios también se citan en cada sesión. Cabe añadir que, además del aula habitual de este grupo de niños, se utilizará para algunas sesiones, el aula de informática y de plástica, así como el patio.

4.7. ACTIVIDADES

En este apartado se describen las actividades que se van a llevar a cabo durante el desarrollo de la intervención. La primera sesión se considera la más relevante de todas, dado que es donde se inicia el proceso de motivación de los alumnos; de modo que, si estos se sienten atraídos por el tema, participarán con ganas e interés en las tareas propuestas y en el proceso de aprendizaje.

A continuación, se muestran una serie de tablas donde se especifican los objetivos de cada sesión, la manera en que van a trabajar los alumnos, el lugar, el material necesario, el desarrollo de las tareas y aspectos relacionados con la evaluación.

4.7.1. Fase 1

Sesión 1: La caja de las sorpresas	
Objetivo sesión: Elaborar una caja con material diverso para utilizarla durante toda la intervención.	
Organización social: Gran grupo e individual	Espacio: Aula ordinaria
Tipo de evaluación: Inicial	Duración: 1h 30
Criterios de evaluación: Participación en la lluvia de ideas de manera activa y novedosa. Uso de materiales diversos para crear una caja mágica.	
Material de la docente: Caja de las sorpresas de muestra. Imágenes de: un caballero, una princesa, un caballo y un castillo. Minicadena Pizarra digital	Material del alumnado: Caja de zapatos forrada de negro Material de plástica
Desarrollo de la sesión: Tras haber dejado atrás el fin de semana, los alumnos llegarán contentos y descansados al colegio. Así que se les recibirá con la pizarra digital encendida y música procedente de películas en las que aparezcan caballeros de cuentos. Las mesas se colocarán formando gran línea, sobre la que trabajarán en sus cajas. Al llegar se sentarán en el suelo. Una vez que estén todos, se mostrará la caja de las sorpresas elaborada por la docente. Se les explicará que es una caja que sorprende, que de vez en cuando van apareciendo cosas inesperadas. De modo que se preguntará a los estudiantes que si desean tener una caja han de decorarla como ellos quieran, pero que es muy importante	

que no la abran porque hasta que no esté construida “no funciona”.

Promoviendo la intriga y la sorpresa, los alumnos se pondrán a trabajar en el taller de cajas que habrá sido preparado en las mesas. Mientras crean se pondrá música clásica. Una vez las finalicen, se irán al patio. Cuando estén allí, la docente deberá ir al aula e introducir una imagen de una cola de un caballo en cada caja.

Una vez los alumnos vuelvan a clase deberán coger su caja y sentarse en círculo una vez más. Se les pedirá que la abran y que piensen que puede ser esa fotografía. Se les harán preguntas como las siguientes: *¿Qué pensáis que puede ser? ¿De qué animal será? ¿Por qué de ese animal?*

Las respuestas que vayan dando se anotarán en la pizarra y se comentarán, una a una; de manera que se llegue al tema que se va a tratarse. Así pues, se mostrará una imagen de un caballo, un caballero y una princesa; y se dejará que los alumnos hablen libremente sobre el tema y muestren sus focos de interés. De modo que se puedan realizar cambios en la programación.

Por último, y para cerrar la primera sesión, se pondrá en la pantalla un trozo de la película de Merlín y el rey Arturo, para que vean algunas de las tareas a las que se dedicaban los caballeros.

4.7.2. Fase 2

Sesión 2: Los seis sombreros	
Objetivo sesión: Explicar según un sentimiento como son los caballeros.	
Organización social: Gran grupo e individual	Espacio: Aula ordinaria
Tipo de evaluación: Inicial	
Criterios de evaluación: Trabaja en grupo y respeta las opiniones y aportaciones del resto. Expresa con claridad un sentimiento.	
Material de la docente: Bolsita con trocitos de papel de color blanco, negro, amarillo, verde, rojo y azul.	Material del alumnado: Gorros de cartón Tijeras, pegamento, pincel, esponjas, tapones de corcho. Diferentes tipos de papel de colores: blanco, azul, negro, amarillo, verde y rojo. Pintura
Desarrollo de la sesión:	

Se lleva al aula el material mencionado y se colocan las mesas de manera que salgan 6 grupos de trabajo, uno para cada color.

Cuando los niños y niñas lleguen al aula, se les pedirá que se sienten en la zona de juego de la clase en forma de círculo. La maestra les pedirá que saquen un papelito de la bolsa y busquen la mesa de ese color y se sienten allí.

Una vez que todos estén sentados en la mesa de su color, se les explicará que en la época de los caballeros también había magos con sombreros de colores. Pero que una bruja se los llevó y estos magos ya no podían ayudar a que los caballeros expresaran sus sentimientos.

Así que la tarea de los niños será ayudar a estos magos a conseguir unos sombreros nuevos. Cada grupo, tendrá en la mesa un gorro de cartón y todo tipo de material para poder crear su gorro del color que le haya tocado.

Cuando los hayan acabado, se hará un descanso y los niños saldrán al patio. Así, dará tiempo a que las obras se sequen y queden fijados los materiales.

Al volver del patio, las mesas se situarán en los laterales del aula, de modo que quede un gran espacio en el centro de la clase. Se explicará el significado de cada color del sombrero:

Blanco – informativo

Negro – pesimista

Amarillo – optimista

Azul – ejecutivo

Verde – creativo

Rojo – emocional

Previamente a la realización de la actividad, se realizaría un ejemplo con el gorro de color blanco (informativo): *yo soy un caballero que monta un caballo blanco y salvo princesas de las garras del dragón*. Ahora, lo que harán los alumnos será expresar como sería un caballero según el color del gorro del mago.

4.7.3. Fase 3

Sesión 3: ¿Qué hacemos con todo esto?	
Objetivo sesión: Dar respuesta a problemas cotidianos utilizando los conocimientos previos	
Organización social: Gran grupo y parejas	Espacio: Aula ordinaria
Tipo de evaluación: Continuada	Duración: Toda la mañana
Criterio de evaluación: Participación activa en el proceso de debate inicial. Relaciona conceptos previos para solucionar problemas cotidianos.	

Material de la docente: Caja de muestra con telas en el interior	Material del alumnado: Caja con telas en el interior
Desarrollo de la sesión: Al llegar a la clase, los alumnos cogerán sus cajas de la sorpresa y las abrirán. En ellas se encontrarán varias telas de colores. Se seguirá el proceso de trabajo creativo de Wallas. De modo que la primera fase de esta actividad será la “preparación”. Se les preguntará a los niños y niñas qué ha podido pasar con esas telas y qué se podría hacer para ayudar a los caballeros y las princesas. Se dejará tiempo libre para que experimenten y jueguen con ellas. La segunda fase del trabajo, consiste en la “incubación”. Se trata de cambiar radicalmente la actividad, de modo que el grupo de alumnos se trasladará a la sala de psicomotricidad y se hará un circuito de obstáculos. La tercera fase, es la “iluminación”. Una vez en clase, se creará un debate sobre qué se puede hacer con las telas de manera que se ayude a los caballeros y las princesas. A medida que van surgiendo las ideas, se anotaran en la pizarra. Por último, y acorde a la fase de “verificación”, se escogerá una de las ideas que hayan surgido en la lluvia de ideas anterior. Se crearán grupos de trabajo y se llevará a cabo la propuesta escogida. A medida vayan acabando los expondrán en un lugar de la clase que se habilitará para ellos.	

4.7.4. Fase 4

Sesión 4: ¿Quiénes eran los caballeros?	
Objetivo sesión: Definir el objeto de estudio según el interés del alumnado	
Organización social: Gran grupo, pequeños grupos e individual	Espacio: Aula ordinaria
Tipo de evaluación: Continuada	Duración: 2 horas
Criterio de evaluación: Participación activa dentro del grupo de trabajo. Diferencia las características principales de los caballeros.	
Material de la docente:	Material del alumnado: Caja de las sorpresas con cuentos en el interior Ficha de la mano de los cuentos
Desarrollo de la sesión:	

Una vez los alumnos hayan desayunado, les pediremos que cojan sus cajas de la sorpresa y las abran para que cada uno se encuentre con un pequeño cuento que leer durante la hora de lectura. Se sentarán en círculo y cada uno de los niños y niñas del aula dirán el título de su cuento, ha de intentarse que haya la mayor variedad de cuentos posibles.

De manera individual leerán el cuento que les haya tocado. Al finalizarlo, cada alumno, contestará la mano de los cuentos respondiendo a las preguntas: Título, quién, dónde, qué y cuándo. A medida que acaben la tarea lo engancharán en la pizarra.

Cuando todos acaben, se saldrá al patio y al bajar se realizará la segunda parte de la actividad. Los alumnos se situarán en el centro del aula en semicírculo. Poco a poco, se mostrarán los cuentos que los alumnos han leído y se mirarán las manos de los cuentos que han ido elaborando. Una vez que se hayan explicado los relatos, se extraerán unas conclusiones sobre las características principales de los caballeros.

4.7.5. Fase 5

Sesión 5: Planteamiento de trabajo	
Objetivo sesión: Definir las características de los elementos trabajados y las herramientas de búsqueda de información.	
Organización social: Gran grupo y grupos de 3 personas	Espacio: Aula ordinaria
Tipo de evaluación: Continuada	
Criterio de evaluación: Participa activamente en las tareas. Reconoce características propias de los personajes trabajados.	
Material de la docente: Ruleta de las características grande Caja de muestra	Material del alumnado: Caja de las sorpresas Ruleta de las características Silueta de un caballero, una princesa y un castillo
Desarrollo de la sesión: Al entrar a la clase, cada alumno cogerá su caja de las sorpresas e irá a sentarse a su sitio. Para la sesión de hoy, las mesas estarán colocadas formando grupos de 3. Se iniciará la sesión con una tormenta de ideas, sobre lo que los alumnos creen que hay en la caja. Al abrir la caja, los niños y niñas deberán intuir para qué es esa ruleta y las siluetas de las figuras. Levantando la mano lo irán diciendo, de modo que sean ellos los que expliquen en qué consiste la	

actividad.

En cada gajo de la ruleta, aparecerá una característica propia de un elemento, los alumnos deberán escribir dicha característica en la silueta adecuada. Cuando todos hayan acabado, la actividad se corregirá conjuntamente, de modo que las figuras que se obtengan se colgarán en la clase.

Al finalizar, se hará un descanso en el patio. Mientras la tutora coloca en las cajas de los alumnos libros, fotografías, pequeños textos de información y la memoria USB.

Una vez en el aula, de nuevo se volverán a encontrar las cajas en el suelo, de manera que se sentarán en círculo. Se les explicará que el mago que ayuda a los caballeros ha dejado unos objetos para que aprendan más sobre ellos. Se les preguntará qué pueden ser esos objetos. Y una vez todos hayan aportado algo, se les dejará que abran las cajas y observen, lean y comenten entre ellos. La memoria USB contendrá páginas web para que puedan visitar en casa con sus padres.

4.7.6. Fase 6

Sesiones 6 y 7 : La aventura de ser caballero	
Objetivo sesión: Resolver enigmas de manera práctica para seguir aprendiendo cómo vivían los caballeros y las princesas.	
Organización social: Grupos de trabajo de 4 - 5 alumnos	Espacio: Aula y Parque
Tipo de evaluación: Continua	Duración: La excursión al parque será de todo el día. En el aula se trabajará por la mañana.
Criterio de evaluación: Se integra en las actividades grupales y respeta el rol de cada uno. Resuelve las incógnitas recurriendo a conocimientos previos y a la nueva información adquirida.	
Material de la docente:	Material del alumnado: Dossier de preguntas Mapa del parque con las localizaciones de las
Desarrollo de la sesión: Llegó el día de la excursión, los alumnos al llegar al parque se encontraran con un juglar que les expondrá lo que ha sucedido con la princesa. Cada grupo tendrá un dossier con las pistas que deberán solucionar. Acompañados por el juglar, poco a poco irán descubriendo las distintas pruebas que deberán superar. 1) Pasar por puente móvil para coger una imagen. 2) Esquivar al dragón y rescatar a la princesa.	

- 3) Justa de caballeros por el beso de la princesa.
- 4) Baile en el palacio en honor al rey y la reina.

Al día siguiente, los alumnos cogerán sus cajas de la sorpresa y los dosieres que les facilitó el juglar y se trasladarán a la biblioteca del centro. Allí deberán sentarse en grupos y trabajar sobre el dossier.

Cada una de las actividades que desarrollaron con el juglar les ayudarán a resolver las tareas de este dossier. Alrededor de la biblioteca, encontrará una serie de sobres con el nombre de cada grupo; el cual contendrá una imagen con el nombre de cada niño que tendrán que guardar en su caja de las sorpresas.

Sesión 8: Mi obra de arte

Objetivo sesión: Crear una obra de arte con todos los elementos que se han ido presentando en la caja de las sorpresas y otras.

Organización social: Gran grupo e individual **Espacio:** Aula de plástica y patio

Tipo de evaluación: Continuada **Duración:** Todo el día

Criterios de evaluación:

Emplea diferentes técnicas de expresión plástica.

Prueba distintos materiales.

Material de la docente:

Cuadros en los que se salgan representados caballeros.

Material del alumnado:

Telas

Pinturas, ceras, colores, rotuladores.

Papeles de colores y de distintos tipos (seda, charol, pinocho)

Tijeras, pegamento, pinceles, cepillos de dientes

Soporte de cartón

Desarrollo de la sesión:

En el patio se colocarán una serie de cuadros donde aparezcan caballeros, princesas y castillos; imitando una galería de arte o museo. Se dejará que observen y analicen. Pasado un tiempo, se sentarán en el suelo para que las obras se comenten; analizando los colores, la luz, el tamaño, etc. Cuando los alumnos bajen al aula de plástica se les pedirá que realicen su propia obra de caballeros y princesas; añadiendo los elementos que ellos quieran y empleando los materiales y las técnicas que deseen. El rol del docente será, única y exclusivamente, para solucionar dudas.

4.7.7. Fase 7

Sesiones 9, 10 y 11: La obra de teatro	
Objetivo sesión: Aplicar los conocimientos adquiridos durante las sesiones anteriores para representar una obra de teatro.	
Organización social: Gran grupo y grupos de 6 personas	Espacio: Aula ordinaria
Tipo de evaluación: Continua	Duración: Trabajarán por la mañana
Criterio de evaluación: Aporta ideas para la obra. Colabora en la elaboración de los diálogos. Relaciona nuevos conceptos con conocimientos previos. Emplea un lenguaje no verbal acorde a las situaciones comunicativas.	
Material de la docente:	Material del alumnado: Cajas con todos los elementos que han aparecido y disfraces. Grabadora
Desarrollo de la sesión: Al llegar al aula, los alumnos hallarán las mesas subidas unas encima de las otras, de manera que se gana espacio para poder trabajar. Cogerán sus cajas y se sentarán en grupo, según hubiesen trabajado en la sesión anterior. Cuando la docente les dé permiso, podrán abrir las cajas, allí se encontrarán todos los recursos que han ido apareciendo durante las sesiones y un disfraz. Se les explicará que cada grupo debe imaginarse que son caballeros, princesas, dragones, reyes o reinas (según el personaje que les haya tocado) y crear una historia para representarla delante de sus compañeros. Para ello, los alumnos contarán con un total de dos días para prepararla. La tutora del aula y las profesoras auxiliares ayudará a los grupos para que trabajen de manera guiada y personalizada. Al ser tan pequeños y no dominar la escritura, deberán tener claras las ideas. Se les puede prestar una grabadora para que graben sus ideas, y las vayan interiorizando. El decorado será común para todos los grupos. El tercer día, los niños y niñas de cada grupo representarán su obra. En primer lugar, se vestirán con la ayuda de la profesora y las auxiliares. Para sentarse todos juntos y ver las representaciones de los grupos. Es importante grabar las obras que realicen, así posteriormente se pueden ver y comentar que han hecho bien y que han de mejorar. Además, si durante todo el proceso se van haciendo fotografías de cómo van trabajando, sería posible llevar a cabo un montaje para entregar a las familias.	

4.7.8. Fase 8

Sesión 12: ¿Qué pasaría sí...?	
Objetivo sesión: Extrapolar características de los caballeros y las princesas a distintas situaciones cotidianas actuales.	
Organización social: Gran grupo y grupos de 5 personas	Espacio: Aula ordinaria
Tipo de evaluación: Final	Duración: 1h y 15 min
Criterios de evaluación: Reconoce características de los caballeros. Aplica las características a situaciones cotidianas. Razona las explicaciones y las aportaciones de los compañeros.	
Material de la docente: Imágenes de caballeros y princesas. Imágenes de situaciones cotidianas. Ej: Comprar el pan, ir al gimnasio, etc.	Material del alumnado: Imágenes de caballeros y princesas.
Desarrollo de la sesión: Cada alumno tendrá una imagen de un caballero y una princesa. Se sentarán en grupos de cinco alumnos. Cada grupo tendrá una imagen con una situación cotidiana distinta. Deberán discutir y razonar entre todos los miembros cuál sería la forma de actuar del caballero. Una vez hayan establecido unas pautas sobre cómo actuarían los caballeros y las princesas, expondrán sus ideas ante el resto de los alumnos. Éstos deberán razonar y aportar sobre lo que digan sus compañeros.	

4.7.9. Fase 9

Sesión 13: Mapa conceptual	
Objetivo sesión: Elaborar un mapa conceptual relacionando conceptos sobre la temática trabajada.	
Organización social: Gran grupo e individual	Espacio: Aula de informática
Tipo de evaluación: Final	Duración: 1 hora
Criterios de evaluación: Relaciona conceptos trabajados entre sí. Elabora mapas conceptuales sencillos y los explica con claridad.	

Material de la docente: Ordenador y pantalla digital	Material del alumnado: Ordenadores con programa KidsPiration Caja de la sorpresa con todo el material empleado
Desarrollo de la sesión: Los alumnos se dividirán en dos grupos de trabajo (de modo que la sesión se repetirá dos veces). Los niños y niñas, al llegar al aula de informática, se situarán de manera individual en un ordenador. El programa con el cual se va a trabajar es conocido para ellos, de manera que no se requerirá necesaria una explicación previa de su funcionamiento. Se expondrá el fin de la tarea, es decir, que la actividad consiste en crear un mapa conceptual sobre la temática tratada. Para el esquema, se facilitará una plantilla la cual deberán completar de la forma que deseen. Así mismo, también podrán modificarlo y rediseñarlo como más les guste. Mientras se realiza dicho mapa, la docente irá pasando por los distintos espacios de trabajo para solucionar las dudas que tengan los infantes y pedirles que le expliquen qué han ido elaborando.	

Sesión 14: Exposiciones	
Objetivo sesión: Exponer a los compañeros del centro y a los familiares aquello que han trabajado, así como resolverles aquellas dudas que puedan tener.	
Organización social: Gran grupo	Espacio: Aula ordinaria
Tipo de evaluación: Final	Duración: Todo el día
Criterios de evaluación: Expone con claridad sentimientos e ideas. Utiliza un lenguaje no verbal correcto.	
Material de la docente: Ordenador Proyecto Vídeo con imágenes de los alumnos trabajando	Material del alumnado: Mesas y telas de colores Cajas de las sorpresas
Desarrollo de la sesión: La última sesión será una muestra de todo el proceso de aprendizaje de los alumnos ante los otros compañeros del centro, así como para los familiares. Para empezar, la primera hora de la mañana será para organizar el espacio. Los alumnos decorarán unas mesas de exposición que previamente habrán sido organizadas por la docente del aula. Los niños y niñas dispondrán del espacio como más les guste. Una vez esté todo organizado saldrán al patio para poder desayunar y desconectar.	

En segundo lugar, recibirán la visita de sus compañeros de cursos inferiores; a los cuales mostrarán y explicarán lo que han realizado. Los acompañarán durante la visita de manera que les expliquen cómo se han sentido mientras muestran sus creaciones.

Por la tarde, serán los padres de los niños los visitantes a la clase. La docente habrá preparado previamente un vídeo con fotografías de los alumnos participando en las distintas tareas de la propuesta; así los padres podrán conocer el proceso y el método de trabajo que se ha seguido.

Al finalizar la reproducción, el alumnado mostrará sus cajas de manera individual y realizando una breve exposición sobre cómo se ha sentido durante el desarrollo de las diversas actividades y lo que le ha parecido la propuesta.

4.8. EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo durante todo el proceso; pero para poder ver la evolución creativa del alumnado, se tendrán en cuenta principalmente, la evaluación inicial y la final.

La evaluación inicial será realizada a partir de las dos primeras sesiones, en la que, por un lado se valore el uso de los materiales y como dejan libre su mente para realizar una caja de sorpresas. La segunda tarea pretende evaluar la capacidad expresiva de los niños y niñas teniendo en cuenta un sentimiento dado. Así pues se empleará la siguiente tabla de observación para cada alumno:

Tabla 5: Evaluación inicial

Evaluación inicial de:	Muy bueno	Bueno	Adecuado	Necesita mejorar
Participación en la lluvia de ideas de manera activa y novedosa.				
Uso de materiales diversos para crear una caja mágica.				
Trabaja en grupo y respeta las opiniones y aportaciones del resto.				
Expresa con claridad un sentimiento.				

Tabla de elaboración propia

Para evaluar el proceso de evolución de cada alumno, se contará con la siguiente tabla de observación (en la cual se contará con unos ítems de observación).

Tabla 6: Evaluación continua

Evaluación continua de: _____	Muy bueno	Bueno	Adecuado	Necesita mejorar
Participación activa en el proceso de debate inicial.				
Participación activa dentro del grupo de trabajo.				
Diferencia las características principales de los personajes trabajados.				
Relaciona conceptos previos para solucionar problemas cotidianos.				
Se integra en las actividades grupales y respeta el rol de cada uno.				
Resuelve las incógnitas recurriendo a conocimientos previos y a la nueva información adquirida.				
Emplea diferentes técnicas de expresión plástica.				
Prueba distintos materiales.				
Aporta ideas para la obra.				
Colabora en la elaboración de los diálogos.				
Emplea un lenguaje no verbal acorde a las situaciones comunicativas.				
Comentarios				

Elaboración propia

Finalmente, las dos últimas sesiones (correspondientes a la última fase de trabajo) se realizará una evaluación final mediante la siguiente tabla:

Tabla 7: Evaluación final

Evaluación final de:	Muy bueno	Bueno	Adecuado	Necesita mejorar
Reconoce características de los caballeros.				
Aplica las características a situaciones cotidianas.				
Razona las explicaciones y las aportaciones de los compañeros.				
Elabora mapas conceptuales sencillos y los explica con claridad.				
Expone con claridad sentimientos e ideas.				
Utiliza un lenguaje no verbal correcto.				
Comentarios				

Tabla de elaboración propia

No obstante, como parte de la evaluación, también se tendrá en cuenta la opinión de los alumnos sobre su proceso de aprendizaje. Así pues, deberán llevar a cabo una autoevaluación. Para ella, se les facilitará una ficha que se puede consultar en el Anexo 1 (página 42).

Finalizar una intervención con la valoración de los niños y niñas (sobre cómo han trabajado y juzgando las actividades que se les han planteado), no solo les ayuda a desarrollar una actitud crítica sino que aportan al profesorado una serie de ideas para mejorar día a día en su profesión y conseguir, así, una práctica educativa que se acerque a sus necesidades.

5. CONCLUSIONES

En el presente apartado, se ofrecen presentan las conclusiones del trabajo, de manera que se cierra el ciclo iniciado con este estudio; se analizará, de este modo, si los objetivos del TFG se han cumplido o no.

El objetivo principal (que consistía en crear una intervención educativa que ayudara al alumno a conocerse, valorarse, autorregularse, ser autónomo y estar motivado), se ha podido articular, a partir de una actividad que facilitase el proceso de aprendizaje mediante las artes plásticas. Este objetivo general dio pie a la elaboración del grueso del trabajo, generado desde cada uno de los objetivos específicos. La intervención diseñada ofrece una serie de tareas que favorecen al autoconocimiento, a la autonomía y a la motivación. Además, trabajar interdisciplinarmente favorece la relación de conocimientos, así como a la motivación. Por otra parte, poder contar con espacios de trabajo en grupo e individual da la oportunidad que los alumnos se valoren dentro de un grupo de iguales.

Para el correcto diseño de la intervención, se establecieron una serie de objetivos específicos. El primero de ellos, se centraba en realizar una búsqueda de información sobre la creatividad. La recopilación de hechos fundamentados en artículos científicos, experiencias, libros y artículos, se ha considerado la base para después poder construir una intervención adecuada; por lo que la búsqueda de los distintos recursos se ha llevado, sin duda, a buen término.

El segundo objetivo, que consistía en conocer la relación del currículo con la creatividad, ha sido un aspecto trabajado y sobre el cual se ha reflexionado para saber el punto sobre el que partir (teniendo en cuenta lo establecido por el departamento de educación).

El tercer objetivo (trazado en relación al anterior) se centra en el estudio del contexto y de las actividades que en el centro escolar se desarrollan para trabajar la creatividad. Este objetivo ha sido alcanzado gracias a la observación en las aulas de educación infantil de un centro escolar concertado, y que se ha reflejado en el correspondiente apartado del marco empírico.

Una vez recordados los que fueron los puntos de partida de éste TFG y corroborar cómo han podido recorrerse, a continuación se presenta un nuevo apartado en el que contemplar otras posibles proyecciones, otros matices, para esta concreta intervención.

6. PROSPECTIVA

Lo que en un principio pudiera suponer un impedimento (el hecho de no haber puesto en práctica la propuesta diseñada y no poder comprobar si los objetivos de ésta son adecuados o habrían de ser modificados), no lo es tal. Es más, se intuyen incluso para ella varias posibilidades de ampliación o alternativas también interesantes. Como por ejemplo, incorporar una actividad de Webquest que fomente la búsqueda y se relacione con el siguiente tema de trabajo.

Otra observación, antes de proseguir, es el hecho de que aunque el centro escolar Balaguer en Hospitalet de Llobregat (para el cual se ha diseñado la propuesta) cuenta con los recursos necesarios para llevarla a cabo, otros posibles colegios interesados en llevarla a cabo puede que no los tuvieran; esta situación puede impedir que se realice de manera adecuada y con los mismos resultados.

No obstante, para intentar ir más allá y con el fin de abrir futuras líneas de investigación, la intervención diseñada se podría aplicar a distintos centros escolares y de diversas zonas de Cataluña, para detectar así otros resultados obtenidos. De este modo, se llevarían a cabo adaptaciones para que, en la medida de lo posible, todos los niños y niñas de las aulas pudieran trabajar creativamente.

Además, sería muy adecuado que los docentes encargados de aplicar este tipo de intervenciones contasen con una preparación previa para abordar el tema de manera eficaz y responder a las necesidades concretas que a los alumnos se les puedan ir presentando.

Para finalizar, cabría remarcar que para un correcto desarrollo creativo del alumno, la práctica educativa no debería ser una única intervención, sino que habría que incorporar diversas actividades y proyectos durante todo el curso escolar y en todas las etapas; garantizando así que se promueve la capacidad creativa de los niños y niñas.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agüera, I (1997). *Ideas prácticas para un currículo creativo*. Madrid: Narcea.

Amabile, T. (1983). *The Social Psychology of Creativity*. New York: Springer Verlag.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*. Recuperado de: http://www.ipprojazz.cl/intranet_profesor/subir_archivo/archivos_subidos/Aprendizaje_significativo.pdf

Bejarano, J.A. (2012). La creatividad en las aulas. *Revista Unimar*, 59, 105-117. Recuperado de: <http://www.umariana.edu.co/RevistaUnimar/index.php/revista-unimar-no-59/807-la-creatividad-en-el-eula>

Brewster, C. y Fager, J. (2000). *Increasing Student Engagement and Motivation: From Time-on-Task to Homework*. Northwest Regional Educational Laboratory. Recuperado de: http://home.comcast.net/~reasoned/4410/CRM%20Concept%20Map%20with%20Links/html-tdm-model-hyperlinke_files/motivationforstudents_13.pdf

Cantero, C. (2011). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*, (9), 14-19. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628182.pdf%E2%80%8E>

Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad* (12) Recuperado de: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>

Gardner, H. (2001). *El Proyecto Spectrum (I)*. Morata: Madrid.

Franco, C. (2006). Relación entre las variables autoconcepto y creatividad en una muestral de alumnos de Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 8 (2). Recuperado de: <http://redie.uabc.mx/vol8no1/contenido-franco.html>

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

- López-Bosch, M. A. (2000). Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Arte, individuo y sociedad*, (12), 41-60. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=158055>
- Mackinnon, D. W. (1980). Naturaleza y cultura del talento creativo: herencia y medio. En A. Beaudot (coord.), *La creatividad*. Madrid: Narcea.
- Navarro, J. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria*. Tesis Doctoral. Universidad de Murcia.
- Palacios, J.; Marchesi, Á. y Coll, C. (1990). *Desarrollo psicológico y educación 1. Psicología evolutiva*. Madrid: Alianza editorial.
- Penagos, J. C. (2012). *Creatividad y neurociencias*. Recuperado de: <http://penagos.net/?p=1329>
- Rodríguez-Muñoz, F. J. (2011). Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana. *Arte, individuo y sociedad*, 23(2), 45-54.
- Rojas, V. (2002) *La evaluación: un proceso del pensamiento creativo*. Universidad de Carabobo. Venezuela. En: Bejarano, J.A. (2012). La creatividad en las aulas. *Revista Unimar*, 59, 105-117. Recuperado de: <http://www.umariana.edu.co/RevistaUnimar/index.php/revista-unimar-no-59/807-la-creatividad-en-el-eula>
- Runco, M. A. (2008). Creativity and Education. *New Horizons in Education*. Recuperado de: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ832901.pdf>
- Simonton, D. K. (2000). Creativity: cognitive, personal, Development and social aspects. *American Psychologist*, 55, 51 – 158.
- Universidad Internacional de La Rioja (2014). *Tema 1: Definición, características y base neuropsicológica de la creatividad*. Material no publicado.
- Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. New York: Harcourt Brace.
- Zabala, A. (1999). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo: una respuesta para la comprensión e intervención en la realidad*. Barcelona: Graó.

8. BIBLIOGRAFIA

Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid: Narcea

Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.

Bravo, D. (2009). *Desarrollo de la creatividad en la escuela*. San José: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/michaelgeovanny/desarrollo-de-la-creatividad-en-la-escuela-delfina-bravo-figueroa>

Corradini, M. (2011). *Crear: Cómo se desarrolla una mente creativa*. Madrid: Ministerio de Educación. Secretaría General Técnica: Narcea.

Garnder, H. (1987). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica.

Ferrando, M. (2013). The study of creativity in Spain. En Education and culture DG (2013) *Exploring European literature on creativity in pre-school education and beyond* (pp. 22-30). Italia.

García, E. y Silva, O. (2010). La importancia de la creatividad en el aula. *Revista Enfoques Educativos*, 70, 49-67. Recuperado de: http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_70.pdf

Las escuelas matan la creatividad. TED (2006) [Video] Youtube

Palou Vicens, S. (2004) *Sentir y crecer. El crecimiento emocional en la infancia*. Barcelona: Graó.

Ruiz, S. (2010). *Práctica educativa y creatividad en Educación Infantil*. (Tesis Doctoral). Universidad de Málaga, Málaga. Recuperado de: <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/2941/00120120000048.pdf?sequence=1>

Wood, D. y Bilsborow, C. (2014). 'I am not a person with a creative mind': Facilitating creativity in the undergraduate curriculum through a Design-Based Research approach. *Electronic Journal of e-Learning* 12.

9. ANEXO: AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Nombre: _____

Vamos a jugar al semáforo! Pinta la casilla de color verde (lo has hecho muy bien), de color naranja (puedes mejorar) o de color rojo (no lo he hecho demasiado bien).

		La profe dice...
Me han gustado las actividades		
He ayudado a mis compañeros		
He respetado a mis compañeros		
Trabajo bien en grupo		
He aprendido quienes eran los caballeros		
Me expreso con claridad		
Utilizo diferentes materiales para representar una idea		

¿Te gustaría trabajar otra vez como lo hemos hecho ahora? _____