



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

Trabajo Fin de Grado: Grado en Educación Primaria.

"LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA"

Trabajo realizado por: José Ángel Astorga Herrero

Tutor: Antonio Fraile Aranda

RESUMEN

La finalidad de este trabajo es conocer y observar la creatividad en alumnos de Educación Primaria, a través de una serie de procedimientos y técnicas desarrolladas por actividades. Cada actividad se centra en diferentes aspectos en los cuales vamos a poder observar el proceso creativo, como son, el artístico, motriz y psicológico.

Este estudio se ha realizado con alumnos del CEIP Virgen de Sacedón, con alumnos de 3º y 5º de primaria pertenecientes a un equipo de baloncesto de la localidad de Pedrajas de San Estebán, donde se encuentra este centro educativo.

La metodología que se ha utilizado principalmente es la de la Observación, con la realización de las actividades por parte de los alumnos, se ha ido observando diferentes aspectos del proceso creativo. También se han recogido algunos resultados basados en un test.

Los resultados obtenidos por este estudio reflejan que los alumnos demuestran una gran originalidad y capacidad de innovación, mientras no les afecten diferentes variables.

Palabras Clave: Creatividad, Originalidad, Autonomía, Actividad creadora, Expresión Corporal.

ABSTRACT

The main purpose of this research, is to analyze the creativity in primary school students.

The methods are developed through activities. Every activity do a demonstration of how creative children are, and how they use their artistic and psychological aspects.

This research was performed in CEIP Virgen de Sacedón, a public school located in Pedrajas de San Esteban. Students in grade 3 and 5 outside school basketball teams were chosen.

The principal methodology has been the observation in the activities given. Some physical activity are laid out as a test.

The results of this research show that students have great originality and innovation whereas external variables do not affect them.

Keywords: Creativity, Originality, Personal autonomy, Mind creativity, Body language..

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN	7
2.1 Justificación en base a las competencias del título.....	8
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
3.1 Concepto.	10
3.2 Principales teorías.....	11
3.2.1 Guilford.	12
3.2.2 Vigotsky.....	13
3.2.3 Potenciar la creatividad mediante el juego libre.....	13
3.2.4 El flujo de Csikzentmihályi.....	14
3.2.5 Expresión Corporal y creatividad. Mar Mántavez.	15
3.3 Características.....	16
3.4 Problemática.....	18
3.5 Escuela y creatividad.....	19
4. ACTIVIDADES PRÁCTICAS	20
5. METODOLOGÍA	22
5.1 Contexto escolar y alumnos	22
5.2 Objetivos del estudio	23
5.3 Instrumentos y procedimientos de recogida de datos	23
6. RESULTADOS	25
7. DISCUSIÓN	33
7.1 Objetivo 1	33
7.2 Objetivo 2.....	35
7.3 Objetivo 3	36
8. CONCLUSIONES	37
8.1 Objetivo 1	37
8.2 Objetivo 2	38
8.3 Objetivo 3	38
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
ANEXOS	

1.- INTRODUCCIÓN

El estudio llevado a cabo como Trabajo de fin de grado, se basa en la observación y análisis de la creatividad, a través de diferentes actividades. Se centra en una serie de habilidades, relacionadas en algún momento del proceso con la expresión corporal.

El estudio se ha realizado en alumnos de educación primaria, más concretamente alumnos de 3º y 5º curso.

Se ha ido observando la originalidad y el proceso creativo de los alumnos según han ido avanzando las actividades, cada actividad le involucrará al alumno en un proceso creativo en el que se verá afectado por una serie de variables o no, donde va a tener que demostrar iniciativa y capacidad de innovación, entre otras.

Las diferentes variables que pueden afectar a la muestra durante el proceso, demuestran que las características de cada alumno se ven reflejadas en sus resultados en torno al proceso creativo.

La muestra está seleccionada de un grupo de alumnos que formaban un equipo de baloncesto, de los cuales con el permiso de la familia y el entrenador se han seleccionado 4 voluntarios.

A lo largo de las actividades se observa las diferencias de cada miembro de la muestra, ya no solo en edad, también en personalidad, actitud y capacidades. Son estas diferencias las que permiten apreciar las variables que afectan a la creatividad, sus características...

Tras la evaluación de las actividades, se observa que las diferentes personalidades que se dan dentro de cada muestra influyen en sus resultados de originalidad, iniciativa o autonomía. Cuando la muestra estaba concentrada en su actividad u olvidaba lo que había a su alrededor jugando o realizando la actividad, los resultados mejoraban considerablemente.

A través de la discusión, los resultados del estudio se relacionan con la teoría de diferentes autores, que han sido objeto de estudio para la elaboración de este trabajo. Son muchas las teorías que se centran en la creatividad, así como los autores que relacionan la creatividad con el aprendizaje en las aulas.

Los resultados obtenidos con una muestra tan pequeña no se pueden generalizar, pero sí permiten hacer un estudio sobre la creatividad en alumnos de primaria con objeto de observar la creatividad en estos alumnos para continuar con el estudio del tema y la investigación sobre la enseñanza de la creatividad en las aulas y su valor.

2. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se centra en el desarrollo de la creatividad para la etapa de educación primaria, recogiendo los aspectos a desarrollar en el alumnado aplicando una actividad creativa y su vinculación con la expresión corporal. La creatividad está vinculada al talento, nos va a permitir vivir inteligentemente y si la aplicamos en la escuela, podemos hacer que sea más específica hacia una tarea concreta. La importancia de este trabajo radica en que, la creatividad es una capacidad que se está demandando potenciar desde las escuelas; a través de la creatividad podemos desarrollar una educación mucho más completa y ayudará a mejorar los procesos de aprendizaje.

El currículo de educación primaria, regulado por la ORDEN ECI -2211 -2007, incluye como finalidad de la educación en este país: a) proporcionar a todos los niños y niñas una educación que permita afianzar su desarrollo personal y su propio bienestar; b) adquirir las habilidades culturales básicas relativas a la expresión y comprensión oral, así como c) desarrollar habilidades sociales, hábitos de trabajo y estudio, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad.

La creatividad se puede desarrollar en las aulas a través de la expresión corporal; para ello, podemos plantearnos algunos contenidos que se recogen en el currículo de la educación primaria como son: “el desarrollo personal, expresión, habilidades sociales, sentido artístico, creatividad y afectividad”.

En el currículo de educación primaria se establece que la educación física debe contribuir al desarrollo personal y a una mejor calidad de vida, teniendo en cuenta los cambios que experimenta la sociedad.

Incorpora como objetivo: “Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas”. Desde la expresión corporal podemos trabajar de forma muy eficaz algunos de los objetivos que se establecen en el currículo de educación física y en especial la creatividad.

La educación busca que nuestros alumnos adquieran una serie de habilidades y capacidades que les permitan desarrollarse como personas y tener una vida saludable, para ello se promueve desde el área de educación física que las actividades tengan un carácter lúdico, lo cual está muy ligado al aprendizaje de la creatividad, ya que, a través del juego vamos a potenciar la creatividad e implica muy pocos riesgos (Piaget, 1964; Vygotsky, 1982; Gardner, 1999).

Estas innovaciones surgen de la importancia que tiene el aprendizaje de la creatividad, en nuestra vida diaria, si queremos resolver un problema debemos realizar una actividad creadora, siendo los problemas que más nos angustian o nos interesan los que implican creatividad.

2.1 JUSTIFICACIÓN EN BASE A LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Seguidamente se recogen algunas de las competencias que, al realizar el trabajo de fin de grado, se van adquirir y a desarrollar:

- Valorar la creatividad como elemento de un aula

Demostrar la importancia de la creatividad, como un elemento más del aula, para coordinar los estándares de trabajo que se dan en la escuela actual y el aprendizaje de la creatividad que se promueve desde estos estándares. Esta competencia se centra en valorar la importancia de la creatividad dentro de un aula para formar estudiantes con personalidades creadoras y así ayudar a descubrir si tienen algún talento. La creatividad es algo que no debe adquirirse en una sola asignatura, sino que debe estar grabada en todos los aspectos del currículum.

- Observar el pensamiento creativo en alumnos de educación primaria
Demostrar a través de una serie de elementos prácticos, fichas y controles, como está actualmente la mentalidad creadora en el alumnado de primaria; para ello, es necesario adquirir unas competencias y desarrollar unas habilidades para investigar que hemos ido adquiriendo a lo largo de los 4 años de estudio en la universidad.

- Conocer cómo se trabaja la creatividad dentro de un aula.
Tener y comprender los conocimientos necesarios para conocer como se desarrolla la creatividad en un aula, apoyándonos en el conocimiento adquirido durante la carrera, la investigación personal, libros de texto, artículos y la propia observación y experimentación en el apartado práctico del trabajo.

- Aplicar el trabajo y los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera.
Demostrar los conocimientos y habilidades adquiridas durante la realización de la carrera, para posteriormente aplicarlos en un espacio profesional. Esta competencia se hace patente a lo largo de todo el TFG, al aplicar el estilo de enseñanza basado en la resolución de problemas, la síntesis de la información....

- Recopilar información y diferentes métodos de investigación.
A lo largo de nuestra educación hemos ido incorporando una serie de habilidades y destrezas sobre la recopilación, investigación y análisis que ahora debemos saber aplicar durante la realización del TFG. Se trata de una de las competencias que más vamos a desarrollar, ya que el propio trabajo requiere una investigación, una recopilación de información sobre el tema de estudio.

3.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para entender mejor el tema de este trabajo, se exponen a continuación una serie de apartados que explican lo que es la creatividad, la personalidad creadora, las características que debe de tener, algunas teorías sobre el aprendizaje de la creatividad, los problemas que genera y su situación en la educación.

3.1 CONCEPTO DE CREATIVIDAD

Dentro del marco de la expresión corporal, podemos definir la creatividad como la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas. (Getzels y Jackson, 1962). No obstante, la creatividad y en especial el desarrollo de la personalidad creadora en el alumnado no deben centrarse únicamente en un solo elemento o aspecto de la educación, ya que la creatividad es mucho más que eso.

La creatividad es una habilidad del ser humano, que nos permite resolver problemas, explorar nuevas experiencias, cambiar e innovar. Podemos desarrollar la creatividad para que luego el individuo centre esta habilidad en algo más específico o necesario en su vida. Es un conjunto de procedimientos, una solución a un problema, el cual nos preocupa o inquieta (Marina y Marina, 2013). La creatividad es una capacidad que se da en todos los individuos y una muy buena forma de educarla es el juego; ya que a través del juego vamos a desarrollar el pensamiento creativo de una forma lúdica, donde el individuo no se siente presionado, lo cual es fundamental para innovar o crear, que nuestro cerebro se sienta libre para generar ideas y ponerlas en práctica (Lapierre, 1982; Arnheim,1999; Gardner, 1999; De Bono, 1999).

Diversos expertos en juego y psicomotricidad defienden igualmente que la modalidad de juego libre sería la más adecuada, ya que al no necesitar la utilización del lenguaje oral, es más accesible para niños de cualquier edad, nivel intelectual, cultura o condición y crea un clima adecuado que facilita la emergencia del acto creativo de forma natural (Jiménez, L; & Muñoz, M^a. 2012, p. 1103).

Otros autores, (Piaget ,1964; Gardner, 1999), defienden el juego como la mejor forma de potenciar la creatividad, de ahí la importancia de nuestra área del conocimiento (educación física) para fomentar esta habilidad.

A partir del juego y como contenido más relacionado con el área de expresión corporal, Marina y Marina (2013), definen que un movimiento creativo es aquel movimiento corporal

que sobrepasa lo conocido y se realiza libremente a través de las ilimitadas posibilidades del cuerpo, siendo algo novedoso.

Esto lo podemos aplicar a las diferentes ramas del conocimiento, considerando que la creatividad supera lo establecido para incorporar algo novedoso a lo que ya existía previamente.

¿En qué consiste una Personalidad Creadora?, Ausubel en 1963 respondería a esta pregunta como aquello que destaca en cualquier individuo por su originalidad y calidad fuera de lo común en cualquiera de sus trabajos. No obstante, hoy entendemos que una personalidad creadora incorpora muchos más conceptos e ideas de las que nos da este autor.

Podemos decir que una personalidad creadora, es lo que se busca actualmente en la educación y una de las apuestas de la UNESCO en materia educativa. Se trata de generar actividad, descubrir diferentes posibilidades, tener una mentalidad abierta, autonomía, expresividad e invención.

Una personalidad creadora soluciona los problemas, y esta compuesta por capacidades intelectuales, emocionales y ejecutivas, por lo que algunos autores (Marina y Marina, 2013), consideran que estudiar la creatividad, debe comenzar a través de la personalidad creadora. Que nos quieren decir con esto, estos autores, que para atender de forma correcta el aprendizaje de la creatividad en la escuela y lo que es la creatividad, primero debemos conocer lo que es una personalidad creadora e integrarla a nuestra forma de vida para así poder inculcarla al alumnado.

3.2 PRINCIPALES TEORÍAS SOBRE LA CREATIVIDAD

En este punto del trabajo, vamos a ver algunas de las teorías que se relacionan con la creatividad, la personalidad creadora y la educación como son: la teoría del funcionamiento intelectual de Guilford y los componentes del pensamiento creativo, la teoría de Vigotsky, el fomento de la creatividad mediante el juego libre, el “flujo” de Csikszentmihályi y la relación de la expresión corporal y la creatividad que, en el ámbito específico de la expresión corporal (Montavez, M. 2001).

- 3.2.1 La teoría del funcionamiento intelectual de Guilford

Este autor fue el primero a mediados del siglo XX que diferenció creatividad e inteligencia, señalando que ambas son habilidades homologas pero diferentes. La creatividad se trata de una forma diferente de inteligencia (pensamiento divergente)

Esta teoría viene a decir que nuestro intelecto se estructura en 5 operaciones diferentes del proceso mental: conocimiento, memoria, pensamiento convergente, pensamiento divergente y evaluación.

Es el pensamiento divergente, el que nos interesa en este trabajo, ya que se trata de la capacidad creadora del individuo, aportando múltiples soluciones ante un problema.

Las aptitudes creadoras se definen en relación con la solución de problemas. La sensibilidad hacia los problemas es una actitud perceptual general que capacita a los individuos a darse cuenta de lo inusual, lo raro, de inconsciencias aparentes. Tal disposición ofrece al individuo numerosos problemas para resolver (Guilford 1971, p-178).

Guilford a través de sus diferentes estudios presenta una serie de pautas para estudiar la creatividad y analizar si un individuo posee un pensamiento divergente, como por ejemplo son: la sensibilidad a los problemas, actitudes para las transformaciones, originalidad, flexibilidad o fluidez.

Estos son los Componentes del pensamiento creativo que da (Guilford 1950).

Fluidez: Facilidad para generar un número elevado de ideas. Según Guilford (1950) existen distintos tipos de fluidez:

Fluidez ideacional (producción cuantitativa de ideas), fluidez de asociación (referida al establecimiento de relaciones) y fluidez de expresión (facilidad en la construcción de frases).

Originalidad: Es la aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas.

Flexibilidad: Involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una interpretación.

Elaboración: Es el nivel del detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas.

- 3.2.2 La teoría de Vigotsky

Este autor aporta una serie de claves sobre la creatividad a tener en consideración para la educación de la creatividad en el aula. La creatividad es para Vygotsky una actividad cerebral, que además de retener y reproducir experiencias previas, elabora sobre la base de estos planteamientos.

Para él la fantasía del niño es más pobre que la del adulto, por lo cual una forma de incrementar la creatividad es la educación que va a permitir a los niños aumentar sus experiencias. Así aconseja que el papel del educador debe ser favorecer la libre expresión del niño, para luego facilitar la salida de su potencial creador.

La imaginación representa un proceso mental interno relacionado en todo momento con factores externos. Todo inventor por genial que este sea según Vigotsky (1997), es fruto de una época y del ambiente en el que este viva.

- 3.2.3 Potenciar la creatividad mediante el juego libre

Como ya hemos dicho anteriormente en este trabajo, la escuela es el lugar idóneo para potenciar la creatividad y la mejor forma de hacerlo es a través del juego libre, a la vez que se potencia el desarrollo del niño, tal como afirman algunos autores (Lapierre, 1982; Arnheim, 1999; De Bono, 1999; Gardner, 1999).

El juego libre permite interactuar cuerpo a cuerpo, lo cual es algo innato y universal, que cualquier persona sea cual sea su condición o nivel de estudio lo puede utilizar; ya que aporta confianza y sensación de libertad.

Según la teoría de Lapierre (1982; 1987) y Aucouturier et al. (1985), el juego no se produce y desarrolla en el niño al mismo nivel, ya que va pasando por diferentes fases; así concretamente, va evolucionando a partir de un:

- 1- Juego habitual, los objetos son comunes y se utilizan de forma habitual (Balón de baloncesto para meter una canasta)

- 2- Juego creativo, los objetos siguen siendo los mismos, pero los utilizamos de una forma diferente o como nunca antes se habían utilizado (Pelota de baloncesto como asiento)
- 3- Juego simbólico, el objeto adquiere un significado (La pelota de baloncesto es nuestra mascota)
- 4- Juego fantasmático, el objeto además de tener un significado, empieza a recordar a experiencias ya vividas de nuestro pasado que hacen aflorar diferentes emociones (La pelota de baloncesto además de ser nuestra mascota ahora nos está recordando al perrito de nuestra infancia, el niño le pone el mismo nombre).

Podemos fomentar la creatividad si a la hora de realizar con los alumnos un juego libre nos centramos en el paso del juego habitual al juego creativo, quedándonos en estos niveles especialmente.

- 3.2.4 El “flujo” de Csikszentmihályi

Utilizando esta palabra, el autor hace referencia al estado en el que se encuentran las personas cuando realizamos una tarea en la que estamos muy involucrados; es decir, que nada más nos importa a nuestro alrededor. Esta experiencia es tan satisfactoria que aunque tenga un coste elevado o requiera mucho esfuerzo la realizamos de igual manera, por pura motivación.

Cuando disfrutamos de una actividad –como el juego–, estamos concentrados en ella, el tiempo pasa en un vuelo, y nos sentimos felices. Éstas son las características de toda actividad creadora (Marina, Marina, 2013. p.55).

Csikszentmihályi (1996), aplica una visión tradicional a la creatividad y lo divide en cinco pasos, pero no son lineales sino que están superpuestos.

El primer paso es un conjunto de problemas que nos interesan y provocan curiosidad; el segundo paso es la incubación donde las ideas se dan por debajo del umbral de la conciencia; el tercer paso es la intuición, el cuarto paso es la evaluación, el individuo debe decidir si su intuición es valiosa y debe prestarle atención o no y, por último, el quinto paso es la elaboración, es el paso que lleva más tiempo y el que requiere mayor esfuerzo.

- 3.2.5 La relación de la expresión corporal y la creatividad que presenta Mar Montavez

Considerando que el tema objeto de estudio es la creatividad relacionada con la expresión corporal, valoramos la posibilidad de incluir las aportaciones de Montavez (2001) ya que representa una de las profesoras innovadoras de este contenido en el escenario educativo. Expresa la relación entre creatividad y expresión corporal, las cuales están muy ligadas además de hacer un análisis desde el ámbito educativo.

La creatividad tiene una gran importancia en el ámbito educativo por su aportación a nuestro desarrollo personal y porque nos prepara para un mundo que requiere de creatividad. Por ello, se entiende el proceso creativo como una experiencia y una motivación para seguir innovando sea cual sea su resultado.

De todas las expresiones artísticas y educativas es de gran interés el movimiento creativo expresivo, en todas sus manifestaciones. En el ámbito de la educación física éste habita principalmente en la expresión corporal la cual seduce al cuerpo con proyectos de libertad, siendo un vehículo inmejorable para el desarrollo de la creatividad personal (Montavez, 2001 p. 2).

Hablaremos de movimiento creativo, fundamental en la expresión corporal, cuando el movimiento corporal, trascienda de lo ya establecido e incorpore algo novedoso con las posibilidades ilimitadas de nuestro cuerpo. Todo este proceso como ya han citado Csikszentmihályi, Marina y Marina lo realizaremos a través del juego.

Haciendo referencia al ámbito educativo, la creatividad debe enseñarse en un ambiente muy particular, para los profesores ser totalmente permisivos es igual de malo que ser totalmente autoritarios, debemos facilitar la capacidad creadora a el alumnado a través de una propuesta guiada.

En general, lo fundamental a la hora de educar la creatividad en las escuelas es servir de ayuda para generar personas creativas, adaptables a los cambios e integradas en un contexto social.

3.3 CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD

En este apartado vamos hablar de algunas de las características principales de la creatividad y la personalidad creadora, que Marina y Marina (2013) recogen en su libro. Así, la creatividad consiste en dirigir las operaciones mentales que hacemos con normalidad, a través de un proyecto novedoso y emprendedor.

Proyectar, ver en cierta forma el futuro, es una de las características de la creatividad. Al impulsar nuestras ideas hacia su realización podemos alcanzar los proyectos de dos formas: a) en una seguimos lo establecido pero de distinta forma y b) en la otra, proponemos algo totalmente nuevo.

La búsqueda es otra característica, va a ser lo que va a ayudar a llenar nuestros proyectos de ideas y nos va a permitir a través de un trabajo transformar la información. Por último la búsqueda de soluciones, la evaluación de las diferentes posibilidades que tenemos, ya que solo podemos escoger una y ver si nos va a ser útil y provechosa. Tenemos que considerar que el proceso de crear es una selección gradual de diferentes posibilidades (Perkins, 1981).

Para J.A.Marina y Eva Marina existen 4 condiciones para el desarrollo de la creatividad:

La primera condición para la creatividad es mantener una actitud activa, expresiva, capaz de movilizar los recursos de que se dispone. Una de las funciones de esa actitud es generar proyectos para dirigir la acción.

La creación de la propia memoria es la segunda tarea de una personalidad creadora. No sólo son importantes sus contenidos, sino el modo como están representados y organizados.

La tercera tarea de la personalidad creadora es aprender y realizar con soltura las operaciones mentales para transformar la información.

La cuarta tarea es la elaboración y ejecución de un adecuado criterio de evaluación (Marina y Marina, 2013).

Los rasgos que caracterizan una personalidad creadora son Actividad, Expresividad, Innovación, Descubrimiento, Apertura, Independencia crítica y Autonomía (Marina y Marina, 2013).

- Actividad: Nuestro cerebro funciona sin parar, somos unos seres muy activos, consiste en dirigir nuestra energía hacia una meta, se manifiesta a través de la iniciativa del hacer, es uno de los componentes de la felicidad. La activación de nuestro cerebro, el estar

alerta, mantener la atención y la constancia en el esfuerzo son vitales para adquirir una inteligencia creadora.

- Expresividad: Es el momento en el que se nos ocurren las diferentes ideas, expresar consiste en sacar algo, no requiere el mismo esfuerzo para todas las personas, todos conocemos gente que es muy fluida, habladora y gente que le cuesta expresarse, que le falta interés, etc.

Educar la expresividad forma parte de la enseñanza de actividad, ver una película o leer un libro son actividades, contar esa película o ese libro es un acto expresivo.

- Innovación: Es una cadena, la actividad favorece la expresión y está debe huir de la rutina. Una persona que no innova es incapaz de reconocer un error y aprender de él.

El ser humano disfruta con la novedad, la estamos buscando continuamente, somos curiosos aunque podemos desarrollar un miedo a lo nuevo, la memoria nos permite utilizar lo que ya conocemos pero tenemos que ir más allá e innovar, buscar algo nuevo.

- Descubrimiento: Nuestra inteligencia nos permite conocer el mundo y descubrir infinidad de posibilidades, las cuales aparecen cuando observamos la realidad con una idea, un proyecto inteligente. Hay que educar tanto en la posibilidad como en el proyecto. *Somos lo que somos más nuestras posibilidades, que debemos descubrir y realizar mediante nuestros proyectos vitales* (Marina y Marina, 2013).

- Apertura: Hace referencia al concepto de Big Five, (Costa y McCrae, 1985) son los 5 rasgos fundamentales para abrirnos a la experiencia (interés, capacidad de comprender, ausencia de rigidez, capacidad de soportar ambigüedad, flexibilidad y la aceptación de la novedad). La educación tiene un papel fundamental, ya que una cultura es abierta o es cerrada.

- Independencia crítica: Cuando nos proponemos realizar una acción con un fin, tenemos que tener unos elementos de evaluación, centrarnos en si lo que estamos haciendo es necesario o útil y para ello se necesita una visión crítica. No porque sea un trabajo que ha realizado uno mismo, tenemos que estar convencidos de que es correcto.

- Autonomía: Tenemos que librarnos de las dependencias, de las coacciones y opiniones ajenas. Vamos evolucionando del mismo modo que cada vez somos más autónomos. Es el deseo de libertad del niño, al soltarse la mano o andar solo, la primera piedra para una inteligencia creadora. Es necesaria una pizca de valentía para que se dé la creatividad y la libertad.

La creatividad en sí, es la solución a problemas de la vida cotidiana que resolvemos de formas diferentes a las establecidas, pero a través de su estudio podemos observar que es el primer paso de nuestro acceso a la libertad como personas.

3.4 PROBLEMÁTICAS A SUPERAR

Estos son algunos de los problemas con los que nos podemos encontrar a la hora de hablar de creatividad o de su aprendizaje. No podemos ser creativos por el mero hecho de innovar o generar algo nuevo, el proceso creativo requiere de una experiencia y un trabajo, no se puede aplicar un pensamiento creativo a cualquier circunstancia.

Si nos encontramos con un problema de carácter algorítmico, como podría ser una multiplicación no podemos intentar solucionarlo de una forma creativa, ya que una multiplicación o una suma tienen una única solución. Una persona con talento sabe diferenciar los problemas que exigen soluciones rutinarias y los que exigen una solución más creativa. El uso creativo de nuestra inteligencia nos va a permitir solucionar problemas que no se puedan resolver de forma algorítmica y diseñar proyectos novedosos donde apliquemos nuestras capacidades.

Otro de los problemas que genera la creatividad es que requiere de un ambiente muy personalizado y de una fuerte motivación, si la persona se siente agobiada o está poco motivada el acto creativo no se va a desarrollar en su cerebro. La cantidad de información y cómo se organiza esta información es perjudicial para el desarrollo de la creatividad al igual que la rutina.

Otro de los problemas, que recoge Bono (1998) es el que determina que la educación escolar y universitaria se rige por una solidez sistemática de las ideas, lo cual al eliminar las ideas incorrectas y la reorganización de los pensamientos lógicos estamos cortando el pensamiento creativo de los alumnos.

Por último la creatividad no puede enseñarse en una asignatura especial, debe incluirse en los diferentes aspectos y contenidos del currículo y en las diferentes actividades educativas desde un enfoque interdisciplinar y transversal.

3.5 ESCUELA Y CREATIVIDAD

La escuela es uno de los mejores lugares y ambientes para aplicar la mejora de la creatividad, los diferentes autores que hemos recogido y que hablan de la creatividad se han centrado en la persona, en el contexto, en el proceso que se realiza y en el resultado; todo ello lo encontramos y lo podemos educar en la escuela. Dentro de un aula podemos conocer a nuestros alumnos y obtener de ellos su máximo desarrollo, así como controlar y guiar los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje.

En la escuela se abusa del pensamiento convergente siendo necesario mezclarlo con el pensamiento divergente, administrar el tiempo del que disponemos para desarrollar la creatividad a parte del resto de habilidades. Nuestros sistemas educativos deben centrarse en la creatividad, las personas más influyentes del mundo, las más creativas e innovadoras, casi un 60% fracasaron en la escuela y esto no es una casualidad. Diferentes científicos y grandes mentes han sido rechazados por instituciones o fracasado en la escuela, El aprendizaje de la creatividad, Marina y Marina, dan una serie de ejemplos sobre estos personajes:

Por ejemplo: (Marina; Marina, 2013) .Gurdon ganador del premio Nobel de Medicina en 2012 fue rechazado por la Eton School, Einstein ya que era un mal estudiante al igual que Stephen Hawking. La madre de Thomas Edison lo tuvo que sacar de la escuela por su bajo rendimiento para darle clases en casa, los profesores de Charles Darwin hablaban de él como un niño por debajo de la media. El fundador de Oracle, Steve Jobs o Bill Gates fueron malos estudiantes.

En los últimos años en occidente se está impulsando la necesidad de educar en creatividad como demuestra que este tema sea uno de los objetivos de la UNESCO, pero todavía no hemos sido capaces de coordinar los currículos estándar con la idea de estimular la creatividad. Debemos desarrollar en los centros educativos una creatividad general, una personalidad creadora que tenga invención pero también que sea racional y crítica.

4.- ACTIVIDADES PRÁCTICAS

En este capítulo se detallan las actividades que se van a llevar a cabo durante el estudio. Inicialmente teníamos previsto realizar el estudio con alumnado del Colegio Patrocinio San José, pero al no estar muy interesados se ha realizado con tres niñas y un niño del colegio público de Pedrajas de San Esteban, pertenecientes a tercer y quinto curso de Educación Primaria.

La parte práctica de este trabajo consta de 4 actividades que engloban lo motriz, artístico y psicológico. Cada actividad cuenta con un objetivo relacionado con la teoría expuesta en el marco teórico.

A continuación se recoge en qué consistirán las actividades:

- Actividad 1 (Artístico):

Objetivo: Reconocer la innovación y originalidad en los dibujos.

Materiales: Folio, pinturas, rotuladores y lapicero.

Metodología: Cualitativa. A través de la Observación se busca apreciar la originalidad en las creaciones de los sujetos de estudio.

Proceso: Se le da a cada alumno un folio donde aparecen dentro de un recuadro diferentes formas geométricas. (3 rectángulos y 3 círculos). Le explicamos al alumno, con un lenguaje adecuado a su edad y de forma precisa, que debe dibujar utilizando las formas geométricas, puede ser una parte del dibujo o lo principal

(Hacer hincapié en este aspecto).

- Actividad 2 (Artístico):

Objetivo: Reconocer la innovación y originalidad en las creaciones a partir del juego.

Materiales: Figuras con Arsintes. (Ver anexo)

Metodología: Cualitativa. A través de la Observación se busca apreciar la originalidad en las creaciones de los sujetos de estudio.

Proceso: Utilizando la técnica de Arsintes, le damos al niño una serie de figuras geométricas sueltas que va a poder manejar para realizar una imagen, retrato o forma que el desee.

- Actividad 3 (Motriz):

Objetivo: Observar al alumno su expresividad mediante el juego creativo y simbólico.

Material: Conos, ladrillos de plástico, cuerdas, palos, pañuelos de colores.

Metodología: Utilizamos la observación y el juego, los alumnos se expresan libremente.

Proceso: Le damos al alumno una serie de objetos para que los utilice como él quiera, les de vida, aporte un significado o les dé un uso diferente al habitual.

- Actividad 4 (Psicológico) :

Objetivo: Observar la fluidez (cuantas opciones puede llegar a conseguir), originalidad (usos menos frecuentes), a través del pensamiento. Tiempo para su realización 2 minutos.

Material: Cuestionario, Anotaciones.

Metodología: Cuantitativa, a través de una cuestión se recogen diferentes datos como son la eficacia, originalidad, rapidez...

Proceso: Realizar el Test de los usos alternativos de Guilford (1967), en el cual le preguntamos al alumno sobre los diferentes usos de un mismo objeto;

Por ejemplo: ¿Cuántos usos puedes pensar para una cuchara?

5.- METODOLOGÍA

A continuación, se hace referencia de la metodología utilizada para llevar a cabo el estudio sobre la creatividad en Educación Primaria. Dentro de este apartado se detalla el contexto de los participantes en el estudio, refleja donde se ha llevado a cabo el estudio, número de personas, edad, curso y género. El segundo apartado expone los objetivos que se han fijado para la realización del trabajo. Primero el objetivo general de todo el TFG y luego los objetivos más específicos. Por último se muestran los instrumentos y procedimientos de recogida de la información.

Se recogen los diferentes ítems de cada actividad a través de un cuadro donde (azul) es la valoración más alta, (verde) es intermedia y (rojo) es la más baja de cada ítem.

- 5.1 CONTEXTO ESCOLAR Y ALUMNOS

Ante las dificultades de realizar el estudio en el Patrocinio San José, lo desarrollé en Pedrajas de San Esteban (Valladolid). Se trata de un pueblo de 3.605 habitantes, cuya principal fuente de ingresos es la recogida de las piñas para obtener el piñón.

Para la realización de las prácticas utilice como muestra a 4 alumnos del CEIP Virgen de Sacedón, que participan con un familiar en un equipo de baloncesto, y que a través del permiso de su entrenador y los padres, pudieron realizar las pruebas. Se trata de Luis, Mónica de 3º de Primaria, y de María y Lorena de 5º de Primaria (Indicar que estos nombres de la muestra no son los originales, con el objetivo de mantener el anonimato de la muestra).

Antes de llevar a cabo este estudio hablé con los padres y les expliqué el objetivo y las actividades. Todas ellas han sido realizadas en el polideportivo municipal.

La duración de las prácticas ha sido entre 30 – 40 min.

- 5.2 OBJETIVOS DEL ESTUDIO.

El objetivo principal del Trabajo de Fin de Grado es: “Conocer cuál es el estado del pensamiento creativo y la habilidad creadora en un grupo de alumnos de Educación Primaria”.

Los objetivos más específicos del tema, que son los que van a centrar el desarrollo de las actividades son:

- Observar la originalidad de los alumnos ante diferentes situaciones.
- Comprobar la autonomía del alumnado en el proceso de creación.
- Observar si existe una mejora de la creatividad cuando disfrutamos con el juego, lo que hace que los escolares no sean conscientes del entorno y de la actividad creadora.

- 5.3 INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE RECOGIDA DE DATOS.

En este apartado se recogen los criterios con los que se han planteado las actividades, la metodología empleada, su forma de evaluación y desarrollo.

En los cuadros de las muestras se recoge la información de cada alumno en las actividades, su comportamiento, dificultades y sensaciones. El cuadro 1 es de carácter informativo para luego poder hacer una valoración de los resultados obtenidos.

Los datos de cada actividad se evalúan de forma cualitativa, a través de la observación se anota todo lo sucedido durante la realización de las prácticas. Para ello, nos vamos a ayudar de diferentes materiales como fichas de control para las actividades artísticas, materiales sueltos para las motrices y de una pregunta de respuesta abierta en el aspecto psicológico.

La forma de evaluación se ha llevado a cabo a través de una serie de ítems correspondientes al desarrollo de cada actividad, son los siguientes:

Actividad 1: Realizar dibujos utilizando diferentes formas geométricas.

- Asociar a la realidad la forma geométrica—AZUL
- No guarda relación con la realidad--VERDE
- No utiliza en el dibujo la forma geométrica—ROJO

Actividad 2: Realizar figuras utilizando el método Arsintés.

- Tiene en cuenta la realidad, se muestra autónomo y original—AZUL
- Realiza la figura de forma simple, utilizando pocas piezas --VERDE
- Realiza las figuras sin pensar, con muy poca imaginación —ROJO

Actividad 3: Utilizar una serie de objetos a través del juego.

- Tiene en cuenta la forma ,tamaño del objeto , le da otros usos-- AZUL
- Utiliza los objetos de formas muy parecidas a las comunes --VERDE
- No muestra iniciativa ni autonomía en la utilización de los objetos—ROJO

Actividad 4: Test de usos alternativos de Guilford.

- Muestra fluidez en sus respuestas y originalidad-- AZUL
- Respuestas de originalidad y fluidez normal--VERDE
- Muy poca Fluidez y poca originalidad—ROJO

6.- RESULTADOS

Llegados a este punto me dispongo analizar la información recogida durante la elaboración de las actividades del TFG.

He recogido los datos a través de un cuadro que muestra las diferentes actividades y la valoración obtenida por los participantes en el estudio, según los criterios que se han mencionado anteriormente (Ver Instrumentos y procedimientos de recogida de datos).

Tras observar la práctica, se hace un análisis de los resultados en relación a los objetivos comprobando si estos se han cumplido o no.

En este cuadro se recogen la información que se ha obtenido a través de las actividades y dentro de que ítem esta cada miembro de la muestra.

	LUIS 3ºPrimaria	MÓNICA 3ºPrimaria	MARÍA 5ºPrimaria	LORENA 5ºPrimaria
ACTIVIDAD 1	No guarda relación con la realidad.	No utiliza en el dibujo la forma geométrica.	Asocia a la realidad la forma geométrica.	Asocia a la realidad la forma geométrica.
ACTIVIDAD 2	Realiza las figuras sin pensar, con poca imaginación	Tiene en cuenta la realidad, se muestra autónomo y original.	Tiene en cuenta la realidad, se muestra autónomo y original.	Realiza la figura de forma simple, utilizando pocas piezas.
ACTIVIDAD 3	Tiene en cuenta la forma tamaño del objeto , le da otros usos.	Utiliza los objetos de formas muy parecidas a las comunes.	Tiene en cuenta la forma tamaño del objeto , le da otros usos.	Tiene en cuenta la forma tamaño del objeto , le da otros usos.
ACTIVIDAD 4	Fluidez en sus respuestas y alta originalidad.	Respuestas de originalidad y fluidez normal.	Fluidez en sus respuestas y alta originalidad.	Fluidez en sus respuestas y alta originalidad.

Cuadro 1: Resultados de las pruebas prácticas de observación de la creatividad.

Para acompañar al cuadro, he reflejado en una gráfica los resultados obtenidos donde se muestra en el eje X las actividades que se han realizado y en eje Y el número de alumnos que se han ajustado a un resultado u otro.

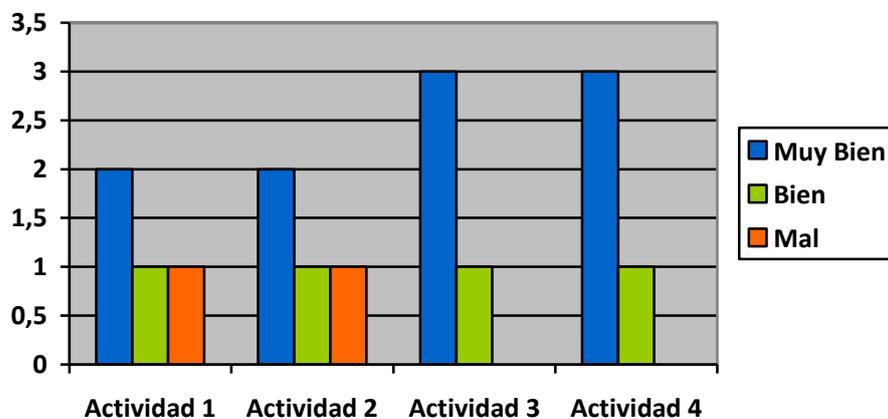


Gráfico 1: Comparativa de los resultados por actividades.

Observando el Gráfico 1 podemos comprobar que las dos actividades mejor valoradas han sido la 3 y la 4, ya que corresponden a una calificación azul. No se puede decir que el resto de actividades hayan sido deficientes, pero han obtenido un resultado inferior, siendo la 3 y 4 las mejor valoradas al no haber obtenido ningún resultado rojo.

Las actividades 1 y 2, hacen referencia al aspecto artístico de la creatividad, en general se considera que el error aunque haya sido mínimo tiene más que ver con la falta de entendimiento de la actividad y pueden estar determinados por la falta de desarrollo madurativo de los participantes, al haberse producido en la muestra referente a 3º primaria. En este caso Luis, en la actividad de Arsintes, realizó una figura muy simple y poco original, y Mónica en la actividad 1 no utilizó las formas geométricas, solo se centró en dibujar dentro de ellas sin asociarlo en ningún momento a la realidad. En contraposición Lorena utilizó las formas geométricas dibujando dentro de ellas pero asociándolas a la realidad. (Balón, caramelo...)

En general los resultados obtenidos han sido positivos, exceptuando alguna actividad, la mayoría lo ha hecho muy bien, lo cual me hace pensar en dos posibilidades que solo serían demostrables con una muestra mayor de individuos:

- a) La primera posibilidad es que las pruebas hayan sido de escasa dificultad, acorde con la edad de los individuos que las han realizado
- b) Los buenos resultados pueden venir determinados por una muestra de una localidad pequeña, rural, alejada de la ciudad, con unos alumnos que tengan un alto pensamiento creativo al estar más en contacto con el exterior, hacer mayor vida social y no enfrentarse al estrés en su día a día.

<u>Luis 3º Primaria. (Ver Anexo)</u>	
<u>Nivel Artístico</u>	<p><u>Actividad 1:</u> Fue rápido en comprender la actividad y por sus comentarios parecía que ya la hubiera hecho en otro momento en el colegio, dejó algún hueco en blanco y decía que ya no se le ocurría nada más</p> <p><u>Actividad 2:</u> Tardó en comprender la actividad y al principio estaba utilizando las formas sin ningún sentido hasta que se le empezó a ocurrir algo y empezó a hacer una copa, relacionando su figura con un aspecto de la realidad, bastante reciente.</p>
<u>Nivel Motriz</u>	<p><u>Actividad 3:</u> Ha cogido confianza desde el principio para realizar todas las tareas, tras la explicación de lo que podía hacer con los objetos se ha quedado durante unos segundos parado sin acercarse a cogerlos.</p> <p>Tras algo de insistencia por mi parte ha empezado a realizar la actividad, con un poco de vergüenza, utilizo el cono de sombrero y la cuerda como un látigo que lanzaba hacia el resto de objetos del suelo.</p>
<u>Nivel Psicológico</u>	<u>Actividad 4:</u> Entendió muy bien la actividad,

	<p>al principio empezó un poco de cachondeo pero luego según fueron pasando los 2 min soltó una serie de usos bastante rápido.</p> <p>Al final decía que no se le ocurrían más pero en lo que llegamos a los 2 min volvió a decir otros cuantos usos.</p> <p>Se le vio muy suelto durante la realización de la actividad, parecía que se encontraba cómodo</p>
<p>Características: Se observaba que tenía una personalidad bastante extrovertida, en muchos momentos estuvo de risas, montando alboroto, hasta el punto de que le tuvimos que cortar en algún momento. Por otra parte cogió mucha confianza desde el principio, realizó las actividades y se le veía que se encontraba cómodo.</p>	

Cuadro de muestra 1.

<p><u>Mónica. 3º Primaria. (Ver Anexo)</u></p>	
<p><u>Nivel Artístico</u></p>	<p><u>Actividad 1:</u> En cuanto vio que solo tenía que dibujar se la pasaron los nervios, pero el problema estuvo en que no entendió la actividad y realizó dibujos dentro de las formas como si fueran meros marcos.</p> <p><u>Actividad 2:</u> La explique muy detenidamente la actividad para evitar que sucediera lo mismo que con los otros niños que no la comprendieron muy bien al principio.</p> <p>La niña que parecía que se sentía más cómoda al hacer los dibujos que al contestar a las preguntas, colocó las formas</p>

	<p>geométricas.</p> <p>Hizo una cara con dos círculos y una sonrisa, tras comentarla su entrenador que le había quedado muy soso, la niña le recriminó que no había terminado y empezó añadirle más complementos al dibujo.</p>
<p><u>Nivel Motriz</u></p>	<p><u>Actividad 3:</u> Estaba muy cortada, cogía los objetos mirando hacia el suelo sin decir nada, empezó a decir que no se le ocurría nada.</p> <p>Le pedí a otra de las niñas, que hacia la prueba después, que se pusieran a jugar juntas y probasen entre las dos, las dos niñas empezaron a colocar los objetos y a discutir donde y como les ponían, al final una empezó hacer con los conos un triángulo y la otro un carril con los ladrillos</p> <p>Cogieron las pelotas de malabares y las de béisbol y se pusieron a lanzarlas contra los conos.</p>
<p><u>Nivel Psicológico</u></p>	<p><u>Actividad 4:</u> Estaba algo cortada, seguramente porque era un poco tímida, me dio una serie de respuestas y cuando aún faltaba bastante tiempo para acabar decía que no se le ocurría nada más y no se esforzaba por pensarlas, tras motivarla un poco con alguna broma y un ejemplo soltó alguna respuesta más después de haber estado pensando un rato</p>
<p>Características: Esta niña demuestra que es bastante tímida, a lo largo de las prácticas se ha observado que le cuesta tomar la iniciativa, mantener la mirada y en algunas actividades se ha esperado a empezar, hasta que no la hemos insistido.</p>	

En una ocasión ha requerido que otra compañera la ayudara para realizar la actividad al encontrarse incomoda haciéndola, ya que no empezaba. Se ha notado que su personalidad la ha influenciado a la hora de realizar las actividades.

Cuadro de muestra 2.

María. 5º Primaria. (Ver Anexo)

Nivel Artístico

Actividad 1: Esta actividad no la costó mucho, estaba bastante animada a hacer las pruebas y comenzó a dibujar.

Actividad 2: Tras explicarle la actividad varias veces, y centrarme en que debía utilizar las formas que se la daban para hacer una figura la que ella quisiera o lo que se le ocurriese.

Me hizo una serie de preguntas sobre si valía que fuera como un dibujo, si podía poner unas encima de otras y tras contestarla comenzó a realizar la figura

Nivel Motriz

Actividad 3: Al ver que su compañera no hacía prácticamente nada con los objetos, le dije a esta niña que se pusieran a jugar ya que en el resto de pruebas había estado bastante suelta.

Las dos niñas empezaron a discutir por ver que hacían y enseguida se pusieron a colocar los objetos haciendo como una especie de pista con ladrillos y unos bolos con conos, que luego estuvieron lanzando con pelotas.

Cuando acabaron le dije que ahora hiciera algo ella sola, a ver que se la ocurría.

	Cogió las cuerdas del suelo e hizo una especie de círculo con ellas, luego hizo una fila de conos y empezó a lanzar las pelotas dentro del círculo cada vez desde un cono.
<u>Nivel Psicológico</u>	<u>Actividad 4:</u> Se la veía muy atenta a la explicación pero al ser la primera actividad que realizábamos estaba un poco cortada y soltaba las respuestas esperando un poco hasta que la venían más a la mente.
Características: Mostro mucha participación a lo largo de todas las actividades, no la costó entender la manera en la que debía de hacerlas. Se la veía muy cómoda en todo momento y fue muy original, mostraba mucha iniciativa, tanta que recurrí a ella para que ayudara a Mónica a la hora de realizar una de las pruebas.	

Cuadro de muestra 3

<u>Lorena. 5º Primaria. (Ver Anexo)</u>	
<u>Nivel Artístico</u>	<p><u>Actividad 1:</u> Como su compañera no muestra ninguna duda, solo pregunto cuántos dibujos tenía que hacer, cogió las pinturas y empezó sin ningún problema. Utilizo las formas acercándose a la realidad.</p> <p><u>Actividad 2:</u> Se lo explicado y aunque tenía alguna duda, parecía que lo entendía perfectamente pero no se ha esforzado mucho, durante la explicación la hable de algunos ejemplos y la niña a terminando haciendo un paisaje.</p>
<u>Nivel Motriz</u>	<u>Actividad 3:</u> Al ser la última ya no tenía tanta

	<p>vergüenza como la niña 2.</p> <p>Según ha llegado a la zona donde estaban los objetos, ha empezado hacer una especie de asiento con los ladrillos, ha utilizado un cono como corona y uno de los palos como varita y nos a dicho que era una princesa.</p>
<p><u>Nivel Psicológico</u></p>	<p><u>Actividad 4:</u> Al principio empezó muy rápido pero luego se ha parado a pensar las respuestas y las iba enlazando, cuando a ha parado decía que ella que supiera ya non había más y ha estado callada hasta que se ha acabado el tiempo</p>
<p>Características: Se observaba que era una niña trabajadora y aunque sí que parecía un poco cortada al principio, como fue de las últimas en realizar las prácticas se la vio con confianza y mostró iniciativa.</p> <p>Se la veía muy cómoda y se tomó su tiempo para realizar de tomar correcta las actividades, se paraba a pensar durante unos segundos, cuando se descentraba de la actividad y luego las realizaba.</p>	

Cuadro de muestra 4

7.- DISCUSIÓN

A lo largo de todo el trabajo ha quedado reflejado que la creatividad forma parte del ser humano; por tanto, es posible de enseñar. Todas las personas somos creativas, algunas más que otras dependiendo de qué aspecto o habilidad estemos trabajando seremos más creativos o no. No todos tenemos las mismas habilidades y capacidades pero podemos trabajar la creatividad en distintas áreas.

Una de las cuestiones principales es que si tenemos creatividad en nuestra vida, vamos a poder desarrollar nuestra labor, sea cual sea, de una forma mucho más original, eficaz y novedosa que los demás, lo cual a día de hoy, es fundamental para vivir en el mundo que nos rodea.

Tras recoger los resultados, analizaré cada uno de los objetivos que se han presentado en relación a las actividades planteadas y si se han cumplido o no, así como su relación con el marco teórico.

Los objetivos eran los siguientes:

- Observar la originalidad de los alumnos ante diferentes situaciones
- Comprobar la autonomía del alumnado en el proceso de creación
- Ver si existe una relación cuando disfrutamos con el juego, lo que hace que nos olvidamos de nuestro alrededor, y la actividad creadora.

*Se utiliza en ocasiones la palabra niño en vez de niño/a con objeto de no realizar un lenguaje repetitivo.

- a) 7.1 El primer objetivo es **“Observar la originalidad de los alumnos ante diferentes situaciones”**.

Según los resultados recogidos a través de las diferentes pruebas se aprecia que la mayoría de los alumnos demuestran originalidad, siendo las actividades 1 y 2 de plástica las únicas que han obtenido un peor resultado.

Se observa que no todos los individuos son iguales, cada niño ha demostrado tener diferente grado de originalidad, dependiendo del tipo de habilidad a realizar. Por ejemplo

Luis demuestra ser muy original en casi todas las actividades, salvo en la actividad 2 en la que recurre a una reciente situación para realizar la prueba, ya que realizó una copa y un diez, haciendo referencia al título que acababa de conseguir el Real Madrid, al no ocurrírsele nada, recurrió a una situación cercana y conocida por él. María y Lorena en cambio demostraron mayor originalidad en las diferentes pruebas.

Otro factor relevante en la originalidad de los individuos que han realizado las pruebas es la personalidad, si una persona es muy tímida o se siente cohibida dejándose llevar por los compañeros termina mostrando una creatividad y originalidad menor. Un ejemplo es Mónica, en algunas tareas en las cuales estaba más relajada, demuestra mejores resultados que en otras tareas en las que estaba nerviosa dejándose llevar por algún compañero. Igualmente Lorena que muestra muy buenos resultados, pero en algún momento perdió algo de iniciativa al intentar centrarse de nuevo en las pruebas.

Estas influencias externas tienen relación con la teoría de Vygotsky, (1998) que expresa la creatividad como un proceso interno, muy relacionado en cada momento con factores externos. Este objetivo nos está señalando la originalidad y la capacidad de innovación relacionada con la teoría de Guilford (1950) sobre los componentes del pensamiento creativo, ya que uno de ellos es la originalidad, la disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas.

Por tanto, se extrae, que el objetivo se ha alcanzado con cierta facilidad, los alumnos han demostrado originalidad al realizar las actividades planteadas, exceptuando los casos en que han fallado los dos escolares de 3º primaria, asociándolo a una falta de entendimiento y madurez por su parte.

Por tanto, se ha apreciado que se cumple el objetivo gracias al planteamiento correcto de las actividades y al centrar a los alumnos en la actividad retirándoles de distracciones externas.

b) 7.2 El segundo objetivo es **“Comprobar la autonomía del alumnado en el proceso de creación”**.

Dependiendo de la edad, muestran una mayor o menor autonomía. Por ejemplo: Luis y Mónica de 3º de educación primaria estaban mucho más pendientes de lo que decían y hacían sus compañeros que María y Lorena de 5º de primaria.

Luis en las actividades que se mostró más suelto, hasta con cierto sentido del humor, mostraba unos resultados inferiores. En cambio Lorena, en las actividades que estaba centrada obtuvo muy buenos resultados y se la observó como trataba de reflexionar cuando estaba algo desconcentrada.

Los niños de menor edad esperaban para realizar las actividades, ya que estaban más pendientes de su alrededor y buscaban, en muchas ocasiones, un apoyo exterior. Se puede interpretar que esos niños mostraban menor autonomía que las niñas de mayor edad, las cuales, se centraban en realizar las actividades de una forma más independiente.

En lo que a la teoría se refiere, este objetivo está ligado con las características que indican en su trabajo (Marina y Marina, 2013), al ser la autonomía una de las principales características de una personalidad creadora. Por tanto, hay que librarse de las dependencias, las coacciones y las opiniones ajenas, para ir evolucionando en relación a nuestra capacidad de independencia. Esta evolución se aprecia de la misma forma en nuestro estudio de creatividad, cuanto mayor sea la autonomía mayor será el pensamiento creativo.

Otra referencia teórica a la que nos podemos dirigir, es lo que nos dice Csikszentmihályi (1996) sobre el “flujo” ya que utiliza esta expresión para relacionar lo que siente una persona, cuando está involucrada en una actividad y disfruta con ella, en relación a la actividad creativa. En definitiva, cuanto más autónomos sean los alumnos, mas involucrados y centrados estarán en este tipo de actividades.

En conclusión, la mitad de la muestra ha alcanzado el objetivo y la otra mitad se ha quedado muy cerca; siendo esta mitad de 3º primaria, la que desde el punto de vista de la observación, se ha notado que estaba más centrada en ver el trabajo que realizaban sus compañeros, mostrando poca iniciativa y autonomía. En definitiva, no se ha completado el objetivo fijado, pero sí se confirma la teoría relacionada con la actividad, los niveles bajos de autonomía se han relacionado con una baja creatividad.

- c) 7.3 El último objetivo es el de **“Observar si existe una mejora de la creatividad cuando disfrutamos con el juego, lo que hace que los escolares no sean conscientes del entorno y de la actividad creadora”**.

Este objetivo está estrechamente ligado con la actividad 3, que se trata de una tarea relacionada con las habilidades motrices. Desde esta actividad se busca la relación entre el juego y la mejora en creatividad. Todos los escolares realizaron de una forma muy satisfactoria la actividad, ya que se la plantearon desde el principio como una forma de juego.

Luis, realizó la prueba desde el principio a modo de juego y mostró muy buenos resultados, como María y Lorena, que realizaron la actividad jugando, disfrutando, estando cómodas, eligiendo el material, colocándolo y representando en algunos casos un papel o utilizando los objetos de una forma que no es la normal.

Lo principal a destacar aquí es Mónica, tenía bastante vergüenza y era tímida, durante la realización de la actividad 3 no se atrevía a comenzar a utilizar los objetos, así que la junté con otra niña y las dije que empezaran entre las dos a realizar la actividad jugada. En primer lugar, la iniciativa la aportaba María que realizó la actividad con Mónica, aunque lo esencial era que en el momento que empezaron a jugar entre las dos, la niña que estaba más cohibida empezó a colocar los objetos, a desenvolverse durante la actividad y a mostrar cierta iniciativa de ideas al modificar lo que en principio estaban haciendo.

Este objetivo abarca la mayoría de teorías expuestas en el trabajo, como son los componentes de la creatividad de Guilford (1950), el flujo de Csikszentmihályi (1996), los componentes externos que nos afectan de Vigotsky (1998) o las características del pensamiento creativo de Marina y Marina (2013).

Pero considero que la principal relación la establecen dos teorías:

Una la que presentan distintos autores sobre la potenciación de la creatividad a través del juego libre (Lapierre, 1982; Arnheim, 1999; De Bono, 1999; Gardner, 1999).

El juego potencia el desarrollo del niño, permite interactuar cuerpo a cuerpo, aporta confianza y sensación de libertad lo cual favorece el desarrollo de la creatividad, al pasar del juego habitual al juego creativo.

La otra parte de la relación que establece Montavez (2001) entre expresión corporal y creatividad. Viene a decir que la creatividad tiene un papel relevante en el desarrollo personal de los individuos dentro del ámbito educativo, y que la mejor forma de potenciar esa creatividad, desde el punto de vista de la educación física, es a través de la expresión corporal.

En conclusión, se ha alcanzado el objetivo utilizando la observación, el juego y siendo los alumnos los propios artífices de sus representaciones. Igualmente, se cumple el objetivo ya que al plantear la actividad como un juego ésta se desarrolla de forma mucho más creativa. Por ejemplo: Mónica demostró una falta total de motivación e iniciativa en la realización de alguna actividad, la cual se la propuso a modo de juego que participara con otra niña y terminó realizando y disfrutando de ella.

8.- CONCLUSIONES

En este punto se destacan las conclusiones que se han ido mostrando en el apartado anterior, de forma más ampliada.

- 8.1 OBJETIVO 1

Se ha observado que la originalidad se ha alcanzado con cierta facilidad, ya que todas las actividades planteadas se ajustaban a este objetivo. Así, las actividades 1 y 2 tenían como finalidad la originalidad artística y han sido en las que se puede encontrar algún error, producido por la falta de entendimiento del ejercicio. La actividad 3 buscaba la originalidad en el aspecto motriz, a través de la expresión corporal de los alumnos y del juego como se ha observado y, por último, la actividad 4 se ha centrado en una originalidad mental que la muestra utilizada ha demostrado dando muchos tipos de respuestas cortas en un periodo de tiempo concreto.

Por último, ha quedado reflejado que cada miembro de la muestra tiene unas características y una personalidad diferente, y como se observa a través de la práctica, son estas variables las que en ocasiones han influenciado su originalidad.

- 8.2 OBJETIVO 2

La autonomía por parte de los miembros de la muestra ha estado muy relacionada con el nivel de madurez. No se ha cumplido el objetivo ya que solo las niñas de 5º de primaria han demostrado una autonomía observable, que en el caso de la muestra de menos edad no ha sido observable. Luís y Mónica se han centrado, en muchas ocasiones, en esperar a sus compañeros, observar e imitar; siendo su trabajo poco independiente.

Las actividades planteadas se deberían haber ajustado más para inferir en esta autonomía por parte de los alumnos, ya que en algunas de ellas la realización de la misma propiciaba esta falta de autonomía.

- 8.3 OBJETIVO 3

En relación al juego y la actividad creadora se ha alcanzado el objetivo, se ha observado que los escolares objeto de estudio se mostraban más competente y creativos cuando realizaban la actividad de una manera lúdica. A través del juego se han desinhibido, olvidando lo que sucedía a su alrededor y se han centrado en la práctica. Es destacable que Mónica, en el desarrollo de la actividad 3, hasta que no se puso a jugar con otro compañero no empezó a realizar la actividad y a exteriorizar su capacidad creadora.

Por tanto, no todas las actividades se centraban en el aspecto lúdico y para el cumplimiento de este objetivo eso es un aspecto negativo, aunque la conclusión haya sido positiva.

9. - BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.

Arheim. (1979). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza.

Aucouturier, B.; Darrault, I.; Empinet, J.L. (1985). *La práctica psicomotriz*. Barcelona, Científico- Médica.

Costa, P.T., Jr. & McCrae, R.R. (1985). *The NEO Personality Inventory manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós: Barcelona.

De Bono, E. (1999). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México. Editorial Paidós Plural.

Guilford, J.P. (1950). Creativity. *The American Psychologist*, 5(9), 444-454.

Getzels, J.W , & Jackson, P.W (1962): *Creativity and intelligence: Explorations with gifted students*, New York, John Wiley and Sons.

Guildford, J.P. (1971). *The nature of human intelligence*. New York, Mc Graw- Hill

Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Colombia. Fondo de Cultura Económica.

Jiménez, L. & Muñoz, M^a. D. (2012). *Electronic Journal of Research in Educational Psychology. Educar en creatividad: Un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre*. 10(28), pp. 1099-1122.

Lapierre, A. (1982). *El adulto frente al niño*. Barcelona, Científico – Médica

Montavez, M. (2001) .Tandem n°3 GRAO. *La expresión corporal y la creatividad: Un camino hacia la persona*. Barcelona.

Marina, J.A y Marina, E. (2013) .*El aprendizaje de la creatividad*. Ariel: Barcelona.

Oliveira, E.; Almeida, L.; Ferrándiz, C.; Ferrando, M.; Sainz, M. y Prieto, M^a.D. (2009). *Psicothema*. 21(4), pp. 562-567. *Tests de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): Elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses*. Portugal.

Piaget, J. (1964). *Seis estudios de Psicología*. Labor: Barcelona.

Perkins, D.N. (1981). *Las obras de la mente*. Fondo de cultura económica: México.

Romo Santos, M. (1997). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: *teoría de la creatividad de Guilford*. N° 27-28, pp. 175-192. La Rioja

Vigotsky, L.S. (1997). “La imaginación y el Arte en la Infancia”. Ensayo psicológico Fontamara: México.

ANEXOS.

Test de usos múltiples. (Gardner)

Pregunta: ¿Cuántos usos puedes darme para un lapicero? Tiempo: 2 min.

Niño 1 (Entendió muy bien la actividad, al principio empezó un poco de cachondeo pero luego según fue pasando el tiempo soltó una serie de usos bastante rápido, al final decía que no se le ocurrían más pero en lo que llegamos a los 2 min volvió a decir otros cuantos usos)

Escribir ,rascarse, hurgarme la nariz, señalar, pegar alguien, lanzar a un amigo ,una varita mágica, una nave espacial, un juguete, para morderlo, tocar el tambor , hacer ruido en la mesa ,para que haga bonito, borrar con la goma , lanzar alguien , hacer deberes, pintar paredes, pintar el techo.

Niña 2 (Estaba algo cortada, seguramente porque era un poco tímida, me dio una serie de respuestas y cuando aún faltaba bastante tiempo para acabar decía que no se le ocurría nada más y no se esforzaba por pensarlas, tras motivarla un poco con alguna broma y un ejemplo soltó alguna respuesta más después de haber estado pensando un rato

Puedes hacer Malabares, puedes morderlo, puedes sujetarte el pelo, para rascarse, para clavarlo, amasar el pan, como varita, de regla, para pintar, puedes pintar la pared, mandar una nota, pintar la pared, para escribir, para dibujar, se le puede sacar punta, para hacerme un moño, ponerlo en el compás, puedes hacer trucos de magia.

Niña 3 (Se la veía muy atenta a la explicación pero al ser la primera actividad que realizábamos estaba un poco cortada y soltaba las respuestas esperando un poco hasta que la venían más a la mente)

Escribir, dibujar, hacer pulseras, se puede pintar, se puede tirar, se puede romper, se puede morder, se puede machacar, te puedes pintar las uñas, hacer de morsa, para ponerse bigote si lo sujetas con los labios, rascarse la espalda, pintar el libro, mancharnos la cara, jugar a las espadas, sacar punta, para masajear, pintar las paredes, hacer dibujos en la mesa, dibujar el libro.

Niña 4 (Al principio empezó muy rápido pero luego se ha parado a pensar las respuestas y las iba enlazando, cuando a ha parado decía que ella que supiera ya no había más y ha estado callada hasta que se ha acabado el tiempo)

Se puede escribir, dibujar, sombrear los dibujos que tú has dibujado, diseñar cualquier tipo de casa o de cualquier cosa, se pueden hacer cuentas, hacer un punto de un taladro, para hacer formas geométricas, para pintar gris, para repasar, para dibujar patatas, para dibujar pollo, para hacer pulseras, para pintar las muñecas, pintar la pared, para ponérmelo en el pelo, para hacer las mates , para hacer lengua.

ARSINTES DE ANGEL FERRANT

