



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

El problema de la falta de creatividad en las aulas y el juego como solución

Presentado por Raquel Serrano Arcilla

Tutelado por Sergio Suárez Ramírez

Soria, 12 de julio de 2017

ÍNDICE

1. RESUMEN Y ABSTRACT

2. INTRODUCCIÓN/ JUSTIFICACIÓN

3. OBJETIVOS

4. MARCO TEÓRICO

- Problemática actual de las aulas de educación primaria.
- La creatividad y la imaginación como solución
- El juego para fomentar esa creatividad e imaginación.

5. MARCO EMPÍRICO

- Propuesta didáctica
 - Introducción
 - Objetivos
 - Contenidos
 - Metodología
 - Unidades de trabajo
 - Evaluación
 - Autoevaluación

6. CONCLUSIONES

7. BIBLIOGRAFÍA

RESUMEN

Este trabajo final de grado tiene como objetivo analizar la situación de las aulas de educación primaria del siglo XXI y la falta de creatividad del sistema educativo. Como solución a esta problemática, se propone el fomento de la creatividad y la imaginación en 3º curso de Educación Primaria a través de la Educación Literaria y sus géneros. Con la finalidad de solventar este problema se propone unas unidades de trabajo basadas en el juego como recurso educativo porque el juego favorece la creatividad e imaginación de los alumnos así como el desarrollo y la adquisición del lenguaje, por lo que son de gran importancia dentro del ámbito educativo.

Palabras clave: Sistema educativo; fracaso escolar; creatividad; imaginación; juego; proceso de enseñanza y aprendizaje; metodología.

ABSTRACT

This final grade project aims to analyze the situation of the primary education classrooms of the 21st century and the lack of creativity of the educational system. As a solution to this problem, we propose the promotion of creativity and imagination in 3rd year of Primary Education through Literary Education and its genres. With the purpose of solvent this problem is proposed the units of work based on the game as the educational resource because the game favors the creativity and the imagination of the students as well as the development and the acquisition of the language, reason why the son of great Importance in the field of education.

Keywords: Educational system; School failure; creativity; imagination; game; Teaching and learning process; methodology.

INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN

Como broche final de una carrera vocacional, como es el Grado de Educación Primaria, los alumnos para recibir el título tenemos que realizar un trabajo final, que recoja las destrezas y habilidades aprendidas durante estos cuatro años.

Para la realización de este trabajo he decidido analizar la problemática que existe en las aulas de educación primaria del siglo XXI, destacando como el principal problema la falta de creatividad. Después he elaborado una propuesta didáctica para el área de Lengua Castellana y Literatura, basada principalmente en el juego como recurso motivador para fomentar tanto la creatividad como la imaginación dentro del aula.

Tanto el juego como la creatividad, son conceptos poco trabajados dentro del ámbito escolar. Muchas veces se olvida la importancia que tienen para el desarrollo del niño y para su aprendizaje. Ambos conceptos favorecen su desarrollo en todos los sentidos: motor, psicológico y cognitivo. También, favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo diferentes formas de trabajar en el aula y fomentando en nuestros alumnos un aprendizaje más significativo y gratificante. He elegido esta temática para realizar este trabajo final debido a la gran importancia de la creatividad y el juego para nuestros alumnos, y la escasa utilización y valoración de ambos dentro del aula.

Con este trabajo pretendo dar a conocer un poco más la situación de crisis por la que está pasando la educación este siglo, y buscar un por qué.

Para ello, he elaborado una propuesta didáctica para el área de Lengua Castellana y Literatura, centrándome en distintos géneros literarios y utilizando el juego como principal recurso para fomentar esa creatividad e imaginación. Esta propuesta didáctica cuenta con cinco unidades de trabajo relacionadas con la Literatura, en las cuales se van a desarrollar las diferentes destrezas lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir, además de diferentes habilidades como la concentración, memoria, análisis e imaginación.

OBJETIVOS

- Explorar el sistema educativo español.
- Valorar la falta de creatividad como posible problema de las aulas de educación primaria del siglo XXI.
- Dar solución a ese problema utilizando la creatividad e imaginación como solución.
- Definir el término de creatividad, sus características y aspectos fundamentales.
- Conocer la importancia de la creatividad y la imaginación en la edad escolar.
- Utilizar el juego como recursos para fomentar la creatividad.
- Conocer la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje del niño.
- Analizar el área de Lengua Castellana y Literatura
- Elaborar una propuesta didáctica para esta área a través de los géneros literarios.

MARCO TEÓRICO

4.1. PROBLEMÁTICA ACTUAL EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Hoy en día, en pleno siglo XXI y con la gran cantidad de recursos y medios con los que cuentan la mayoría de las escuelas españolas, podemos observar día tras día la desmotivación de los alumnos dentro de las aulas de educación primaria.

En muchas de ellas contamos con alumnos desmotivados y aburridos. Desmotivados por aprender y aburridos de estar escuchando la interminable lección del profesor clase tras clase, sin opción a intervenir o a desviar el tema hacia otro contenido. O directamente sin opción a plantear el contenido que quieren aprender, o que les resulta más interesante. Contamos con alumnos que no les interesa el tema que están trabajando, y únicamente buscan salir del paso y aprobar el examen. Por el contrario, también hay alumnos que son muy curiosos y se interesan por aprender, por preguntar y conocer cosas nuevas. Aunque esta curiosidad y ganas de aprender, dentro del aula, dependerá de la libertad y la oportunidad que otorgue el docente a sus alumnos, “cortándoles las alas”, o por el contrario “dando rienda suelta a la imaginación”.

Actualmente, contamos con una realidad en la cual tenemos alumnos cansados de que la educación sea tan sistemática, de hacer siempre lo mismo, la misma técnica, los mismos ejercicios. Cansados de aprender, por ejemplo, la regla ortográfica de la g, la división o las unidades de medida. Cansados de normas tan estrictas, rechazando métodos o respuestas diferentes, agotados por el menosprecio que conlleva suspender alguna materia o retrasarse un curso, inmóviles tanto tiempo dentro del aula, sin descanso, cansados de un exceso de exámenes y pruebas académicas, clasificatorias, creando competitividad dentro del aula y dentro del aprendizaje. Desmotivados con la escuela.

Esta desmotivación no es el único factor por el cual debemos preocuparnos. La creciente competitividad dentro de las aulas en relación con los resultados académicos y el interés único de los alumnos de estudiar para aprobar y ser mejor que el compañero, en vez de estudiar para aprender. Solo buscan obtener buenos resultados y poder pasar

al siguiente curso. Y estos son factores a tener en cuenta también dentro de las aulas del siglo XXI.

Entonces, ¿qué es lo que está pasando en las aulas de Educación Primaria? ¿son los niños el problema de esta situación? ¿o los docentes y sus métodos de enseñanza? ¿quizá el sistema educativo? ¿los alumnos hoy en día no quieren aprender? ¿podemos hablar de fracaso escolar? ¿y de falta de creatividad en las aulas?... vamos a intentar descubrir el porqué de esta situación.

La desmotivación y el malestar de la mayoría de los alumnos dentro de las aulas no viene dada únicamente por un factor, sino que en esta situación de desgana influyen varios factores relacionados entre sí, que provocan una situación de fracaso escolar. Factores como el sistema educativo y la ley que rige su funcionamiento, la sociedad cambiante del momento, la actitud del docente y la del alumno o los métodos de enseñanza tan monótonos y tradicionales.

Algunos preguntarán, ¿por qué fracaso escolar? podemos decir que España pasa por una situación de crisis en su sistema educativo, con la deshonra estadística de ocupar el primer puesto en abandono escolar temprano de todos los países de la Unión Europea y obteniendo bajos resultados en estudios comparativos respecto a estos, como las pruebas realizadas para los informes PISA desde su comienzo en el año 2000. Otros, sin embargo dirán con sarcasmo, ¿y esto es algo nuevo?... Esta crisis educativa no es nada nuevo, como tampoco el fracaso escolar y el abandono escolar temprano, así que vamos a realizar un repaso del sistema educativo español, de sus tasas de fracaso escolar y de los bajos resultados obtenidos por nuestros alumnos, en estudios como los informes PISA.

Empezando por el sistema educativo español, la ley de instrucción pública de 1857 (Ley Moyano) se considera la primera ley de educación española y tuvo una vigencia de más de cien años, pero no podemos decir que este fue el comienzo de la educación en España. La siguiente, Ley General de Educación de 1970, LGE, ofrece una nueva estructura del sistema educativo, reconociendo el papel del docente dentro de la planificación de la enseñanza.

Hasta ahora parece que vamos bien, pero es a partir de la constitución de 1978 cuando el sistema educativo español comienza a ser cada vez más inestable. Desde entonces, en

menos de cincuenta años este sistema ha pasado por seis grandes leyes, sin contar las relacionadas con enseñanzas superiores, universidades o formación profesional, ajenas a la educación primaria. Estas leyes son las siguientes, LODE (1985), LOGSE (1990), LOPEG (1995), LOCE (2202), LOE (2006) Y LOMCE (2013).

El sistema educativo español ha sido un sistema estable y regulado por una ley longeva, la Ley Moyano, pero hemos sufrido en los últimos años muchos cambios en nuestro sistema educativo, cambios realizados por gobiernos bajo su propio interés y realizados sin pensar en los verdaderos protagonistas que son los niños y su aprendizaje.

Este constante cambio de las leyes, y con ellas el cambio de la estructura y organización del sistema educativo, así como el continuo desacuerdo entre los gobiernos en un tema tan global y necesario como es la educación, tiene sus consecuencias. Estas, pueden resumirse en fracaso escolar y aunque no es el sistema educativo el único factor culpable de este fracaso, si es el principal protagonista.

Se suele considerar fracaso escolar cuando un niño no alcanza el nivel de rendimiento medio del curso y sus objetivos, o cuando un alumno abandona la escuela temprano y no quiere seguir estudiando. El hecho de abandonar pronto la educación, sí es un fracaso escolar, pero no es lo mismo, como no es lo mismo decir que el fracaso escolar es cuando un niño no aprueba. Es algo más complicado, y no es el fracaso directo de los niños, sino de alguna acción educativa, el niño es el gran perjudicado de este fracaso (Romeu, 2012).

Suele recaer la culpa de este fracaso directamente en el alumno, considerándolo como problema, como el “alumno fracasado”. Es lo más fácil. Sin embargo, nadie se fija en qué dificultades ha tenido ese alumno, o cuál es su situación familiar o social, cuál es su desmotivación. Nadie se ha fijado en cómo ha actuado el docente respecto a estas dificultades, si es que ha trabajado, o qué medios son los que propone el sistema educativo para trabajar las necesidades de estos alumnos, y su implicación para acabar con esas dificultades. Solamente nos fijamos en que el alumno/a ha suspendido y ya está. Pero, ¿no será que este sistema educativo no está preparado para asumir la realidad de los alumnos de hoy en día?

Así pues, podemos decir que dentro del fracaso escolar intervendrían varios aspectos:
(1) Las dificultades o necesidades de los alumnos y sus características personales,

familiares y sociales; (2) La escasa actuación por parte del profesorado, y la nula por parte del sistema educativo de solventar esas dificultades y necesidades, ofreciendo soluciones y recursos diferentes para fomentar en estos alumnos las ganas de seguir aprendiendo y superar esos problemas. El fracaso escolar, no es el fracaso de un niño, o de un grupo de niños, es el fracaso de todo un sistema (Sánchez, 2010; Romeu 2012).

Ahora nos preguntamos, ¿cómo el sistema educativo va a solucionar estos problemas, si no hace más que sufrir cambios sin solución? Así pues, la mayor consecuencia de la controversia a la hora de seguir un sistema educativo, son las grandes tasas de fracaso escolar y abandono temprano (Olmo, 2012).

España es líder en abandono escolar temprano respecto a los países de la Unión Europea según los últimos resultados de la Encuesta de Población Activa (EPA) en 2015. España con una tasa del 19'97%, la más baja en los últimos 15 años. Durante el 2000 y hasta el 2008, los porcentajes fueron creciendo hasta llegar al 30% de la población, la cual cuando acaba la enseñanza obligatoria con la ESO, decide no continuar con sus estudios (Eurostat, EPA, 2015).

Comparando cifras, podemos pensar que se ha reducido más de un 10% y por eso el sistema es mejor que antes. Pero esto no es así, la educación de hoy en día está fallando, falta algo. Así pues, no nos podemos dejar engañar por las cifras. A partir del 2008, coincidiendo con el inicio de la crisis, los altos porcentajes fueron bajando progresivamente año tras año hasta llegar al 19,97% que tenemos hoy. Los gobiernos alardean de que ha sido el cambio de ley el que ha impulsado esta mejora en las cifras. Pero, vamos a ser realistas, no es por la mejora que hayamos realizado renovando las leyes, sino por el comienzo de la crisis. Esta bajada progresiva en el abandono temprano de la educación coincide con la caída en picado que ha tenido los puestos de trabajo durante la crisis, quitando las ganas de los más jóvenes de dejar sus estudios y buscar trabajo. Es decir, los jóvenes cuando acababan la enseñanza obligatoria, dejaban sus estudios para empezar a trabajar. Durante esos años sin crisis la demanda de empleo era alta y el acceso al puesto era fácil. Resulta curioso que esta época de auge laboral coincida con los años en los que el abandono escolar temprano aumenta hasta el 30% (San Martín, 2016).

Las cifras han mejorado en comparación con años anteriores, pero todavía existe una gran diferencia respecto a la mayoría de países de la Unión Europea. El sistema sigue

fallando, y probablemente no vayamos a conseguir el propósito marcado por la UE para 2020 de reducir el abandono escolar temprano al 15%.

En cuanto a los resultados académicos que recibimos en estudios internacionales comparativos, como los informes PISA, nos hacen ver la situación por la que está pasando la educación en España. Contamos con un sistema educativo desfasado, limitado y preparado para otras necesidades, no para las actuales (Robinson, 2006).

Los informes PISA, fueron creados en el año 2000, con el objetivo de comparar el nivel académico y las diferentes destrezas adquiridas por los alumnos de 15 años de diferentes países, mediante la evaluación de tres áreas: Matemáticas, Ciencias y Comprensión lectora. Realizando estas pruebas cada tres años. Desde mi punto de vista, considero estas pruebas bastante rígidas y poco objetivas, ya que únicamente con la evaluación de estas tres materias no es suficiente para determinar todas las destrezas adquiridas por el alumno durante estos años de escolaridad. Pero dejando la opinión de lado, vamos a hablar sobre los pésimos resultados obtenidos por los españoles en estas pruebas.

Desde su creación en el año 2000, se han realizado seis pruebas, siendo las últimas las realizadas el año 2015, cada año contando con mayor número de países participantes. En estas seis pruebas, la media impuesta por la OCDE es de 500 puntos, y con un rango de 100, variando así los resultados entre 400 y 600 puntos. La media impuesta por la UE, varía mínimamente cada año.

Así pues, los alumnos españoles no han llegado en ninguno de los seis años a igualar o superar la media de 500 puntos impuesta por la OCDE, quedando siempre por debajo. Durante todas las pruebas los resultados han sido bajos, siendo el último año, en 2015, cuando los resultados han sido algo “favorables”, consiguiendo superar la media en Lectura (496), igualarla en Ciencias (493) y acercarnos en Matemáticas (486), eso sí, a la media impuesta por la UE (más baja este último año).

Como hemos podido observar durante este apartado, el sistema educativo español deja mucho que desear, obtenemos malos resultados académicos, destacamos por el abandono escolar temprano y por la desmotivación de nuestro alumnado. Así que, ¿qué es lo que está fallando?

Podemos destacar los constantes cambios dentro del sistema legislativo en lo que se refiere a educación, la rigidez, la monotonía en los métodos de enseñanza la mayoría tradicionales, la escasa y mala utilización de los nuevos recursos como las TIC. Podemos destacar la búsqueda única de resultados académicos (y no de aprendizaje), la búsqueda de respuestas concretas (de métodos concretos y no diferentes). También, la desgana que produce en los alumnos la gran cantidad de pruebas académicas, sus resultados y la competitividad que supone, desgana del largo horario escolar y del escaso descanso.

Los diferentes gobiernos nunca han pensado en dejar de lado sus propios intereses o los de su partido y trabajar conjuntamente en elaborar un sistema educativo adecuado a los alumnos y adaptado a la sociedad de cambio. Tampoco han pensado en contar con una mayor participación de los docentes, incluso del alumnado o las familias, en la elaboración del currículo. En trabajar conjuntamente para conseguir un sistema educativo que no busque alumnos “mecánicos” o “sistemáticos”, sino alumnos “creativos” o “curiosos”, que permita la flexibilidad dentro la educación, atendiendo las necesidades de los alumnos buscando diferentes métodos y recursos. Un sistema que respete el desarrollo y los propios ritmos de los alumnos, fomentando sus cualidades y no apagándolas. Es necesario un sistema educativo más creativo, con docentes creativos, que utilicen la creatividad para elaborar nuevos métodos de enseñanza, para reorganizar los contenidos de las diferentes áreas y trabajar con ellos de una forma más global, que preparen diferentes actividades con ingenio y creatividad. Es preciso un proceso de enseñanza-aprendizaje que fomente la creatividad en los alumnos y que se sirva de ella para acabar con la rigidez de los métodos y actividades así como con la desmotivación de los alumnos. Entonces, ¿será la falta de creatividad del sistema educativo el problema de las aulas de primaria de hoy en día?

Para poder considerar la falta de creatividad dentro del sistema educativo como el principal problema de la educación primaria del siglo XXI, antes tenemos que analizar cuáles son las causas de esta falta de creatividad. Considero que los factores resaltados como causantes de esta situación, son también parte de los factores que propician la falta de creatividad dentro de las aulas.

Actualmente contamos con un sistema educativo rígido y limitado, donde la educación esta segmentada, primero por cursos y después por asignaturas. Dentro de esta

segmentación por asignaturas, seguimos trabajando bajo una jerarquización impuesta siguiendo las necesidades de la industrialización. Las asignaturas de mayor importancia son las que van a favorecer a la hora de encontrar empleo. Así pues, tenemos matemáticas e idiomas como asignaturas fundamentales, seguidas de las humanidades y finalmente y con apenas relevancia dentro del sistema, las artes. Un sistema donde predominan las pruebas académicas y la búsqueda de respuestas concretas, un sistema lineal, donde a base de buenos resultados, y de “hacerlo bien” conseguiremos aprobar curso tras curso, etapa tras etapa. Tanto la rigidez dentro del sistema educativo, como la segmentación de la educación y la jerarquización en las asignaturas, son tres factores causantes de la falta de creatividad dentro de las aulas (Robinson, 2006).

La rigidez del sistema educativo viene dada por la legislación. Actualmente contamos con la Ley Orgánica, 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. Según esta ley, es el Gobierno quien se encarga del diseño curricular en la etapa de educación primaria y así queda reflejado en el *artículo 6 bis. Distribución de competencias*.

“Le corresponde al Gobierno: el diseño del currículo básico, en relación con los objetivos, competencias, contenidos, criterios de evaluación, estándares y resultados de aprendizajes evaluables.” (p.11)

Así pues, cada docente debe seguir las directrices que marca el currículo de educación primaria de su comunidad, sobre el contenido a trabajar en cada área y cuándo trabajarlo, ya que se realiza una división por cursos y contenido de cada área.

Esta sistematización del proceso de aprendizaje, y esta segmentación del contenido en diferentes áreas y cursos, realizada por el gobierno, limita la labor del docente y el aprendizaje de los alumnos. No deja espacio para trabajar diferentes contenidos, ni diferentes ritmos o métodos. Tampoco favorece la participación del alumno en la construcción de su propio aprendizaje. Así pues, el encorsetamiento que nos produce el seguimiento tan estricto de los parámetros impuestos por las leyes educativas hace que vayamos perdiendo poco a poco la creatividad de los escolares.

El papel del docente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, pero no tiene que ser él el protagonista, sino el guía del proceso. El docente tiene que tener en cuenta las necesidades e intereses de sus alumnos, utilizar metodologías y recursos

más creativos que motiven a los alumnos para seguir aprendiendo, y no dar las respuestas correctas a todo. Debe favorecer que sean los propios alumnos los que las descubran. Pero la realidad de las aulas de educación del siglo XXI, es que la mayoría de los docentes siguen métodos tradicionales y sistemáticos para la práctica docente, métodos memorísticos. Se han acomodado en trabajar bajo los mismos métodos y con los mismos recursos. Si se trabaja con métodos tradicionales y sistemáticos difícilmente podemos potenciar la creatividad de nuestros alumnos y el problema aumenta cuando tampoco es valorada la creatividad que tienen los alumnos en algún ejercicio, trabajo, en alguna respuesta dada.

Esta acomodación de los docentes, que siguen métodos memorísticos y sistemáticos, unido a la escasa valoración de la creatividad que tienen y demuestran los alumnos, son otras de las posibles causas de esta falta de la creatividad en las aulas.

Otro aspecto fundamental es la búsqueda de respuestas y de procesos concretos, con el rechazo que conlleva una respuesta o método diferente. Esta búsqueda de respuestas concretas propicia en nuestros alumnos el miedo al error. La sociedad nos ha hecho creer que equivocarse es malo, o que si te equivocas no vas a poder conseguir tus objetivos, o no vas a triunfar. Pero no es así, no nos damos cuenta que la sociedad cada vez más demanda personas creativas, ideas creativas, proyectos... y si no perdemos el miedo a equivocarnos nunca seremos creativos. Así pues, podemos considerar la búsqueda concreta de respuestas y el miedo al error como dos grandes causas de la falta de creatividad (Robinson, 2006).

Las nuevas tecnologías avanzan sin control, y con ellas aumenta la multitud de recursos interactivos que podemos utilizar en el aula. La mayoría de centros españoles del siglo XXI cuentan con recursos TIC, en mayor o menor medida, ya sean ordenadores, tabletas o PDI. La utilización de las TIC dentro de las aulas es un arma de doble filo. Por supuesto que tiene muchas ventajas como la utilización de medios diferentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el fácil acceso a todo tipo de información o la rapidez con la que accedemos a ella, así como la gran cantidad de programas educativos y juegos didácticos que podemos encontrar en Internet.

Internet es la mayor fuente de información con la que contamos. Pero el hecho de que podamos conseguir cualquier información, una cita exacta, o varias definiciones sobre algún concepto, hace que no pensemos tanto, o que pensemos de diferente forma. Ya no

nos molestamos por sacar nuestros propios juicios y reflexionar sobre un tema, buscamos la opinión de otros autores y ya está. No nos molestamos en investigar, en leer diferentes fuentes, en buscar diferentes métodos para trabajar, o diferentes respuestas... buscamos lo que ya está hecho. Quizá estamos creando en nuestros alumnos una falta de curiosidad, de indagación e investigación por aquello que es novedoso para ellos. Con la tecnología quizá les estamos privando de reflexión y pensamiento. Ahora, se conforman rápidamente con lo ya escrito y establecido. Creen que es cierto o veraz cualquier cosa que se publica en Internet. Esto está generando que poco a poco se esté perdiendo algo de creatividad dentro de las aulas. Los docentes, y sus familias, les damos respuestas para todo, haciéndoles incapaces de buscar y crear sus propias respuestas por medio de la reflexión y el análisis meditado y pausado (Carr, 2015).

Después de haber reflexionado sobre todo esto, ¿será la creatividad e imaginación la solución para estos problemas para las escuelas de hoy en día?

4.2. CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN COMO SOLUCIÓN

“La creatividad es una capacidad y como todas las capacidades es un componente estructural de la personalidad que es susceptible de ser desarrollado, tiene bases neurológicas y características sociales. Los seres humanos comparten la capacidad creadora y las habilidades que la componen, no importa si son niños o adultos o si es en el campo de las artes, la ciencia, la política o la industria. En este sentido, todos los individuos por naturaleza somos potencialmente creativos, y con la experiencia y el conocimiento llegamos a construir productos creativos que cumplan con criterios de novedad, a dar soluciones nuevas para nosotros mismos o para la sociedad y a salvar situaciones que nos presentan” (Rendón, 2003, p. 43)

Fue la rama del saber de la Psicología a mediados del siglo XX la que comenzó a interesarse más sobre el concepto de creatividad, investigando su naturaleza y abriendo camino al estudio científico de este término. Comienza así el auge del interés por estudiar la creatividad. Son muchos los autores y las corrientes que estudian este

término durante estos años, aportando diferentes puntos de vista. Las investigaciones se centran en estudiar las características que ofrecen las personas creativas. Estas investigaciones suponen un gran avance en el estudio de la creatividad, consiguiendo así empezar a definir este complejo término (Sanz de Acebo, 2007).

En la actualidad, la importancia de la creatividad es cada vez mayor, dentro del mundo cultural, laboral, social y personal. Pero todavía es un concepto científico el cual no tiene una definición exacta y totalmente consensuada. Existe diversidad de opiniones respecto a su naturaleza. Sin embargo, a pesar de la cantidad y la diversidad de definiciones de creatividad con las que contamos, la mayoría de autores coinciden en cuatro aspectos fundamentales: el sujeto, el proceso, el producto y el contexto (Rodrigo y Rodrigo, 2012).

“La creatividad es el proceso de tener ideas originales que tienen valor, [...] a menudo resultan de la interacción de las perspectivas de diferentes disciplinas.”
(Robinson, 2006)

Después de haber consultado diferentes autores, podemos intentar definir este concepto. La creatividad tiene sus orígenes en la palabra crear, así pues, podemos considerar la creatividad como una capacidad del ser humano, la capacidad de crear algo nuevo, diferente u original, y útil. Esta capacidad está presente en diferentes ámbitos (político, social, laboral, educativo...) y en diferentes edades, ya que todos contamos con esa capacidad creativa, en mayor o menor medida, independientemente de la edad que tengamos. Podemos definir la creatividad como la originalidad con la cual una persona desarrolla una idea nueva. Para generar esa nueva idea, el sujeto tiene que pasar por un proceso creativo, en el cual desarrolla diferentes fases hasta lograr el producto. Este producto sería la nueva idea, el producto creativo. En este proceso de creación también influye el ambiente en el que creamos.

Así pues, podemos decir que la creatividad es el arte de crear sin límites, de innovar, de buscar respuestas y procesos diferentes, de buscar soluciones originales. Es el arte de pensar diferente, de buscar otras perspectivas, de generar ideas innovadoras...

El concepto de creatividad durante todos estos años de investigación ha sido relacionado con otros conceptos como la inteligencia, la motivación o la imaginación, los cuales han ayudado a definir la creatividad.

El concepto de imaginación está directamente relacionado con el concepto de creatividad, ya que la imaginación es el principal motor para la creatividad. Una persona creativa, también es una persona imaginativa. Necesitamos imaginación para poder desarrollar ideas creativas, necesitamos imaginación para poder ver las cosas de diferente manera, para poder innovar, para crear algo nuevo.

“Si hay una característica que diferencia a la especie humana es la capacidad de imaginar. La imaginación es la base de la creatividad y la innovación, la fuente de inspiración para la cultura, el diseño o el arte y el origen de las principales ideas que transforman nuestra sociedad.” (Muzás, 2014, p.1)

Dentro del ámbito educativo, estos dos conceptos son fundamentales y necesarios dentro de las aulas. Sin embargo, esta sociedad del siglo XXI, a la vez que demanda cada vez más personas e ideas creativas, también se prima en las escuelas las capacidades lógicas y matemáticas, seguidas de los idiomas, haciendo de la educación una educación sistemática y memorística, en la cual los mayores logros son ser buenos en estas materias y dejando de lado otras como las artes. Con esto no quiero decir que la creatividad solo se desarrolle en las materias artísticas, pero sí que son fundamentales estas materias para el desarrollo de esta capacidad/habilidad.

Debemos plantearnos como solución el uso y fomento de la creatividad y de la imaginación dentro de las aulas.

“Desde el contexto escolar la creatividad debe entenderse como mediadora del intelecto y como una capacidad necesaria para el desarrollo personal. Desde la dimensión cognitiva es clara la necesidad de fomentar la creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente y lateral y para la búsqueda de soluciones alternativas.” (Calero, 1995, a través de Rendón, 2009, p.6)

El concepto de creatividad, y con él el de imaginación, deberían ser parte fundamental del currículo educativo. Si el fomento de la creatividad no está desarrollado en ningún proyecto o propuesta curricular, al final va a quedar en el olvido, dándole nuevamente el protagonismo a un aprendizaje monótono. Para ello, primero necesitamos actualizarnos como docentes y formarnos para el fomento de estas capacidades en las aulas, dejar de buscar en nuestros alumnos respuestas concretas y valorar los procesos y respuestas diferentes también útiles. Necesitamos fomentar la creatividad dentro de las aulas,

buscar estrategias que estimulen su uso, actividades, métodos creativos. Necesitamos que los alumnos consideren la creatividad como un medio, como un recurso para aprender, para construir su propio aprendizaje. Necesitamos que aprendan mediante la creatividad e imaginación, que la utilicen para desarrollar diferentes habilidades o competencias, diferentes técnicas de estudio o diferentes formas de trabajar. En general, los conceptos de creatividad y de imaginación son el principal motor para cambiar este formato de educación, segmentada y limitada, dotando a los alumnos de la motivación que les falta a la hora de ir a la escuela y aprender (Muzás, 2014; De la Torre, 2003).

4.3. EL JUEGO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD Y LA IMAGINACIÓN.

El juego es considerado por la mayoría de autores como una actividad de carácter universal y debe estar presente en todas las etapas del ser humano, común a todas razas y condiciones. Es una actividad placentera, y mayormente espontánea. A pesar de ser una actividad presente desde la antigüedad, el juego sigue siendo un concepto muy estudiado, que todavía no tiene una única explicación teórica. Esto se debe a la gran cantidad y diversidad de autores y corrientes que han estudiado la naturaleza del juego y su importancia respecto a diferentes ámbitos de la vida humana.

Normalmente, se suele asociar el juego con edades menores o con la etapa de Educación Infantil. El juego está presente en nosotros desde que nacemos hasta que morimos, de una forma u otra, fuera del aula y dentro de ella. También, se suele asociar el juego únicamente con diversión, entretenimiento o satisfacción, pero no lo asociamos con trabajo. No quiero decir que el trabajo se convierta en un juego, pero sí, que el juego puede ser un recurso, un medio para trabajar, trabajar ciertas reglas, o contenidos, trabajar la creatividad y la imaginación, trabajar en el aula o en diferentes ámbitos....

Podemos considerar el juego, además de como una actividad de carácter universal, agradable y presente en todas las razas y edades, como una actividad de gran importancia para el desarrollo del niño y para su aprendizaje. El juego favorece y estimula capacidades y habilidades en los niños como la atención, concentración, creatividad, honradez, imaginación, iniciativa propia o el sentido común. También,

facilita el aprendizaje dentro del aula, siempre que se planifiquen las actividades lúdicas con un fin educativo (Torres, 2002).

El juego está presente desde su nacimiento y con él comienzan unas de sus primeras formas de comunicación y expresión, favorece el lenguaje y su desarrollo motor. Favorece también las relaciones personales y afectivas de los alumnos, ya que se considera uno de los principales medios de relación entre ellos. Mediante el juego se fomenta la creatividad e imaginación. Mediante la utilización del juego se puede analizar el desarrollo de cinco aspectos de la personalidad: la afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad, sociabilidad (López, 2010).

El juego favorece muchos aspectos dentro de la personalidad del niño, y no solo a un aspecto. En esta tabla quedan recogidas las diferentes aportaciones del juego en el desarrollo del niño.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> -Equilibrio -Fuerza -Manipulación de objetos -Dominio de los sentidos -Discriminación de los sentidos -Coordinación óculo-motriz -Capacidad de imitación -Capacidad motora 	<ul style="list-style-type: none"> -Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático. -Desarrolla el rendimiento, la comunicación, y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Procesos de comunicación y cooperación con los demás. -Conocimiento del mundo del adulto. -Preparación para la vida laboral -Estimulación de la moralidad <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. -Potencia el desarrollo de 	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrolla la subjetividad del niño. -Produce satisfacción emocional. -Controla la ansiedad. -Controla la expresión simbólica de la agresividad. -Facilita la resolución de conflictos.

		las conductas pro- sociales. -Disminuye las conductas agresivas y pasivas. -Facilita la aceptación racial.	
--	--	---	--

Tabla 1. Aportaciones del juego en el desarrollo del niño.

Fuente: López, 2010, p.24

El juego favorece la comunicación, la atención, la memoria, el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras. A través del juego, los alumnos construyen el aprendizaje, cualquier juego que exija unas nuevas reglas, o un nuevo contenido, va a ser una situación nueva de aprendizaje. Si como docentes sabemos aprovechar la motivación y el interés que tienen nuestros alumnos hacia el juego, con una planificación de los contenidos que pretendemos aprender y los objetivos a cumplir, conseguiremos que el juego se convierta en una metodología ideal para trabajar con nuestros alumnos (Crespillo, 2010).

El juego ofrece a los más pequeños una forma nueva de aprender, no las monótonas fichas de ejercicios, o las largas lecturas, análisis, etc. Ofrece un espacio para la creatividad y la imaginación. También proporciona a nuestros alumnos diversión y entretenimiento, a la vez que el conocimiento. A través del juego el discente organiza su pensamiento, coordina sus movimientos y los coordina, controla sus sentimientos y resuelve los problemas. La actividad mental del niño dentro del juego es continua, e implica creación, imaginación, exploración,... El niño cuando juega crea cosas, inventa situaciones, resuelve problemas, aprende a razonar, a memorizar y a analizar, a concentrarse, etc. El niño a través del juego desarrolla el pensamiento (Crespillo, 2010).

A pesar de las diversas clasificaciones que los distintos autores han ido realizando sobre los tipos de juego, en este trabajo voy a utilizar la clasificación que realizó Piaget en su libro *La formación del símbolo del niño* (1946), ya que la considero correcta y afín a mi opinión. Piaget diferenció cuatro tipos de juego, así pues contamos con: los juegos de ejercicio, los juegos simbólicos, los juegos de construcción o montaje y los juegos de reglas (simples y compuestas).

- Los juegos de ejercicio: son característicos en los dos primeros años del niño y corresponden al periodo sensorio-motor. Se caracterizan por la repetición de movimientos o de acciones, las cuales no tienen por qué tener un fin. A base de la repetición y del movimiento, y del resultado que producen esas acciones, los niños van adquiriendo sus primeros aprendizajes.
- Los juegos simbólicos: son característicos de la etapa preconceptual, de los dos a los cuatro años e implican la representación de un objeto por otro, posteriormente sustituyendo los objetos por palabras y acciones. La aparición del lenguaje en estas edades favorece esta representación. Estos juegos de símbolos se caracterizan por la representación, la imaginación, la simulación, el cambio de roles, la interpretación o la invención de personajes. La mayoría, implican movimiento, pero sobretodo implican imaginación. A partir de los cuatro años hasta los siete (etapa intuitiva), el juego simbólico va perdiendo fuerza.

Desde mi punto de vista, a pesar de que este tipo de juego sea característico de los más pequeños, y sea más atractivo para estos, considero que un recurso con un gran potencial para trabajar dentro del aula. El simbolismo fomenta la creatividad y la imaginación, además de otras habilidades como la interpretación, la representación y la simulación.

- Los juegos de construcción: Piaget considera estos juegos como un montaje de elementos. Estos juegos hacen referencia a la coordinación de un conjunto de movimientos, o acciones, para las que el alumno se plantea un fin, una tarea final. Este tipo de juego busca la realización de una tarea a base de un conjunto de elementos, movimientos o acciones coordinadas.
- Los juegos de reglas: este tipo de juegos empiezan a aparecer progresivamente en la vida del niño, complicando y aumentando las reglas a medida que pasa el tiempo. Podemos diferenciar entre reglas simples y compuestas. A pesar de aparecer antes, y de perdurar más adelante, los juegos de reglas simples son característicos de la etapa de operaciones concretas (siete a doce años) y los juegos de reglas compuestas son característicos a partir de los doce años.

Englobando tanto los juegos de reglas simples como compuestas, podemos decir que este tipo de juegos se caracteriza principalmente por la acción y el seguimiento de unas reglas concretas, cada vez más complejas. También por los diferentes razonamientos, por la búsqueda de objetos o pruebas, por la clasificación, comprensión de diferentes datos, elaboración de estrategias, cálculos, hipótesis, etc.

MARCO EMPÍRICO

5.1 INTRODUCCIÓN

Esta propuesta didáctica está planteada para trabajar el área de Lengua Castellana y Literatura a través del juego, con el fin de ofrecer a nuestros alumnos una forma más lúdica de construir el aprendizaje y devolverles la motivación por aprender. Está planificada respecto al currículo de educación primaria de Castilla y León, el cual aparece en el BOCYL, Boletín oficial de esta comunidad como *DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*. Según este mismo decreto:

“El área de Lengua Castellana y Literatura tiene como finalidad ayudar a los alumnos a dominar las destrezas básicas del lenguaje: escuchar, hablar, leer y escribir” (p.136).

Dentro de la enseñanza de Lengua y Literatura siempre se ha primado más la enseñanza de “lengua” y menos la de “literatura”. Lo que quiero decir con esto, es que siempre hemos dado más importancia al trabajo de las diferentes destrezas del lenguaje y hemos hecho mucho hincapié en la gramática, pero a través de ejercicios y lecturas sistemáticas, dejando un poco de lado la parte literaria. Sí que es verdad que trabajamos la literatura, pero no lo suficiente o no le damos la suficiente importancia, cuando a través de ella podemos desarrollar también las diferentes destrezas.

Al igual que la literatura, el uso del juego como recurso de aprendizaje es muy escaso dentro de las aulas de Educación Primaria. Así pues, lo que pretendo conseguir con la realización de esta propuesta, es trabajar la educación literaria mediante el juego, desarrollando las diferentes destrezas del uso del lenguaje: hablar, escuchar, leer y escribir, además de fomentar otras habilidades como la creatividad o la imaginación.

Esta propuesta didáctica “Literatura a través del juego” está dirigida para alumnos de 3º curso de educación primaria, aunque con pequeñas modificaciones puede ser puesta en práctica en otros cursos, tanto superiores como menores. Está organizada en diferentes unidades de, en las cuales trabajaremos un contenido literario diferente. Así pues, está

compuesta por cinco unidades de trabajo. Esta división se ha realizado una vez analizados los contenidos literarios que se trabajan durante este curso.

5.2 OBJETIVOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Adquirir una mayor competencia comunicativa.
- Desarrollar las diferentes destrezas del uso del lenguaje: escuchar, hablar, leer y escribir.
- Desarrollar la creatividad e imaginación mediante el juego y la literatura.
- Conocer los tres géneros literarios.
- Comprender textos de diferente tipología.
- Ser capaz de producir diferentes tipos de textos, adecuados en cuanto a estructura y reglas de ortografía.
- Adquirir las diferentes normas y estrategias del intercambio comunicativo.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y en grupo.
- Conocer diferentes estrategias y metodologías para adquirir el conocimiento.

OBJETIVOS GENERALES

Aparecen recogidos en *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.*

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

5.3 CONTENIDOS

Esta propuesta está compuesta por cinco unidades de trabajo, en las cuales vamos a trabajar con los cinco bloques de contenido que señala el currículo básico para el área de Lengua y Literatura. En cada unidad de trabajo vamos a trabajar un contenido diferente de educación literaria y varios contenidos más generales recogidos en los otros cuatro bloques y comunes para todas las unidades.

Los contenidos generales que vamos a trabajar en las cinco unidades de trabajo y los cuales están relacionados con las cuatro destrezas básicas, son los siguientes:

<u>Bloque 1: comunicación oral: escuchar y hablar</u>	<u>Bloque 2: comunicación escrita: leer.</u>	<u>Bloque 3: comunicación escrita: escribir</u>	<u>Bloque 4: conocimiento de la lengua</u>
-Comprensión y expresión de diferentes mensajes verbales y no verbales. -Respeto por las normas y estrategias del intercambio comunicativo. -Diferenciación de los textos orales según su tipología. -Producción de textos de diferentes tipologías.	-Interés por la lectura de diferentes tipos de textos. -Comprensión de diferentes tipos de texto según su tipología. -Aplicación de las estrategias de comprensión lectora.	-Producción de textos según su tipología. -Construcción de textos para diferentes fines. -Aplicación de las reglas ortográficas en la escritura de diferentes textos. -Uso de las normas y estrategias de planificación de la escritura. -Respeto por la caligrafía y el orden.	-Distinción entre palabras antónimas y sinónimas. -Análisis de las diferentes categorías gramaticales.

Tabla 2. Contenidos generales de las cinco unidades de trabajo.

Fuente: DECRETO 26/2016 (BOCYL)

En cuanto a los contenidos específicos que se trabajan en cada unidad son los siguientes:

Bloque 5: educación literaria				
<u>Unidad 1</u>	<u>Unidad 2</u>	<u>Unidad 3</u>	<u>Unidad 4</u>	<u>Unidad 5</u>
-Conocimiento de los diferentes cuentos tradicionales. -Producción de cuentos propios.	-La leyenda. -Lectura de diferentes leyendas. -Invención de una leyenda propia.	-Lectura de diferentes refranes, adivinanzas y trabalenguas. -Producción de diferentes adivinanzas y trabalenguas propios.	-Lectura de diferentes poemas. -Composición de diferentes poemas propios.	.-Conocimiento de las diferentes partes del teatro. -Dramatización de diferentes textos literarios. -Representación de escenas teatrales. -Composición de una escena teatral.

Tabla 3. Contenidos específicos para cada unidad de trabajo.

Fuente: DECRETO 26/2016 (BOCYL)

5.4 METODOLOGÍA

El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, define el concepto de metodología didáctica como:

“Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados” (p.4).

La metodología escogida para la elaboración de esta propuesta, es una metodología lúdica, donde prima la importancia del juego dentro del aula. Es una metodología activa y variada, en la que el alumno es en todo momento protagonista y partícipe de su aprendizaje. La dinámica y los materiales necesarios varían según la actividad que estemos realizando.

A pesar del protagonismo del alumno, los docentes también tienen un papel muy importante, y son fundamentales para conseguir ese aprendizaje. Los docentes son los encargados de preparar cuidadosamente el material con el que van a trabajar los alumnos, además de supervisar el trabajo.

Esta propuesta didáctica está planteada para trabajarse a lo largo de todo el curso de 3º de primaria, ya que abarca todo el contenido literario que se trabaja durante este curso. Está preparada para ponerse en práctica con una mayor flexibilidad a lo largo de este curso, ya que está compuesta por diferentes unidades de trabajo, dando al docente la libertad de aplicarla en diferentes momentos.

A pesar de ser unidades de trabajo diferenciadas, todas tienen en común los mismos objetivos y contenidos generales. Los contenidos específicos de cada unidad están diferenciados en el apartado anterior. En cuanto a la temporalización, es el docente el que decidirá cuándo aplicar las diferentes unidades y la duración que requiere cada actividad. Así pues, el diseño de estas unidades de trabajo va a recoger únicamente las actividades a realizar en cada una de ellas.

5.5. UNIDADES DE TRABAJO

5.5.1 UNIDAD DE TRABAJO: CUENTOS TRADICIONALES

▪ ACTIVIDAD 1: DESCUBRIENDO QUE ES UN CUENTO

Agrupamiento: Todo el grupo

Espacio: Aula

Materiales: Ninguno

Descripción de la actividad: Esta actividad consiste en realizar una lluvia de ideas sobre el concepto de cuento tradicional. Los alumnos tendrán la oportunidad de dar su propia definición del concepto, y argumentar el por qué.

Una vez expuestas las diferentes propuestas, elaboraremos conjuntamente una definición para el concepto. Mediante un pequeño juego, el alumno ganador decidirá si

la definición realizada es válida o aún puede mejorarse. El alumno ganador será el que más títulos de cuentos se sepa.

Al final de la actividad, los alumnos habrán aprendido el concepto de cuento y algunos ejemplos.

- ACTIVIDAD 2: ¿QUÉ CUENTO ES ÉSTE?

Agrupamiento: Grupos de 4 o 5

Espacio: Aula

Materiales: Fragmentos de diferentes cuentos

Descripción de la actividad: Este juego consiste en adivinar de qué cuento se trata. El docente ha preparado varios fragmentos de diferentes cuentos populares, conocidos por todos los alumnos. La peculiaridad es que en ese fragmento aparecen mezclados dos cuentos diferentes. Es decir, cada fragmento contará con una gran parte correspondiente, por ejemplo al cuento de “Caperucita roja” pero tendrá una pequeña parte también del cuento de “Pulgarcito”, la suficiente para hacer dudar a los alumnos entre cual es el cuento principal entre ambos.

Los alumnos, tendrán que analizar muy bien el fragmento, y debatir entre ellos sobre la solución correcta.

Una vez realizada la actividad, cada grupo leerá su fragmento y pondrá en común su decisión. El resto de los grupos, también darán su “rápida” decisión. Por último, el docente dará la solución correcta.

- ACTIVIDAD 3: ¿A QUÉ CUENTO PERTENECEN ESTAS IMÁGENES?

Agrupamiento: Grupos de 3

Espacio: Aula

Materiales: Fotografías

Descripción de la actividad: El docente coloca por toda el aula varias imágenes de diferentes cuentos populares. Por otra parte, cada grupo recibe el título de un cuento, un

poco menos conocido por ellos. La actividad consiste en que los alumnos, deben escoger las imágenes que consideran que pertenecen a cada título.

Cada grupo, deberá consensuar también con los otros grupos, para asegurarse de no llevar ninguna imagen equivocada. Cuando consideren que han recogido todas las imágenes, van a comprobarlo con el docente.

La actividad finaliza cuando todos grupos han conseguido las imágenes. Posteriormente cada grupo leerá un fragmento del cuento, proporcionado por el docente.

- ACTIVIDAD 4: INVENTA TÚ EL CUENTO

Agrupamiento: Grupos de 3 o 4 personas

Espacio: Aula

Materiales: Cuaderno y lápiz.

Descripción de la actividad: Esta actividad consiste finalmente en crear un cuento totalmente inventado por los alumnos. La actividad consta de dos partes:

En la primera parte, el docente muestra diferentes palabras poco usadas por nuestros alumnos, por una parte verbos y por otra objetos. Seguidamente, vamos a realizar un pequeño juego: el docente realizará diferentes preguntas relacionadas con lo trabajado ya por los alumnos en el área de lengua. Cada pregunta que fallen, tendrán la obligación de utilizar una palabra de las mostradas por el docente para realizar su cuento. Es decir, si fallan las cuatro preguntas, tendrán que elegir cuatro palabras desusadas para crear su cuento.

La segunda parte, consiste en la creación de un cuento. Cada grupo escribirá un cuento nuevo, utilizando o no las palabras propuestas por el docente.

Al final de la actividad, cada grupo pondrá en común su cuento.

5.5.2. UNIDAD DE TRABAJO: LEYENDAS

- ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ ES UNA LEYENDA?

Agrupamiento: Por parejas

Espacio: Por todo el centro

Materiales: Cuaderno y bolígrafo

Descripción de la actividad: Esta actividad consiste en realizar pequeñas entrevistas a diferentes alumnos de cursos superiores con el fin de conocer qué es una leyenda. Para poder realizar esta actividad, el docente tiene que coordinarse con el tutor de algún curso superior como 5º o 6º. Los alumnos, por parejas, realizarán diferentes preguntas a varios alumnos mayores que ellos. Las preguntas son libres, pero el objetivo es conocer las leyendas y algún ejemplo.

Posteriormente, cada pareja tendrá que elaborar su propia definición de leyenda, después de haber recogido las ideas de sus compañeros. Una vez finalizada, se pondrá en común con el resto de la clase y en consenso se decidirá si elegir alguna definición elaborada por alguna pareja o elaborar una entre todos con la ayuda del docente.

- ACTIVIDAD: LECTURA AL AIRE LIBRE

Agrupamiento: Todo el grupo

Espacio: un parque cercano

Materiales: diferentes leyendas

Descripción de la actividad: La actividad consiste en la lectura fuera del aula de diferentes leyendas, preparadas por el docente. La lectura puede realizarse en un parque cercano, o en un espacio más abierto. Los alumnos se turnarán para poder participar todos y leer diferentes leyendas.

Al finalizar cada lectura, los alumnos realizarán un breve comentario oral sobre ésta.

- ACTIVIDAD 3: LA LEYENDA CONTINÚA

Agrupamiento: Grupos de 3 personas

Espacio: Aula

Materiales: Fragmentos de leyendas, cuaderno y bolígrafo.

Descripción de la actividad: el docente prepara fragmentos iniciales de diferentes leyendas. Los alumnos, por grupos, tendrán que elegir un fragmento y continuar la historia y escribir el fin de esa leyenda.

Una vez finalizada la actividad, se hará una puesta en común de todos grupos y debatirán sobre cual les ha gustado más.

5.5.3. UNIDAD DE TRABAJO: ADIVINANZAS, REFRANES Y TRABALENGUAS

- ACTIVIDAD 1: ¿CUÁL ES CUÁL?

Agrupamientos: Por parejas

Espacio: aula

Materiales: diferentes refranes, trabalenguas y adivinanzas

Descripción de la actividad: El docente va a mostrar a los alumnos varios trabalenguas, refranes y adivinanzas, sin decir cuál es cada uno. Los alumnos tendrán que debatir entre ellos y decir qué texto es cada uno. Una vez que la pareja haya debatido y encontrado una solución, se pondrá en común para toda clase.

Cuando los alumnos descubran que texto es cada uno, y por qué, elaboraremos una definición para cada concepto a través de una lluvia de ideas.

- ACTIVIDAD 2: COMPLETA EL REFRÁN

Agrupamientos: Grupos de 4

Espacio: aula

Materiales: refranes

Descripción de la actividad: la actividad consiste en realizar diferentes tarjetas con refranes. Cada tarjeta, contendrá el principio de un refrán y tres opciones para completarlo.

La primera parte de la actividad consiste en realizar diferentes tarjetas para posteriormente poder jugar. Así pues, cada grupo realizará 6 tarjetas y cada una contendrá el comienzo del refrán y tres opciones para terminarlo. Cuando todos grupos realicen las tarjetas, podemos pasar a la segunda parte.

La segunda parte, consiste en jugar con esas tarjetas. Los grupos intercambian las tarjetas con los refranes e intentan adivinar la respuesta correcta y a la vez conocer más refranes.

▪ ACTIVIDAD 3: CONCURSO DE TRABALENGUAS

Agrupamientos: todo el grupo

Espacio: aula

Materiales: trabalenguas

Descripción de la actividad: El docente reparte tarjetas con diferentes trabalenguas para todos los alumnos. El juego consiste en varias partes, es un concurso de trabalenguas, por lo que hay diferentes pruebas:

- Lectura más rápida del trabalenguas.
- Lectura mejor pronunciada.
- Lectura del trabalenguas más difícil.
- Memorización del trabalenguas más rápida.
- Memorización del trabalenguas más difícil.
- Creación de un nuevo trabalenguas

Esta actividad se puede realizar durante más de una sesión. Es un juego motivador para los alumnos.

- ACTIVIDAD 4: AHORA CRÉALO TÚ

Agrupamientos: individual

Espacio: aula

Materiales: cuaderno y bolígrafo

Descripción de la actividad: Los alumnos tendrán que elegir entre una adivinanza, un trabalenguas o un refrán y tiene que inventar uno propio. Esta actividad es libre, libre de extensión y no tienen ningún criterio a seguir, solamente tienen que crear una de estas tres opciones. Al finalizar la actividad, realizarán una puesta en común para toda la clase.

5.5.4. UNIDAD DE TRABAJO: POESÍA

- ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ ES LA POESÍA?

Agrupamientos: todo el grupo - individual

Espacio: aula

Materiales: poemas de Gloria Fuertes

Descripción de la actividad: Esta actividad consta de dos partes. Para la primera, el docente ha preparado diferentes poemas de Gloria Fuertes. Varios de los alumnos leerán en alto esos poemas para el resto de sus compañeros. Una vez leídos, realizaremos una lluvia de ideas sobre qué creemos que es poesía y por qué.

La segunda parte consiste en la elaboración propia de una definición de poesía y sus características principales. Esta vez no vamos a realizar una conjunta, sino que cada alumno, individualmente realizará su propia definición gracias a las ideas recogidas en la lluvia de ideas.

El docente dará el visto bueno a cada definición, y cada alumno la pondrá en común para el resto de compañeros.

- ACTIVIDAD 2: UNA LECTURA DE RISA

Agrupamientos: todo el grupo

Espacio: aula

Materiales: papeles preparados por el docente y diferentes poemas

Descripción de la actividad: esta actividad consiste en la lectura de diferentes poemas, pero de una forma más lúdica que ayude a perder la vergüenza a hablar en público. El docente ha preparado dos cajas con papelitos dentro. Una caja está llena de fragmentos de poemas de Gloria Fuertes, y la otra caja está llena de papelitos donde aparecen diferentes acciones, situaciones (como reír, llorar, cantar, protestar, o situaciones como estar vendiendo productos en el mercado, dar una charla, discutir con tu hermano, etc.)

Cada alumno tendrá que escoger un papel de cada caja, y así realizar su lectura de risa. Por ejemplo: en un papel saca el poema de *Mi cara*, y en el otro saca la *situación de estar dando una charla*, así pues, ese alumno tendrá que leer ese poema como si estuviera dando una charla a sus compañeros.

Con esta actividad vamos a disfrutar de unas lecturas muy divertidas de diferentes poemas, por lo que vamos a conocer más poemas y aprender mientras nos divertimos.

- ACTIVIDAD 3: CAMBIANDO EL POEMA

Agrupamientos: individual

Espacio: aula

Materiales: fragmentos de poemas

Descripción de la actividad: esta actividad consiste modificar fragmentos de diferentes poemas, pero con una peculiaridad, tendrán que modificar las palabras por sinónimos o antónimos de las mismas.

El docente proporciona a los alumnos dos estrofas de diferentes poemas, y ellos tendrán que elegir uno y modificarlo. Para modificarlo, tiene que sustituir los sustantivos y verbos, por sus sinónimos o sus antónimos. Así pues, al finalizar la actividad, los

alumnos habrán realizado un poema distinto, que pondrán en común con el resto de compañeros.

ACTIVIDAD 4: CONTINÚA EL POEMA

Agrupamientos: por parejas

Espacio: aula

Materiales: diferentes poemas

Descripción de la actividad: esta actividad consiste en continuar escribiendo un poema. El docente proporciona a los alumnos diferentes comienzos de poemas (solamente una estrofa), tendrán tres o cuatro opciones para elegir. Los alumnos, por parejas, tendrán que continuar escribiendo el poema, respetando la métrica y la rima, pero con libertad para continuar con la temática.

Puesta en común de los poemas de las diferentes parejas y realizamos una votación para el poema más original.

- ACTIVIDAD 5: CREA TU PROPIO POEMA

Agrupamientos: Por parejas

Espacio: aula

Materiales: cuaderno y bolígrafo

Descripción de la actividad: esta actividad consiste en la elaboración de un poema propio de más de dos estrofas. Los alumnos, por parejas, tienen la libertad de elegir la temática y la métrica para realizar su poema.

El docente les ha pedido que los poemas sean anónimos, así una vez realizados, para la puesta en común con el resto de compañeros, vamos a realizar un pequeño juego. El profesor una vez recopilados todos poemas, repartirá a las diferentes parejas un poema escrito por otro compañero.

Cada pareja, procederá a la lectura de ese poema y tendrá que intentar adivinar que pareja lo ha escrito. Al finalizar la lectura de todos poemas, cada pareja revelará que poema ha escrito.

5.5.5. UNIDAD DE TRABAJO: TEATRO

- ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ ES EL TEATRO?

Agrupamientos: todo el grupo - individual

Espacio: aula

Materiales: cuaderno y bolígrafo

Descripción de la actividad: La actividad consiste en conocer qué es el teatro, y para ello vamos a realizar una lluvia de ideas entre todos sobre este concepto.

Individualmente, los alumnos realizarán su propia definición sobre el concepto, poniéndola en común una vez acabada y elaborando una junto al docente.

- ACTIVIDAD 2: CONOCEMOS EL TEATRO

Agrupamientos: todo el grupo

Espacio: Teatro cercano

Materiales: ninguno

Descripción de la actividad: La actividad consiste en una pequeña excursión a algún teatro cercano para conocer de primera mano cómo es un teatro, cómo se representa una obra, qué se necesita para realizar una obra de teatro, el material, las partes...

- ACTIVIDAD 3: ENSEÑAMOS TEATRO

Agrupamientos: Grupos de 5 o 6

Espacio: aulas de educación infantil

Materiales: ninguno

Descripción de la actividad: Los alumnos pudieron disfrutar de una explicación completísima sobre el teatro y todo lo que abarca, así que ahora les toca a ellos explicarlo. Por grupos, los alumnos de 3º van a preparar una charla para los más pequeños, donde explicarán qué es el teatro, las partes que tiene tanto el espacio como la función, lo necesario para formar un teatro... Es decir, lo que aprendieron ellos sesiones pasadas.

Cada grupo elegirá también un breve fragmento de una representación teatral para mostrarlo a los alumnos de educación infantil.

- ACTIVIDAD 4: CREA TU PROPIO GUIÓN

Agrupamientos: Grupos de 4

Espacio: aula

Materiales: cuaderno y folio

Descripción de la actividad: La actividad consiste en inventar un breve guión propio. Los alumnos tienen total libertad para crear su propio guión, respetando las formas de escritura teatral.

Puesta en común con el resto de alumnos. Votación por el más divertido.

- ACTIVIDAD 5: SOMOS ACTORES

Agrupamientos: todo el grupo

Espacio: aula-gimnasio

Materiales: los necesarios para representar la obra determinada

Descripción de la actividad: Esta actividad, obviamente no va a durar una sola sesión, sino que nos va a ocupar mucho tiempo y ganas. Así pues, consiste en realizar una breve representación teatral.

Para ello, el docente ofrecerá diferentes obra teatrales a los alumnos, los cuales mientras un debate y una votación se elegirá la obra a representar.

Una vez elegida la obra, para llevar la actividad a cabo tendremos que realizar lo siguiente:

- Lectura de la obra de teatro
- Comprensión de la historia: introducción, nudo y desenlace.
- Personajes principales y secundarios
- Narrador
- Lugar donde ocurre la historia
- Tiempo en el que ocurre
- Reparto de personajes
- Lectura individual de cada papel, y junto con el resto de personajes.
- Ensayos, dramatización
- Puesta en escena.

Esta es una actividad que requiere bastante tiempo y planificación, tanto por parte del docente como del alumno, pero muy gratificante y divertida la cual nos ayuda a perder el miedo al ridículo y a perder la vergüenza.

5.6. EVALUACIÓN

Para la evaluación del alumnado vamos a ofrecer diferentes tipos de evaluación.

- Por una parte, el alumnado será valorado mediante la observación directa por parte del docente, y a través de los trabajos que vayan realizando en clase en cada unidad de trabajo.
- Por otra parte, he realizado una rúbrica común para las cinco unidades. Cambiando únicamente el apartado referido a educación literaria y relacionada con los contenidos trabajados en la propuesta.

INDICADORES	Conseguido	En proceso	No conseguido
-Comprender y expresar de diferentes mensajes verbales y no verbales.			
-Respetar las normas y estrategias del intercambio comunicativo			
- Diferenciar los textos orales según su tipología			
-Producir textos de diferentes tipologías			
-Interés por la lectura de diferentes tipos de textos.			
-Comprender diferentes textos orales según su tipología.			
- Aplicar las estrategias de comprensión lectora.			
- Aplicar las reglas ortográficas en la escritura de diferentes textos.			
- Uso de las normas y estrategias de planificación de la escritura. Respeto por la caligrafía y el orden.			
-Desarrollo de la creatividad e imaginación en la realización de diferentes actividades			
-Desarrollar el hábito de trabajo en grupo			
-Adquisición del contenido literario trabajado en cada unidad.			

Fuente: elaboración propia

5.7. AUTOEVALUACIÓN

Para la evaluación de la propuesta didáctica he elaborado otra rúbrica la cual está relacionada con los objetivos y contenidos planteados en la propuesta.

INDICADORES	Conseguido	En proceso	No conseguido
-Consecución de los objetivos didácticos			
-Adecuación de los contenidos			
-Adquisición de los contenidos por parte de los alumnos			
-Relación de los objetivos y contenidos con las actividades.			
-Realización de las actividades adecuadamente			
-Puesta en práctica de las actividades correctamente			
-Desarrollo de la creatividad e imaginación de nuestros alumnos mediante el juego			
-Metodología ha sido adecuada			
-Espacio, recursos y materiales han sido adecuados			
-El docente ha conseguido poner en práctica las unidades de trabajo consiguiendo el fin establecido			

Fuente: elaboración propia

CONCLUSIONES

La desmotivación continua de los alumnos en las aulas del siglo XXI, es un problema que debería preocupar a toda la sociedad, no solo a los docentes y los familiares, sino a toda la sociedad. El futuro de nuestro país está en manos estos pequeños que cada mañana van con desgana a la escuela, por lo que la preocupación por la educación de estos tiene que ser global.

Actualmente los sistemas educativos no están preparados para abordar este problema, necesitamos un cambio en nuestra forma de pensar y de enseñar, ya que nuestra sociedad está cambiando cada vez más rápido, mientras la escuela sigue atascada en el siglo XIX y su industrialización.

Considero esencial el cambio en las metodologías, en los recursos, en la rigidez que ofrece una mesa y una silla,... considero esencial el cambio dentro de la educación. Debemos poner todos de nuestra parte y poco a poco solucionar esta situación de crisis educativa. Y para ello necesitamos nuevas ideas, ideas creativas, innovadoras y llenas de imaginación que potencien la mejora del sistema educativo. Pero para tener ideas y alternativas creativas, tenemos que potenciar la creatividad desde la escuela, y valorarla dentro de las aulas.

La utilización del juego dentro del aula es un recurso muy potente para desarrollar y fomentar la creatividad y la imaginación. Considero que deberíamos utilizar metodologías más lúdicas y creativas para trabajar con nuestros alumnos dentro de los alumnos. Por ello, he realizado una propuesta didáctica en la cual el principal recurso es el juego. Con esta propuesta he demostrado que con simples materiales, y sin la utilización de las nuevas tecnologías podemos potenciar la creatividad e imaginación en nuestros alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

- Carr, N. (15/03/2010). ¿Será que Google nos está volviendo estoooidos? Publicado en la *Revista Arcadia (web)*. Recuperado de: (mayo de 2017). <http://www.revistaarcadia.com/periodismo-cultural-revista-arcadia/articulo/sera-google-esta-volviendo-estoooidos/21228>
- Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Gibraltar, estudios pedagógicos*, 68, 14-20.
- Instituto nacional de estadística (2015). *EPA: Encuesta de población activa*. Gobierno de España.
- Junta de Castilla y León (2016). DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 98, 19-37.
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2004). *El Sistema Educativo español*. Madrid: MEC/CIDE.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Gobierno de España (2014). REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado.
- Muzás, P. (15/12/2014) Rescatando la imaginación en la escuela. Publicado en blog *YoungMarketing*. Recuperado en: <http://www.youngmarketing.co/la-importancia-de-rescatar-la-imaginacion-en-los-ninos/>
- OCDE (2017). Informe PISA 2015. Madrid: OCDE

- Olmo, G. (6/02/2012). La educación en España: Cambian las leyes, el fracaso persiste. Publicado en: *Abc.es*. Recuperado en: (abril 2017):
<http://www.abc.es/20120206/sociedad/abci-reformas-educacion-espana-201202031030.html>
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo del niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rendón, M.A. (2003). Propuesta pedagógica para el desarrollo de las habilidades creativas en los niños de preescolar (Tesis doctoral). La Habana: ICCP.
- Rendón, M. A. (2009). Creatividad y emoción: elementos para el trabajo en el aula. *Revista RecreArte*, 11,1-29.
- Robinson, K (2006). La escuela mata la creatividad. Conferencias TED. Recuperado en:
<https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>
- Rodrigo, I. y Rodrigo, L. (2013) Creatividad y educación. *Prisma social*, 9, 311-351.
- Romeu, A. (11/09/2012). Fracaso escolar: causas y soluciones. Publicado en el blog *Psicólogos y psiquiatras de Barcelona*. Recuperado en:
<https://www.drromeu.net/fracaso-escolar/>
- San Martín, O. (28/01/2016). ¿Por qué el abandono escolar ha caído en España? Publicado en *El Mundo*. Recuperado en:
<http://www.elmundo.es/sociedad/2016/01/28/56aa1721268e3e3a058b45c6.html>
- Sánchez, J. (29/11/2010). El fracaso escolar: un problema permanente en la realidad educativa. Publicado en *Educaweb*. Recuperado en:
<http://www.educaweb.com/noticia/2010/11/29/fracaso-escolar-problema-permanente-realidad-educativa-4488/>
- Sanz de Acebo, M.L; y Sanz de Acebo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: EIUNSA Ediciones internacionales universitarias SA.

Torres, C.M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*. 19, 289-296.

Torre, S; y Violant, V. (2003). *Creatividad aplicada*. Barcelona: PPU/Autores