



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

Taller para el fomento de la creatividad en las aulas de Educación Primaria: El Principito

Presentado por Alba Ramos Cámara

Tutelado por: Elena Jiménez García

Soria, 10/12/2018

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	1
2. COMPETENCIAS.....	2
3. OBJETIVOS.....	3
4. METODOLOGÍA.....	3
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	4
5.1. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE CREATIVIDAD.....	4
5.1.1. CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO CREATIVO.....	6
5.2. EL PROCESO CREATIVO.....	9
5.2.1. LA CREATIVIDAD COMO CONJUNTO DE DIMENSIONES.....	9
5.2.2. TÉCNICAS CREATIVAS.....	12
5.3. NIVELES DE CREATIVIDAD Y TIPOS.....	13
5.4. FACTORES QUE INFLUYEN EN LA CREATIVIDAD.....	15
5.5. ¿CÓMO EVALUARLA?.....	20
6. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	24
6.1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	24
6.2. OBJETIVOS.....	24
6.3. COMPETENCIAS.....	25
6.4. CONTENIDOS.....	25
6.5. METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA.....	26
6.6. ACTIVIDADES.....	27
6.7. EVALUACIÓN DEL TALLER.....	40
6.8. CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA Y ALCANCE.....	41
7. REFLEXIONES FINALES.....	42
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
9. ANEXOS	

RESUMEN

El propósito de este trabajo de fin de grado es resaltar la importancia del fomento de la creatividad en las aulas de Educación Primaria. A través de un taller basado en la novela de Antonie de Saint-Exupéry “El principito” (1943), se pretende despertar la personalidad creativa del alumnado y estimular su creación artístico-literaria. En el presente documento se analizan las diferentes aportaciones de los estudiosos del término a lo largo de la historia, poniendo especial interés en las características de la persona y pensamiento creativo y divergente, así como algunas técnicas para trabajarlo, seguido de factores que afectan positiva y negativamente a esa creación y recopilando los métodos de evaluación más completos y fiables. Se pretende concienciar de la necesidad de un cambio en la concepción de las escuelas, las aulas y del alumnado como un mero oyente pasivo, impulsando esa mente fantasiosa que suele devaluarse en la edad adulta.

Palabras clave: Creatividad, Imaginación, Originalidad, Expresión, Motivación.

ABSTRACT

The purpose of this work is highlight the importance of encouraging creativity in elementary schools classrooms. By means of a workshop based in Antonie de Saint- Exupéry’s novel “The little prince” (1943) the aim is to arouse the creative personality of the students and stimulating their artistic and literary creation. The document analyzes the different contributions of the academics of the term throughout history, putting special emphasis on the characteristics of individuals and creative and divergent thinking, as well as some techniques to work it, followed by elements that positively and negatively affect at that creation and collecting the most complete and reliable assessment methods that currently exist. The aim to raise awareness about the pressing need of a change in the conceptcion of schools, classrooms and in the students like passive listeners, boosting their fanciful minds which, unfortunately, are devalued when they reach to adulthood.

Keywords: Creativity, Imagination, Originality, Expression, Motivation.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Con la realización de este trabajo, queda demostrada la previa consecución de las asignaturas, créditos, contenidos y objetivos planteados para la carrera de Educación Primaria. No obstante, como futuros maestros/as debemos ir más allá de los aspectos meramente académicos y buscar el desarrollo pleno de nuestros alumnos y alumnas.

Planteémoslo de esta forma: del mismo modo que no querríamos ser tratados con fármacos, utensilios y procedimientos médicos del S.XIX, ¿por qué querríamos seguir formando alumnos con un método que no ha variado su estructura desde dicha época? Los tiempos cambian, así como las necesidades de la sociedad y con ello su mentalidad por lo que no podemos seguir empleando un sistema educativo que se ha quedado obsoleto para alumnos con ganas de investigar, destacar, imaginar. Debemos romper con el modelo educativo que premia la homogeneidad y la calificación numérica y trabajar para desarrollar el pensamiento divergente aprendiendo a convivir con la creatividad en nuestra vida cotidiana.

No podemos negar que existen personas más propensas a desarrollar sus capacidades creativas que otras, sin embargo, no se trata de una habilidad únicamente destinada a genios: todos podemos aprender a ser creativos. Para ello, lo primero que debemos hacer es perder el miedo al error pues de lo contrario nunca podremos sentirnos libres a la hora de imaginar y producir elementos novedosos.

Todas las materias escolares pueden desarrollarse de manera ingeniosa e imaginativa con materiales atractivos, espacios estimulantes y actividades orientadas al juego y a la superación de retos. De ahí surge la necesidad de contar con profesorado motivado, con una mentalidad abierta y que no pierda de vista el objetivo de educar en la creatividad.

Las actividades propuestas en este trabajo se basan en un taller que permita a los niños/as conocer formas diferentes de pensar en las que no solo es correcta una respuesta, en las que todos los compañeros tienen algo que aportar, en las que decir “lo primero que nos pasa por la cabeza” no es necesariamente malo y en las que sean libres de expresarse a través del dibujo, las manualidades, la escritura creativa o su propio cuerpo.

2. COMPETENCIAS DE GRADO

A continuación se desarrollan algunas de las competencias del Grado de Educación Primaria que se van a adquirir a través de la realización de este trabajo:

Generales

- Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Tener la capacidad de aplicar los conocimientos al trabajo o vocación de forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del área de estudio de la Educación.
- Reunir o interpretar datos esenciales (normalmente dentro de una determinada área de estudio) para emitir juicios que incluyan reflexiones sobre temas esenciales de índole social o ética.
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Desarrollar un compromiso ético en la configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de hombres y mujeres.

Específicas

- Conocer, participar y reflexionar sobre la vida práctica del aula, aprendiendo a colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa, relacionando teoría y práctica.
 - c. Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.
 - d. Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
 - e. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
 - i. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

3. OBJETIVOS

- Valorar la falta de creatividad como uno de los principales problemas en las aulas y la educación del S.XXI
- Proponer el fomento de la capacidad creativa y la imaginación como solución a dicho problema.
- Estudiar los aspectos más relevantes del término creatividad y sus principales exponentes.
- Conocer diferentes técnicas, fases, factores influyentes y sistemas de evaluación de la creatividad.
- Interiorizar la importancia del pensamiento creativo y la motivación a la hora de desempeñar tareas y realizar acciones cotidianas.
- Dar a conocer entre las nuevas generaciones una obra literaria clásica.
- Elaborar una propuesta didáctica que fomente la expresión oral, escrita, artística y corporal.

4. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este trabajo de fin de grado se ha empleado una metodología descriptiva, cualitativa y reflexiva. En primer lugar, se han fijado unos objetivos claros y concisos a alcanzar a lo largo del documento. Éste se divide en dos bloques fundamentales: marco teórico y propuesta práctica.

Para la correcta elaboración del marco teórico se han empleado numerosos manuales físicos así como artículos científicos de distintas fuentes de Internet. Debido a la gran cantidad de materiales bibliográficos disponibles, ha sido necesario realizar una selección de la información más relevante o útil para la propuesta, empleando siempre un análisis crítico documental.

El objetivo principal de esta primera parte era recopilar y analizar esa información obtenida de forma objetiva, rigurosa y lógica para componer la estructura teórica sobre el tema de interés que servirá de guía para los siguientes pasos.

A continuación, se desarrollará la propuesta didáctica cuyo fin no es otro que intentar aportar herramientas para la problemática de la falta de creatividad en las escuelas. El sistema de evaluación se basará en la observación directa y en el análisis de los trabajos realizados por parte del alumnado a través de una rúbrica. El fomento del pensamiento divergente, la escritura creativa, la igualdad entre sexos, la utilización de distintos materiales plásticos y artísticos, la expresión corporal, el trabajo en grupo y la participación activa son algunos de los elementos que se tratarán en las actividades propuestas.

Para finalizar, se expresan las conclusiones de ambas partes del trabajo y se invita a la reflexión de todos los aspectos tratados en el mismo.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1. Aproximación al concepto de creatividad

El concepto de creatividad es un neologismo procedente de la lengua inglesa y un término relativamente “nuevo” ya que durante mucho tiempo, hasta los años 50, no se consideró relevante o digno de estudio. Ésta es una capacidad que poseemos los seres humanos que implica tanto a los procesos cognitivos más básicos como aquellos con un alto grado de complejidad con el objetivo de lograr una idea nueva o pensamiento nunca antes planteado.

El Diccionario de la Real Academia Española (1970) ni siquiera recogió el término que hoy conocemos hasta la llegada de versiones posteriores como la edición de 1992 en la cual se define como: *“Facultad de crear, capacidad de creación”*. En el diccionario Larousse de Psicología, se afirma que *“la creatividad es una disposición a crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades”* (Leboutet en Sabag, 1989 p. 3). Es importante hacer hincapié en los sinónimos con los que se ha ido relacionando “creatividad”. Monreal (2000) sostiene que en los inicios de la investigación acerca del tema, el término más utilizado fue “genialidad”, seguido de “originalidad” e “imaginación”. La mayoría de psicólogos la consideran como un factor o habilidad que conlleva la interacción de varias dimensiones a la vez.

La creatividad lleva implícito en su significado el concepto de “cambio” y, desde un punto de vista evolutivo, los seres humanos hemos estado siempre sujetos a dicho fenómeno. Sin embargo, observamos cierta ambivalencia ante la alteración de lo ya conocido: por un lado, hemos sido capaces como especie y como sociedad de sobrevivir y adaptarnos a las nuevas situaciones, pero por otro nos mostramos reticentes ante dichos cambios, ya que nos suelen transmitir incertidumbre, inestabilidad, miedo a lo desconocido. Enfocándolo desde la carrera de educación no hace falta explicar que resulta mucho más tranquilizadora una clase en la que se sabe lo que va a ocurrir en todo momento que otra en la que el proceso es más libre, puesto que lo imprevisto como ya hemos comentado asusta.

La escuela tiene como objetivo principal la formación de personas en su totalidad, creando ciudadanos críticos capaces de pensar y actuar de forma creativa ante las situaciones cotidianas en las que tengan que desenvolverse. Por ello, es necesario que los colegios se entiendan como lugares activos, de carácter lúdico que fomenten ese aprendizaje enseñando a los alumnos a través del pensamiento divergente. A partir de esta premisa, Ballester (2002, p.72) afirma:

“Las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa”.

Actualmente, el concepto “creatividad” cuenta con un gran número de adeptos que han decidido estudiarlo y profundizar en él, entre los que se encuentran profesores, políticos, pedagogos, psicólogos, publicistas, etc. No existe una definición del concepto creatividad como tal, sin embargo, se han recopilado algunas de las que los distintos autores aportaron:

Para Fromm (1959) la creatividad no es un don que únicamente los artistas poseen, sino una cualidad de la que todos estamos dotados. Existe una falsa creencia en nuestra sociedad y cierto conformismo de cara al término, ya que basta con exclamar “no soy creativo/a” para excusarse y evitar utilizar la imaginación o hacer uso de relaciones entre ideas más complejas de lo habitual.

En numerosas ocasiones la inspiración que precede a la creatividad llega sin previo aviso, en sueños incluso, sin dedicar un tiempo excesivo al razonamiento lógico. Así lo creía Freud (1963) quien afirmaba que el inconsciente es el lugar donde se encuentra el pensamiento creativo, dando por hecho así que la creatividad se da en los procesos preconcientes, es decir, entre el sistema inconsciente y consciente. Piaget (1964) por su parte defiende la creatividad como el fin del juego simbólico en los niños, entendiendo por éste la alternancia entre lo real y lo imaginario. El infante ya no mezcla ambas realidades, sino que diferencia de forma consciente la vida real y lo fantasioso.

Para Mednick (1964) el pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Como veremos más adelante en la evaluación de la creatividad, cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo se considera el proceso o la solución.

Pero no solo basta con establecer conexiones entre elementos sin aparente relación para ser creativo, sino que también es necesario que la persona tenga una sensibilidad hacia los problemas, que identifique las dificultades que existen, que busque soluciones imaginativas para ello, especule, formule hipótesis y comparta con los demás los resultados que haya obtenido: así es como comprende Torrance (1965) el proceso de la creatividad.

Pese a todo, una persona creativa no tiene por qué serlo en todos los aspectos de su vida. De hecho, es usual destacar en una sola área o inteligencia y no hacerlo en ninguna otra; véase el ejemplo de pintores, escritores, bailarines, etc. Secundamos entonces lo que Gardner (1999) denominó “inteligencias múltiples”, siendo estas la inteligencia musical, matemática, corporal-cinestésica o del movimiento, lógico matemática, viso-espacial, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

Como se puede intuir, la enumeración de formas de entender la creatividad según diferentes autores llegaría a ser interminable, habiendo seleccionado una muestra al existir más de 400. Sin embargo, en la mayoría de ellas observamos un factor común: la importancia de la “novedad” y las “aportaciones” para lo cual se necesita un complejo proceso a nivel cognitivo.

Pero el término no habría ido tomando forma de no haber sido por los pioneros que se sumergieron en la investigación y ahondaron en esa aptitud del ser humano. Guilford fue quien propuso el término a mediados del S.XX y afirmó que la creatividad es una forma de inteligencia distinta. A la primera la denominó “pensamiento divergente o lateral”, lo contrario a lo que se medía usualmente en las pruebas de inteligencia del momento (el pensamiento convergente o lineal) en las que se medía lo lógico, lo analítico, secuencial o matemático. Puso especial énfasis en clarificar que ambos conceptos son habilidades comparables, parecidas o equivalentes entre sí, pero que no son lo mismo. Sin embargo, afirmó que de la combinación de ambos pensamientos nace la creatividad: el pensamiento divergente conlleva un uso adecuado de los conocimientos previos, ya que sin este último resulta imposible crear.

En relación a la temática y propuesta práctica de este trabajo, se cree necesario mencionar lo que se conoce como “creatividad artístico-literaria”, ya que nos muestra la posibilidad de combinar esta compleja habilidad de los seres humanos aunando más de una disciplina a la vez. Si bien es cierto que lo usual es destacar en un único campo, como la danza, las matemáticas, la pintura, las ciencias, el teatro, la música, el cine, etc., podemos coordinar dos de ellas o más, como ocurrirá en el taller que desarrollaremos más adelante con la escritura y la expresión corporal y artística. El arte no debemos entenderlo como la producción de obras magníficas y de gran riqueza que aspiran a la aprobación del resto, sino como un tipo de lenguaje que queda reflejado en una pieza y logra transmitirnos algo.

5.1.1 Características del pensamiento creativo: la personalidad creativa

La psicóloga norteamericana Jane Pirtó (2004) propuso una de las teorías más completas para reflejar las características de las personas creativas. Considera, al igual que muchos otros de sus compañeros, que la creatividad no es un solo factor, sino un conjunto variado de ellos que interactúan entre sí y dan lugar a la aparición de la creatividad. Para visualizarlo mejor se adjunta la pirámide que formaría los pilares de la persona creativa y los elementos que fluctúan a su alrededor. (Ver anexo 1)

Huidobro Salas (2002) reúne en sus estudios las siete características que la persona creativa debe poseer. La enumeración está basada en los conceptos que más referencias tienen por parte de los investigadores dedicados a estudiar la creatividad.

A continuación, se muestran ordenados de mayor a menor importancia: originalidad, persistencia, motivación intrínseca, independencia de juicio anticonvencionalismo, disciplina de trabajo y sensibilidad a los problemas.

Barrón (1969) estudió cómo se manifestaba la creatividad en escritores, arquitectos, matemáticos y demás ámbitos, descubriendo algunos de los rasgos que estas personas suelen poseer (siempre teniendo en cuenta la influencia de la personalidad de cada individuo):

- Alto grado de capacidad intelectual.
- Valoran elementos intelectuales y cognoscitivos.
- Valoran positivamente su independencia y autonomía.
- Muestran fluidez verbal y expresan bien las ideas.
- Reaccionan a la belleza y a expresiones estéticas con agrado.
- Son productivos, crean. Tienen grandes aspiraciones.
- Muestran interés por problemas de carácter filosófico como la religión, los valores humanos, el fin último de la existencia del ser humano, etc. Sus intereses son varios.
- Asocian y procesan ideas de forma distinta, usando procesos informales del pensamiento.
- Su apariencia es de personas sinceras en su trato con el resto y honrados. Resultan interesantes.
- Se comportan con honestidad, moralidad e integridad.

Contamos con una investigación similar realizada por Stenmber (1985) con participantes populares cultos, entre los cuales había científicos, empresarios, artistas, empresarios, filósofos... A través de ellos consiguió los componentes que, según los sujetos entrevistados, deberían definir a una persona creativa: ser capaz de ver las cosas de una forma nueva, ser intelectual pero a su vez estar integrado, tener gusto por lo estético e imaginación, contar con habilidad para la toma de decisiones, ser perspicaz, tener fuerza para el logro así como intuición y, por supuesto, curiosidad.

Torrance recibió cartas de progenitores de personas creativas y compartió algunas de las conductas más frecuentes que éstos presentaban, como por ejemplo tener “una curiosidad que molesta”, plantearse preguntas hipotéticas, observar a los demás con atención, jugar a simular, ser sensibles, leer, encontrar el gusto a trabajar solo, tener un gran sentido del humor, olvidar cosas y ser distraído, soñar despierto y buscar solo buenas calificaciones en lo que le interesa, entre otras (esto último es interesante, ya que la persona creativa suele destacar en un aspecto o habilidad en concreto).

Por su parte, Guilford (1950) y Dedboud (1992) enumeran las 8 habilidades que según su criterio forman la creatividad:

Sensibilidad para los problemas, es decir, descubrir varios problemas en una situación mientras que otras personas no los perciben y tomar la iniciativa para corregir esas imperfecciones. **Fluidez** o cantidad de productos nuevos y diferentes que pueden crearse, **flexibilidad** o capacidad de adaptación a situaciones nuevas u obstáculos, **originalidad**, es decir, ideas ingeniosas, poco frecuentes, nuevas, **redefinición** o reorganización de las estructuras mentales, **análisis** o separar un todo en partes y profundizar de una en una para comprender la relación entre esos elementos, **síntesis** o formar algo nuevo con varios elementos enlazados y **penetración** en los problemas encontrados para sumergirnos en ellos y vislumbrar las consecuencias, motivos para cambiarlos, etc.

Torrance (1978) coincide con la mayoría de ellas y añade otras nuevas como la curiosidad, la confianza en uno mismo y la capacidad de perfección.

Stenberg y Lubart (1997) tratan seis facultades requeridas para la creatividad: aspectos de inteligencia, conocimiento, estilos de pensamiento, personalidad, motivación y entorno. Robert J. Stenberg clasifica en 3 categorías a las que pertenecen las personas creativas: características cognoscitivas basadas en el conocimiento y la información, personalidades y cualidades afectivas y motivacionales basadas en el talento y acontecimientos especiales o de carácter grupal como la cultura, economía, religión, sociedad a la que se pertenezca, entorno familiar y social, etc., influyendo todos estos factores en el resultado final como veremos más adelante.

A continuación se muestran los signos que caracterizan a una personalidad creadora (Marina y Marina, 2013). Se muestran varias contraposiciones y es nuestro deber hacernos ciertas preguntas para averiguar si el individuo que queremos definir como creativo resulta serlo o no. Cabe destacar que se trata de rasgos graduales, es decir, no tenemos que movernos únicamente en uno de los dos extremos sino que podemos situarlos en menor o mayor medida:

-**Actividad** frente a pasividad: preguntarnos si es desenvuelto, si suele tomar la iniciativa, si hace propuestas. Se debe buscar que el sujeto mantenga la mente activa.

-**Expresividad** frente a mutismo: observar si participa en clase, si quiere saber más, si es fluido en su manera de expresarse, si transmite bien. Se debe intentar que piense, argumente, convenza, explique.

-**Innovación** frente a repetición: preguntarnos si tiene un estilo propio, si busca alternativas nuevas para solucionar un problema, si le la novedad la angustia o si por el contrario se siente a gusto en la rutina.

-**Descubrimiento de posibilidades** frente al síndrome de impotencia adquirida: preguntarnos si es optimista, perseverante, curioso, si se aburre cuando está solo...

-**Apertura** frente a cerrazón: preguntarnos si suele ampliar sus conocimientos, si busca entender otros puntos de vista diferentes al suyo, si acepta bien las novedades, si integra bien la ambigüedad.

-**Independencia crítica** frente a sumisión intelectual: preguntarnos si la persona es tozuda, si sabe argumentar, si quiere llevar siempre la razón, etc. La lectura es la mejor herramienta para desarrollar un pensamiento crítico.

-**Autonomía** frente a dependencia: preguntarnos si es responsable o si sabe negarse ante la presión grupal.

5.2. EL PROCESO CREATIVO

5.2.1 La creatividad como conjunto de dimensiones

La creatividad no es un concepto aislado en sí mismo, sino un conjunto de dimensiones relacionadas que interaccionan entre sí para desembocar en el proceso creativo y llegar a comprenderlo. Así lo dice Simonton (2003), quien diferenció esas dimensiones con sus correspondientes subdimensiones:

- **La persona:** se entiende como el conjunto de características y atributos estables del individuo en cuestión, que consiguen impulsar su creatividad. Ésta se desglosa en cuatro subcategorías:
 - 1) **Características personales:** se muestran habitualmente en la persona creativa, por ejemplo la autoconfianza, la percepción positiva de uno mismo, la autoestima, la ambición, etc. En relación con este punto, Norman Vicent Peale lo argumentaba de la siguiente manera:
“Cree en ti mismo. Ten fe en tus habilidades. Sin una humilde pero razonable confianza en tus propias fuerzas no podrás ser exitoso”. Con ello no anima a caer en la vanidad sino a creer que uno mismo es válido, capaz, que su trabajo vale la pena. Los padres y maestros haciendo uso del refuerzo positivo y evitando la crítica destructiva serán fundamentales para moldear esa autopercepción que el niño tiene de sí mismo.
 - 2) **Inteligencia y conocimiento del ámbito:** suponen el conocimiento y dominio del tema a desarrollar así como de las reglas y procedimientos del campo de investigación. Picasso secundaba dicha idea con una de sus citas célebres más conocidas: *“Aprende las reglas como un profesional para poder romperlas como un artista”.*

Si una persona al azar sin formación artística pinta una línea en un lienzo, no tendrá el mismo valor que si lo hace otra que se ha formado y conoce las técnicas, vanguardias, estilos...La composición de esta última será mucho más rica y tendrá razón de ser.

3) Motivación intrínseca: trata la realización de acciones sin necesidad de un incentivo externo o recompensa. El placer de llevar a cabo esa acción es suficiente para la persona que la desarrolla. Romo (1997), Goleman y cols. (2000) y Bohm (2001) están de acuerdo en que solo este tipo de motivación, y ninguna otra, logrará resultados realmente creativos; la extrínseca será solo un refuerzo para la primera.

4) Rasgos bipolares: hacen referencia a los estados de ánimo completamente opuestos que las personas creativas experimentan durante su proceso creativo. Csikszentmihalyi (1998) habla de diez pares de rasgos o “dimensiones de la complejidad”: energía física/ calma, vivacidad/ingenuidad, carácter lúdico/disciplina, extroversión/introversión, fantasía/ realidad, humildad/orgullo, masculinidad/feminidad, lado conservador/ rebelde, pasión/ objetividad, sufrimiento/placer (o el *fluir*).

- El proceso: hace referencia a los cuatro periodos del proceso cognitivo que estableció Graham Wallas (1926):

-Preparación. Para comenzar, se recopila información y se identifica el problema poniendo en práctica los conocimientos previos. En dicha fase es imprescindible contar con motivación, sensibilidad y fluidez de ideas.

-Incubación. Se lleva a cabo un proceso de análisis y reorganización mental de la información que se posee. Comienza la reestructuración de ideas para crear otras nuevas, tratándose de una etapa de gran tensión emocional al no saber si se conseguirá el objetivo o no (motivo por el cual en este punto son abandonados muchos proyectos). En esta fase es conveniente contar con una alta tolerancia a la ambigüedad.

-Iluminación. Se da en el momento en el que finaliza la incubación, cuando la persona da con lo que considera la solución final o la mayor aproximación a ésta. Es una fase de júbilo y emoción, también conocida como “*Eureka*”.

-Verificación de la nueva idea. Se entiende como el examen, la parte donde se revisa el resultado y se confirma su validez, su lógica, su utilidad o su aplicación práctica. Después, se añade un nuevo nivel conocido como “Comunicación” al compartirlo con el resto.

- El producto: según afirma Manuela Romo (1997), así como muchos otros estudiosos del término, *“la creación siempre debe implicar un producto (...) Lo espectacular no es el proceso mental, sino los resultados. Sin producto no hay persona ni proceso”*.

Dicha afirmación ha tenido, tiene y tendrá numerosas críticas y detractores. Si bien es cierto que sin producto no hay creación, desde la docencia no debemos fijarnos solo en lo superficial o resultado ultimo perpetuando el lema “el fin justifica los medios”, sino lanzar el mensaje de la importancia del proceso, el trabajo, el tiempo invertido, las conexiones de ideas, las muestras de creatividad que muestran. En caso de no hacerlo, los alumnos podrían caer en la desmotivación y en la inseguridad en sí mismos. Como dice Mónica Sorín (1992) *“No hay resultados creativos sino procesos creativos”*, esto quiere decir que el proceso de producción influirá y marcará en el resultado final y en individuo que lo crea.

- El contexto: hace referencia a todos los factores y experiencias en la vida de la persona creadora que afectan directamente a su obra. El momento histórico, la familia, la religión, país de origen, comunidad, estado de salud, economía, personas cercanas, etc. Torre (2006) asegura que *“la creatividad no ocurre por azar, sino que viene profundamente influenciada por factores ambientales, considerando los momentos de creación como resultado de complejas circunstancias sociales.”*

Mónica Sorín (1991) lo ejemplifica de la siguiente manera: si analizamos la vida de una gran persona creadora son evidentes las influencias de sus maestros, los conocimientos acumulados o las ideas a la que se opuso. Cuando una sociedad está lista para que un descubrimiento salga a la luz lo hará inevitablemente; qué persona desvele ese conocimiento o descubrimiento será fruto de la casualidad. El cubismo habría aparecido con Picasso o sin él, pero únicamente él habría pintado el Guernica, dándole su matiz personal fruto de sus experiencias y su época. El mismo autor afirmó:

« No basta con conocer las obras de un artista. También hay que saber cuándo las hacía, por qué, cómo, en qué circunstancias. Procuro dejar para la posteridad una documentación tan completa como sea posible. Por esto fecho todo lo que hago. »

5.2.2. Técnicas creativas

A continuación se procede a enumerar una selección de las principales técnicas para fomentar el desarrollo de la creatividad, siendo casi la totalidad de ellas utilizadas en la actualidad.

De Bono ha estudiado y trabajado desde 1960 dichas técnicas centrándose en las dos primeras que encabezan el listado.

- 1) El *Cognitive Research Trust* o método CoRT (2009), formado por las diez técnicas necesarias para la evolución y desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.
- 2) El método de los seis sombreros para pensar (1988), consiste en probarse un sombrero diferente cada vez e ir actuando en consecuencia a lo que representa, modificando las posturas o ideas según el pensamiento que represente. El color blanco implica neutralidad, objetividad y basarse en los datos y hechos, el negro juicio negativo, lo que puede salir mal, la antítesis del amarillo, el rojo la expresión de sentimientos, corazonadas, sensaciones, gustos, el amarillo el pensamiento optimista y positivo, los beneficios, el verde la fertilidad o las alternativas y el azul el control, el orden y la moderación permitiendo que todos hablen e intercambien opiniones.
- 3) El *Brainstorming*, traducido como “tormenta de ideas” (Osborn 1938) está basado en tres premisas: durante la fase productiva de las ideas, está prohibida cualquier crítica y toda ocurrencia por ridícula que parezca debe ser expresada. La segunda afirma que la cantidad es la base de la cualidad, siendo más una cuestión estadística ya que solo cuando se hayan agotado todas las opciones tendremos la seguridad de que, entre todas ellas, está la acertada. Con este método también se estimula la utilización y transformación de ideas ajenas.
- 4) La sinéctica (Gordon, 1961) es un método basado en cuatro técnicas principales: la analogía personal, en la que se busca que la persona se identifique con un problema o sus elementos (“¿Qué pasaría si yo me convirtiera en...?”), la analogía directa, la cual se trata de establecer comparaciones de todo tipo entre elementos con algunas similitudes o semejanzas (“¿En qué se parece el submarino que he diseñado a un pez?”). Responde al esquema “X es a Y, como ...”, la analogía simbólica y la analogía fantástica en la que se debe imaginar una situación irreal, fabulosa (“¿Cómo conducirías un coche sin volante?”). Se pueden entender también como hipótesis fantásticas, en las que los alumnos deben ir más allá de las respuestas lógicas y plantearse situaciones y asociaciones nunca antes planteadas. Es interesante jugar a mezclar objetos creando palabras nuevas, por ejemplo de la unión de un teléfono y tostador saldría un “tostáfono”, que serviría para avisar del momento exacto en que la tostada esté lista. En el ámbito del dibujo se puede aplicar de la misma manera, intentando dibujar un coche-cama, un gato-pájaro, etc.

- 5) *Idea checklist*, también conocida como “el arte de preguntar”. La curiosidad por lo desconocido es algo implícito en el ser humano, produciendo así una necesidad por hacer preguntas desde la más tierna infancia para intentar comprender y descubrir el mundo que nos rodea. Se les muestra a los alumnos/as una imagen a partir de la cual Osborn proponía preguntas como “¿Es posible o imposible?”, “¿Por qué?”, “¿Tiene otros usos?”, “¿Se puede adaptar, agrandar, modificar, combinar o invertir?”, “¿Cuándo y dónde?” y un largo etcétera.
- 6) Los listados de atributos o cualidades, consisten en atribuir a un objeto, personaje, etc., las cualidades que de manera ideal se esperarían de él. Por ejemplo, “¿Qué cualidades pondrías a...un buen amigo/ unas vacaciones/ un cohete?”.
- 7) La ideogramación busca representar un concepto, palabra o contenido a través del dibujo. Se crea un signo, un mensaje no verbal, explicando la idea principal sin necesidad de palabras (las señales de tráfico o el símbolo del reciclaje lo son).
- 8) El uso de la mimética es una manera divertida de trabajar la imaginación inventiva y la faceta interpretativa. Se les pueden dar palabras o acciones para que las transmitan a sus compañeros/as con signos y gestos. Ejercita tanto al “actor” como a los espectadores, ya que ambos necesitan hacer uso de la imaginación. Cualquier representación teatral ordinaria ayudará también al fomento de esa expresividad corporal que tanto se pierde en las aulas.

5.3 NIVELES DE CREATIVIDAD Y TIPOS

Taylor (1945) dedicó gran parte de su vida a estudiar las definiciones del término creatividad y tras ello afirmó que para lograr comprenderlas es esencial conocer y diferenciar los cinco niveles que la componen:

- **Nivel expresivo:** se trata de la forma más básica de la creatividad, formada por la espontaneidad y la plena libertad para manifestar sentimientos, siendo un ejemplo de ello el dibujo de los niños.
- **Nivel productivo:** en este nivel se comienza a construir una técnica y nuevas estrategias; la espontaneidad y libertad anterior queda atrás estando sujeta o limitada por los conocimientos que ahora se poseen y el material que se debe usar, siendo más importante la productividad o el número de productos que el contenido en sí.

- **Nivel inventivo:** se entiende como el nivel de los descubrimientos y de los inventos ya que se obvian las pautas conocidas y se forman otras de carácter novedoso, relacionando elementos conocidos de forma poco usual, es decir, viendo los elementos ordinarios de otra manera. Tiene un gran valor social ya que suele referirse a descubrimientos científicos o útiles para la sociedad.
- **Nivel innovador:** este nivel exige una alta comprensión de los principios básicos que rigen el problema y todo lo que lo rodea. Las ideas se extraen a partir de otras ya planteadas y se intentan adaptar al campo de interés, por lo que es necesario un alto grado de flexibilidad y originalidad en las ideas.
- **Nivel emergente:** en este último nivel, relacionado con el talento y el ingenio, nacen maneras nuevas de pensar, rompiendo con lo establecido y haciendo que el sujeto comprenda la realidad de manera diferente a como lo hacía hasta ahora. Ya no sirve el modificar lo conocido, sino que se busca ofrecer algo nuevo.

Si hablamos de la transmisión de la creatividad en un contexto educativo, nos surgen interrogantes en cuanto a la implicación del maestro. ¿Debe ser creativo para enseñar a crear?, ¿su papel es importante?, ¿ha tenido que realizar formación específica?, ¿puede ser considerado como modelo a seguir por sus estudiantes al igual que ocurre con la formación e imitación de la conducta o pensamientos?

Ante todas estas preguntas, es imposible no cuestionarnos cómo tratar la creatividad desde la escuela y qué parámetros seguir para ello. Apoyándonos en las teorías de numerosos autores, encontramos la clasificación o taxonomía de la creatividad, la cual nos permite definir unas variables en factores medibles. Con ello nos referimos a orientar a los maestros por unos parámetros comunes para fomentar el desarrollo de dicha capacidad. Por ello analizamos la clasificación que realizó De Prado (2001), en la cual podemos distinguir tres tipos de creatividad:

-Creatividad objetiva y realista: se refiere a la creatividad basada en lo exterior, en las experiencias y conocimientos previos del individuo, con sus vivencias y lo que ya ha conocido. Se plantea y cuestiona la realidad para descubrir los aspectos negativos de la misma, para hacer que surja de ese análisis una solución creativa para sus problemas. Volvemos a mencionar aquí a Guilford (1967) con su pensamiento divergente el cual, recordemos, afirmaba la necesidad de partir de los conocimientos previos como trampolín para la creatividad. Este tipo de creatividad es conveniente desbloquearla y trabajarla desde las escuelas, ya que mantienen relación con los tipos de pensamiento que se trabajan en algunos programas de mejora cognitiva llevados a cabo en los centros educativos.

-Creatividad imaginativa y fantástica: surge cuando se rebasan los límites de la realidad. Para ello, es preciso hacer uso de un pensamiento fantástico, imaginativo, sin aferrarnos a la realidad y sin control racional o lógico, dejando aflorar el subconsciente. Este tipo puede relacionarse con De Bono y su idea de fomentar el pensamiento lateral, lo cual implica dejar que aflore el pensamiento divergente, lo irracional, etc.

-Creatividad innovadora e inventiva: procede del pensamiento innovador con el objetivo de mejorar lo actual y cambiar lo ya existente. Se relaciona de cerca con la capacidad de invención o con el proceso creativo de algo nuevo y único desconocido hasta el momento.

Sin embargo, tanto la imaginativa y fantástica como la innovadora e inventiva no tienen cabida por el momento en el currículo escolar al no encontrar programas específicos que las desarrollen. En la objetiva y realista, el proceso creativo y el producto final son de tipo cognitivo, mientras que en las otras dos mencionadas no lo son. Por ello nos preguntamos si en algún momento tendrán cabida dentro del currículum oficial, o deberán desarrollarse fuera del contexto educativo por otras vías o entornos.

Saturnino de la Torre clasifica en cuatro los tipos de persona según se manifiesta su potencial creador, relacionándolo con la aceptación o respuesta social que sus obras tengan (Torre, 2003): el genio creador, quién posee cualidades únicas para la creación, la persona creadora, que demuestra su creatividad con obras de valor, la persona creativa, cuyo potencial creativo no está todo lo explotado que podría pero tiene la habilidad de ver más allá de lo que los demás han visto y la persona pseudo creativa, quien posee una creatividad engañosa o que se usa para fines perjudiciales o dañinos.

5.4. FACTORES QUE INFLUYEN EN LA CREATIVIDAD

Torrance estudió las causas que podían influir a la hora de desarrollar la creatividad en los niños, haciendo especial hincapié en las escuelas y ambientes en los que la educación fuera un elemento activo, examinando las causas que frenan la creatividad y las características de la persona creativa.

Las condiciones ambientales, el ambiente familiar y el escolar serán determinantes para conseguir que la creatividad aflore en los niños. En las familias debe primar un ambiente óptimo, eficiente y libre: en los hogares donde reina la seguridad, la confianza y la alusión a tendencias creativas, será más probable que nazcan nuevos creativos. Por otro lado, en las casas de clima conformista, inseguro y autoritario por parte de los progenitores, se producirá el efecto inverso.

Sin embargo, al ser la creatividad una cualidad tan compleja de medir, las afirmaciones anteriores no son necesariamente decisivas. Muchos artistas famosos no tuvieron la suerte de vivir en ambientes creativos, sino todo lo contrario, y debido a la soledad o adversidades padecidas resultaron convertirse en auténticos genios.

En cuanto al ambiente escolar, no solo hablamos de la relación con otros compañeros/as sino con la forma de actuar de algunos docentes. La desconfianza hacia sus alumnos, el castigo verbal, la crítica sistemática o poco productiva, etc., va destruyendo poco a poco ese clima que debería crearse en las escuelas.

Torrance y Hansen (1965) llevaron a cabo una investigación en la que estudiaron el comportamiento de los docentes, analizando las preguntas que les lanzaban a sus estudiantes a lo largo de cinco meses en cinco cursos distintos. Posteriormente, clasificaron dichas preguntas en dos tipos: divergentes-estimulantes y factuales-reproductivas. Los maestros considerados creativos, obtuvieron puntuaciones más altas en el primer tipo.

Albert Einstein (1897-1955) afirmó: *"El arte supremo del maestro es despertar el placer de la expresión creativa y el conocimiento"*. Sobra decir que si el maestro no lucha por ser creativo, por despertar la curiosidad de sus alumnos, por jugar con el pensamiento divergente, etc., la mayoría de sus alumnos no se desarrollarán en ese ámbito de manera innata. La creatividad debe ser trabajada y como docentes debemos darle al alumnado las herramientas para ello.

Tras el estudio, se comprobó que los maestros creativos acogen mejor las ideas y sugerencias de su alumnado, incorporándolas a la estructura de la clase o al tema que se está tratando. Además, los ejemplos utilizados para explicar el temario resultan mucho más estimulantes para los estudiantes. Por otro lado, los docentes con menor creatividad se mostraban más rígidos y directos, tolerando un mayor número de periodos de confusión y silencio en sus clases.

Cabe destacar que es necesario mentalizarnos de que el maestro no tiene que ser el protagonista, sino el punto de apoyo y guía de sus alumnos/as mientras aprenden a trabajar de manera autónoma e imaginativa.

Factores que influyen positivamente

Como ya hemos mencionado, pese a nacer todos nosotros con la habilidad de la creatividad debemos contar con la importancia de algunos potenciadores de la misma. Los factores fundamentales sin duda serán los tres que influyen en mayor medida en el desarrollo de una persona: los cognitivos, afectivos y sociales. Los tres básicos están interrelacionados entre sí, motivo por el cual no se pueden separar.

López y Recio (1998) aportan algunos de los activadores que pueden ser útiles para el desarrollo de la creatividad en los colegios:

1. Actitud frente a los problemas:

- Conseguir que el alumno encuentre sentido a los problemas a los que se enfrenta.
- Motivar al alumnado a que desarrollen y utilicen su potencial creativo.
- Concienciarlos sobre la importancia de utilizar la creatividad en la cotidianidad y no únicamente en el ámbito artístico.
- Estimular su curiosidad, innata por naturaleza, y ayudarles a observar los problemas desde otros puntos de vista o perspectivas.

2. El uso que se hace de la información:

- Necesidad de aplicar de manera más práctica los conocimientos, evitando la memorización mecánica sin interiorización.
- Estimular al alumnado para descubrir relaciones nuevas para afrontar un problema.
- Valorar las ideas de los demás así como las consecuencias de sus actos, presentar una mentalidad abierta ante ellas e incentivar la búsqueda y factores del problema.

3. Utilización de materiales:

- Hacer uso de materiales que llamen su atención y les inviten a investigar.
- Utilizar historias y anécdotas para una mejor comprensión de los contenidos y utilizar enfoques distintos durante las sesiones para incentivar su curiosidad y atención. Es importante que anécdota no empañe la información a transmitir y esta se quede en el trasfondo de forma que al preguntarles por el contenido, contesten con el ejemplo.

4. Atmósfera de trabajo:

- Producir en el aula un clima adecuado, tranquilo, estimulante y libre de tensiones.

Como ya hemos comentado, para el fomento de la creatividad influyen muchos otros factores, por ejemplo, los procesos lingüísticos, motivacionales, actitudinales, el clima, etc. Los más importantes son los siguientes: perpetuar la curiosidad del niño y dar tiempo al proceso creativo y a la producción de ideas, perder el miedo al error, incentivar el pensamiento fantasioso y saber orientarlo hacia la realidad, animar a la relación con personas consideradas creativas y no estereotiparlas, favorecer la diversidad y la individualidad, utilizar el juego y alabar los progresos a través del refuerzo positivo, del halago.

En el libro de Ken Robinson *“El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo”* se trata esa diversidad. Explica que “estar en nuestro elemento” es dar con algo que comprendes de manera natural, para lo que tienes aptitudes, que te apasiona y lo disfrutas. Debemos intentar inculcar esta idea en nuestros alumnos/as siguiendo estos cuatro pasos básicos: Hacer que descubran su elemento, es decir qué les entusiasma o les motiva, añadir pasión a lo que hagan, invertir esfuerzo, disciplina, entrega y por último pero no por ello menos importante, arriesgar porque sin asumir riesgos no es posible crear.

Factores que influyen negativamente

La información anterior nos ayuda a reflexionar sobre el modo en el que la escuela y la educación puede contribuir al desarrollo de personalidades creativas. Sin embargo, debemos mencionar también los factores que frenan ese desarrollo y los tres tipos de bloqueo que Simberg, (1971) diferencia:

- Bloqueo perceptual. Hace referencia a aspectos cognitivos. A continuación algunos ejemplos:
 - Dificultad para aislar el problema. El obsesionarse con una parte del problema, nos impide ver y analizar el conjunto. Cuando nos obnubilamos con un aspecto concreto, estamos frenando el proceso creativo.
 - Una limitación del problema en exceso, es decir, no prestar suficiente atención a lo que rodea al problema y centrarnos solo en el problema en sí.
 - Incapacidad de observar con todos los sentidos, prestando atención.
 - Problemas para encontrar relaciones remotas.
 - Problemas a la hora de no investigar lo obvio
 - Impedimentos para distinguir entre causa y efecto

- Bloqueo sociocultural. Guarda reacción con factores aprendidos, establecidos o perpetuados por la sociedad y/o entorno, por ejemplo:
 - Esforzarse por estar dentro de los parámetros de las normas aceptadas socialmente.
 - Ser pragmático y económico.
 - Mantener creencias como “preguntar mucho es de mala educación” o “no hay que dudar siempre de todo”.
 - Conceder demasiada importancia a la competitividad entre unos y otros (intentar como maestros que esa competitividad resulte sana y motivadora).
 - Demasiada fe en las estadísticas.
 - Generalizar de forma excesiva.
 - Tener demasiado arraigo a la razón y el pensamiento lógico.
 - Adoptar una actitud de extremos: o todo o nada (nunca se deben ignorar sus esfuerzos o logros por pequeños que sean).
 - Muchos conocimientos o nulos sobre el tema a trabajar.
 - Sentir que algo es insuficiente, no merece esfuerzo o que no se debe fantasear.

- Bloqueo emocional. Las emociones que una persona puede sentir frente al proceso creativo. Algunos ejemplos son:
 - Temor a equivocarse o hacer el ridículo (para ello no avergonzar al alumnado).
 - Contentarse con la primera idea que surge y no ahondar más.
 - Pensamiento demasiado rígido (dificultad en cambiar de sistema).
 - Buscar alcanzar el logro a la mayor brevedad posible.
 - Necesidad extrema de seguridad en todo momento.
 - Temor a los superiores/ personal al mando y desconfianza de los iguales. (El control excesivo y permanente de una actividad es perjudicial)
 - Poca fuerza de voluntad para iniciar un proceso de solución para el problema.

5.5. ¿CÓMO EVALUAR LA CREATIVIDAD?

Como ya hemos podido comprobar, la creatividad es una variable difícil de comprender, definir y clasificar por lo que medirla y evaluarla tampoco es tarea fácil. Esto es así por lo imprevisible que resulta su llegada, su aparición repentina, sus variables formas de presentarse, etc.

Hasta aproximadamente los años 50 no resultó de interés la medición de la creatividad. El precursor de ello fue Guilford, quien como ya hemos mencionado creó lo que se conoce como pensamiento divergente, el cual medía a través de los test que desarrolló junto sus colaboradores.

Los test de creatividad surgieron en contraposición a los de inteligencia: mientras estos últimos daban por válida solo una solución, los primeros ofrecían soluciones distintas siendo la mejor de ellas la más original (con mucho más valor si el autor del test desconocía o no se había planteado la respuesta dada).

Para algunos autores, parece que si existe cierta correlación entre la medida de la creatividad y otras pruebas de evaluación de la inteligencia (aunque éstas no contemplen factores como la motivación, el desempeño creativo, la inspiración, etc.), sin embargo para otros inteligencia y creatividad son dos factores que no tienen por qué estar implícitos el uno en el otro.

Existen algunas herramientas de carácter subjetivo, entendidas como evaluación informal, a través de las cuales podemos recibir información y sacar conclusiones acerca de la capacidad creativa del sujeto. La percepción y opinión de los profesores, padres y resto de compañeros ante la creatividad que muestra el niño/a y los posibles reconocimientos que hayan podido recibir sus obras o trabajos así como su opinión de sí mismo, podrían ayudarnos con la evaluación.

Torrance y sus colaboradores afirmaban que a través de la simple observación del niño/a mientras juega o trabaja, se puede determinar si es creativo o no. Para comprobarlo, debemos fijarnos en los siguientes elementos: 1) Curiosidad: si formula sus dudas y preguntas constantemente y siempre quiere saber más, examina los objetos con los que juega, los desmonta, etc. 2) Flexibilidad: si una acción no da el resultado que esperaba, inmediatamente piensa otra alternativa. 3) Sensibilidad ante los problemas. Percibe las excepciones, las contradicciones, las lagunas de información... 4) Redefinición: puede ver novedades en cosas que nadie más puede, descubrir significados ocultos, nuevos usos para objetos conocidos o relación entre dos o más que no tienen puntos en común. 5) Conciencia de sí mismo. Trabaja solo largos periodos, no le gusta seguir instrucciones, se orienta por sí mismo.

6) Originalidad: tiene ideas poco comunes, distintas, sorprendentes. En sus obras es notorio un estilo propio. 7) Capacidad de percepción: accede a otros campos de la mente que las personas no creativas ni siquiera se plantean.

Si buscamos más refuerzo, el Cuestionario de Bennisar (1994) está compuesto por 50 ítems con dos respuestas únicas (sí o no). Invita a calificarse a uno mismo en cinco campos como son capacidad de riesgo, independencia, inconformismo, productividad y perseverancia. Otra prueba, Valcrea, o valoración de la creatividad (2004) consiste en una escala en la que el profesor puntúa de uno a cinco a sus alumnos en ítems relacionados con la originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración y al finalizar gracias a un programa en Excel se crean gráficas representativas de cada uno valorando los cuatro aspectos.

Sin embargo, si queremos hacer uso de una evaluación más formal y de carácter más objetivo, debemos analizar las principales pruebas estandarizadas utilizadas para estimular y, sobre todo, evaluar la creatividad:

La base de dichos test las instauraron Guilford con su teoría de la estructura del intelecto, la Teoría de Torrance y su Prueba del Pensamiento Creativo y el Test de Asociaciones remotas de Mednick.

- Prueba de Estructura del Intelecto (SOI "*Structure of the Intellect*"). Guilford (1983) basó el test en cuatro pruebas de fluidez, otras de interpretación de semejanzas y por último pruebas no verbales. Los tres factores de la creatividad que evalúa son: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Las pruebas que lo forman tienen respuestas abiertas, por lo que no pueden ser consideradas correctas o incorrectas.
- Prueba del Pensamiento Creativo (TTCT "*The Torrance Test of Creative Thinking*"). Torrance (1996) elaboró una prueba formada por tres ejercicios basados en ilustraciones o figuras y siete basados en palabras.

La parte verbal está compuesta por siete juegos: en el primero, el participante tiene que hacer todas las preguntas que se le ocurran para lograr descifrar qué está pasando en la imagen que se le muestra. En la segundo, debe imaginar las causas de lo que está viendo en dicha imagen y en la tercera adivinar las consecuencias que pueden desembocar de ello.

El cuarto juego, se trata de "mejorar el producto" que se le presenta, en este caso un peluche, y debe decir las formas que se le ocurren de modificarlo para que resulte más divertido a la vista.

El juego número cinco se trata de buscar nuevas posibilidades de uso para unos objetos ya conocidos. En el sexto, deberán hacer preguntas de lo más originales para conseguir despertar el interés de los demás en esos objetos. En último juego se le pide al individuo que imagine una situación imposible o muy extraña (por ejemplo, que las noches de verano las nubes bajan al suelo y se pueden conducir) e intente decir todo lo que podría pasar o lo que se podría hacer en esa situación.

A la realización de cada juego le corresponden de cinco a diez minutos y posteriormente se puntúa la flexibilidad, fluidez y originalidad de las respuestas de cada uno.

La parte de figuras consta de tres actividades: el sujeto debe pegar un trozo de papel en una hoja en blanco. El segundo paso es acabar ese dibujo y el tercero partir de líneas y formas geométricas para añadir el mayor número de elementos diferentes con ellas.

Cada actividad cuenta con el mismo tiempo, 5-10 minutos, y los aspectos a valorar son cinco: la fluidez, la originalidad, la abstracción de títulos, la elaboración y la resistencia al cierre. Con otras 13 medidas que dependen del criterio, se suman todos los datos y el resultado es el potencial creativo.

- Test de asociaciones remotas (“*Remote association test*”). Para Mednick (1968), una mente creativa contará con un mayor número de asociaciones remotas útiles. Se trata de dar con tres palabras de muy dispares entre sí y buscar una que las relacione a todas. A través de ello, presenta tres formas de llegar a una solución: por contigüidad (serendipia o casualidad), por similitud o combinación asociativa y por intervención de elementos comunes.
- Test CREA. Inteligencia Creativa. Elaborado por Corbalán, Martínez y Donolo (2003), se basa en invertir las reglas de modo que es el sujeto quién debe hacer preguntas en vez de dar respuestas a partir de una imagen o fotografía dada. La duración es de 10 a 20 minutos, pudiéndolo aplicarlo de manera individual o en grupo. Lo sorprendente de este Test es la posibilidad de obtener una calificación cuantitativa o puntuación directa de la creatividad de forma global a diferencia de las propuestas de Guilford o Torrance. Los resultados se muestra en centiles.
- TAEC (Test de Abreacción para Evaluar la Creatividad). Saturnino de la Torre (1991) analiza con él a través de formas indefinidas la originalidad, la resistencia al cierre, la originalidad, la fantasía (figuras no conocidas, no similares a ningún objeto), la conectividad (conectar las figuras entre sí), la elaboración (nivel de detalle, decoración, colores), el

alcance imaginativo, la expansión figurativa (gran tamaño, casi se sale de la hoja, no deja margen para cada una de ellas), riqueza expresiva, habilidad gráfica, la morfología de la imagen y el estilo creativo.(Ver anexo 2).

- La Batería PIC (Prueba de Imaginación Creativa) es una prueba dividida por niveles para niños PIC-N, jóvenes PIC-J o adultos PIC-A. Está formado por cuatro pruebas: En la primera a partir de un dibujo el sujeto debe imaginar todo lo que podría estar pasando. En la segunda y la tercera nos encontramos las siguientes frases guías: “Haz una lista de todas las cosas que podrían servir para...”, “¿Qué pasaría si fuera cierta la siguiente frase?”. Por último deberán completar dibujos ya empezados y ponerles título. Observamos que se repiten patrones ya utilizados en test anteriores, por lo que la variación de estas pruebas no es muy notoria.

Después de investigar sobre numerosas técnicas de evaluación de la creatividad y de seleccionar las más relevantes, coincidimos con Violant (2006) en que la gran mayoría de pruebas que se ofertan hoy en día están basadas o parten de las propuestas por Torrance o Guilford y suelen verse repetidos numerosos elementos. Estas pruebas también pueden utilizarse para trabajar la creatividad, debido a su gran alcance, en lugar de para evaluar únicamente tal y como veremos a lo largo de las actividades de la propuesta didáctica.

A pesar de todos los intentos de conseguir medir la creatividad como una variable cuantitativa, los test de los que disponemos hasta ahora no cuentan con la veracidad y confiabilidad necesaria para determinar con seguridad esa capacidad creativa. Si bien es cierto que se acercan bastante, aún queda camino por recorrer para comprender mejor esta compleja facultad humana.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

6.1. Introducción y justificación

Desde la docencia contamos con una posición privilegiada para fomentar y desarrollar la capacidad creativa de nuestros alumnos y alumnas. Si bien es cierto que podría ser trabajada desde cualquier materia o área, el presente trabajo se centra en la escritura creativa y la expresión plástica, comunicativa y escénica entre otras. La temática central girará en torno a la novela del escritor y aviador francés Antoine de Saint-Exupéry “El Principito” y su recién estrenada adaptación de la obra, “La Princesa” cuyo protagonista es esta vez femenino, formando parte de un proyecto de adaptación de obras literarias originales a otras etnias, géneros e incluso orientaciones sexuales para acabar con la perpetuación de estereotipos y conseguir que el lector/a se identifique con más facilidad con las historias en las que se sumerge; cuanto más próximos sean lector y protagonista del libro, mayor será la empatía e inspiración que aflorará en el primero al finalizar la lectura, pues se verá reflejado/a.

El taller se llevará a cabo durante el mes de las jornadas de animación a la lectura del centro escolar, siendo éste un periodo y ambiente más distendido y relajado en el que los niños puedan expresarse libremente disfrutando de la realización de unas actividades distintas a lo que normalmente hacen en el colegio.

6.2. Objetivos

Los objetivos que se deben alcanzar durante la etapa de Educación Primaria según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero y que el presente trabajo se contemplan son los siguientes:

- Conocer y apreciar los valores y normas de convivencia respetando los derechos humanos.
- Desarrollar los hábitos de trabajo individual y en equipo, de esfuerzo, actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés , creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- Conocer y comprender las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos entre hombres y mujeres y la no discriminación.
- Conocer y utilizar la lengua castellana.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.

- 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.

De manera específica y complementando a los anteriores, se añade un objetivo específico de carácter imprescindible no incluido en el Real Decreto:

- Conseguir que el alumnado disfrute del aprendizaje y de la actividad creativa propia y de los demás.

6.3. Competencias

Basándonos en el Real Decreto 126/2014 del 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, las competencias clave adquiridas gracias a este taller, son las siguientes:

Comunicación lingüística; Aprender a aprender; Competencias sociales y cívicas; Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; Conciencia y expresiones culturales.

6.4 Contenidos

Haciendo referencia al Boletín Oficial de Castilla y León 142/2016 del 25 de julio, los contenidos comunes de etapa y los de cuarto curso contemplados en la propuesta práctica, son los siguientes:

Referentes al área de Lengua Castellana y literatura:

- Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo desarrollando habilidades sociales que favorezcan la colaboración, la igualdad entre hombres y mujeres y valorando la importancia de la contribución de todos.
- Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal: carteles publicitarios. Anuncios. Tebeos.
- Estrategias y normas en el intercambio comunicativo: participación, exposición clara, organización del discurso, escucha, respeto al turno de palabra, entonación, respeto por los sentimientos y experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás, utilizando lenguaje no sexista ni estereotipado.
- Deducción de palabras por el contexto. Reconocimiento de ideas no explícitas. Resumen oral.

- Estrategias para la comprensión lectora de textos: título. Ilustraciones. Palabras clave. Capítulos. Relectura. Anticipación de hipótesis y comprobación. Síntesis. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias.
- Gusto por la lectura. Hábito lector.
- Identificación y valoración crítica de los mensajes y valores transmitidos por el texto.
- Situaciones de comunicación espontáneas o dirigidas utilizando un discurso ordenado y coherente.

Referentes al área de Educación artística, bloque de Educación Plástica:

- La percepción. Descripción oral y escrita de sensaciones y observaciones.
- El dibujo de representación: composición de piezas recreando aspectos de obras analizadas.
- Modelado y construcciones. Manipulación y transformación de objetos. Disposición a la originalidad, espontaneidad, plasmación de ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en su creación. Aplicación de estrategias creativas.
- El color y los materiales de la obra plástica. Exploración de mezclas y manchas de color con diferentes tipos de pintura y sobre soportes diversos.
- La creación de una obra plástica o visual: desarrollo a partir de una idea que integre la imaginación, la fantasía, la percepción sensorial y la realidad, previendo los recursos necesarios para su elaboración.
- La creación artística individual o en grupo. Participación individualizada en la manipulación y exploración de materiales. Reparto de tareas y respeto a las aportaciones de los demás.

6.5. Metodología de la propuesta

La propuesta será desarrollada a través de una metodología de carácter didáctico. Tomando como referencia el Real Decreto 126/2014 del 28 de febrero, se entiende por metodología directa las distintas estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas con anterioridad por el personal docente de manera intencionada y reflexiva, con el objetivo de hacer posible el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos propuestos.

A su vez, la metodología lúdica tendrá un papel fundamental ya que se busca la libre expresión del niño y su aprendizaje a través del juego, despertando así su interés y curiosidad. Además, encontramos la metodología activa presente en todo momento buscando la participación de los estudiantes, sus opiniones, sus experiencias y vivencias personales que irán formando progresivamente sus personalidades.

La función del profesor en la mayoría de las ocasiones será hacer de guía, servir de apoyo para los alumnos/as quienes deberán ser los protagonistas de sus procesos creativos, investigando, probando, experimentando. La gran variedad de actividades y materiales permitirá que puedan destacar en no solo una de ellas, sino en varias disciplinas distintas como la artística, la escritura, la expresiva, etc.

6.6. Actividades

Las actividades propuestas están dirigidas a 4º curso de Educación Primaria, a un aula de 25 alumnos/as siendo perfectamente posible la adaptación de muchas de ellas a otros niveles. El centro cuenta con jornada partida, por lo que durante el mes de marzo se utilizarán algunas horas de clase (sobre todo las de la tarde) por talleres, representaciones, proyectos en grupos, elementos audiovisuales, etc. El colegio estará decorado adecuadamente con anterioridad por voluntariado del AMPA así como por los maestros y alumnos que deseen colaborar.

Al tratarse de un libro poco extenso y con un gran número de dibujos, todos los días los estudiantes formarán un círculo en el suelo y sentados sobre cojines, en un ambiente más distendido, iniciarán junto a la maestra la lectura en voz alta de los capítulos fijados para ese día antes de llevar a cabo las actividades. Los turnos de narrador irán cambiando aleatoriamente, por lo que deberán prestar atención y estar alerta, además de poder intervenir en cualquier momento para preguntar dudas o formular preguntas que la lectura les sugiera.

Los números romanos dan nombre a cada capítulo del libro, del 1 al 17 por lo que es una buena herramienta para trabajar también ese sistema de numeración que ya habrá sido introducido en la asignatura de matemáticas. Además, los alumnos ampliarán su vocabulario exponencialmente ya que hay muchas palabras desconocidas hasta el momento por ellos como puede ser guardagujas, vanidoso, modesta, nostalgia, ordinario, consigna, etc., así como expresiones y frases hechas tales como “ser una fuente en el desierto” y comparaciones “delgada como un dedo”, “oirás mi risa y será como mil cascabeles”, etc. También se trabajarán las metáforas, presentes a lo largo de todo el texto siendo unas más evidentes que otras.

El 9 de septiembre de 2016 se estrenó la película de El Principito dirigida por Mark Osborne, adaptando la obra a la gran pantalla con una duración de 107 minutos. En ésta se cuenta la historia de una niña que se ve obligada a enfrentarse a un mundo de adultos de manera precoz, sin embargo gracias a la amistad de su excéntrico vecino, un aviador jubilado, y las historias y enseñanzas que le transmite sobre el Principito, la pequeña descubrirá que existe otra forma de entender la vida y se dará cuenta de las cosas verdaderamente importantes.

Proyectaremos la película en el salón de actos para todos los cursos y animaremos a los padres y madres que lo deseen a visionarla, ya que pese a ser de animación es muy enriquecedora para todos los públicos, quizá con mensajes destinados también a la población adulta, como ocurre con el libro.

A continuación se presenta la planificación de las actividades dentro del horario establecido por el centro: de 10:00 a 12:00, con descanso para el recreo, de 12:30 a 13:30 con descanso para comer y por la tarde de 15:30 a 17:30.

Se aprovecharán las horas de las tardes para prácticas que requieran más tiempo de elaboración o de utilización de material, entendiendo siempre que la organización de las horas y actividades es orientativa y está sujeta a los cambios que el tutor y resto de especialistas consideren oportunos.

TABLA 1. Programación de actividades. Marzo 2019.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1 (16:00-17:30) -¿Qué se ha comido?! -Sentimos las palabras.	2	3
4 (15:30-17:30) -Responde con risa. -Profesiones que impresionan.	5	6	7 (15:30-17:30) -El planeta vecino.	8 (Hora de Lengua) -¿Cómo? ¡Cómic!	9	10

11 (16:00-17:30) -Necesitamos flores.	12	13	14 (Hora de Lengua) -Un pueblo de principios.	15 (40 minutos) -Portal hacia el futuro.	16	17
18 (Hora Educación Física) -Los seis sombreros para pensar. -No lo cuento, lo hago.	19	20	21 (Hora de plástica) -La tinta nos tiente.	22 (En la hora de religión si el centro tuviera o en última de la tarde). -Lo esencial es invisible a los ojos.	23	24
25 (16:00- 17:30) -Somos filósofos. -Origami, marcapáginas y avioneta.	26	27	28 (15:30- 17:30) -Colorín Colorado, este cuento... ¿Se ha cambiado? -Las piedras forman el camino.	29 (15:30- 17:30) -Gymkana final.	30	31

Se ha adjuntado este calendario del mes de marzo del año 2019 para poder comprender la distribución de actividades y temporalización de una manera más visual. Los colores indicarán en la explicación posterior en qué semana nos encontramos. Al terminar todas las actividades, en las fiestas del colegio se proyectará en el salón de actos la película de El Principito para todos los alumnos/as del centro.

SEMANA 1: viernes 1 de marzo.

Dará comienzo el mes del Principito y la Princesa. En las últimas horas de la tarde, de 16:00 a 17:30, se leerá en grupo el capítulo primero del libro y se llevarán a cabo las dos primeras actividades.

- **¡¿Qué se ha comido?!**

Basándonos en los ejemplos del elefante dentro de la serpiente en el cuento original y en el volcán en el caso de la Princesa del primer capítulo del libro, tendrán que hacer que la serpiente se coma algo. Irán saliendo uno por uno con su lámina de dibujo y los demás tendrán que decir a qué se les parece a primera vista y después intentar adivinar qué es lo que hay realmente dentro. Solo en caso de no adivinarlo, el autor/a podrá dar pistas o decir de lo que se trata.

- **Sentimos las palabras**

Una vez organizados en gran grupo, el profesor propondrá que los niños/as digan palabras que hayan aparecido en el libro hasta ahora, que crean que vayan a aparecer más adelante o que les sugieran los dibujos del cuento y entre todos nos planteamos las siguientes preguntas: “¿A qué huele esa palabra?, ¿Qué textura tiene o de qué material es?, ¿A qué sabe?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué es lo primero que te viene a la cabeza cuando piensas en esa palabra?”. Al principio puede surgir en ellos un sentimiento de incertidumbre, pero pasados un par de minutos comenzarán a visualizar las palabras de otra manera. “El amor es rojo, huele a tarta y está hecho de algodón de azúcar”.

SEMANA 2: lunes 4, jueves 7 y viernes 8 de marzo.

Lunes 4: lectura grupal de los capítulos dos y tres durante los primeros 15 minutos de la hora de lengua castellana y literatura debido a su corta extensión. Por la tarde, de 15:30 a 17:30 se llevarán a cabo las actividades “Responde con risa” y “Profesiones que impresionan”.

- **Responde con risa**

Todos los niños/as se sientan en círculo, el profesor planteará a la clase situaciones imaginarias y deberán responder con la respuesta más divertida y/o imaginativa que se les ocurra. Algunos ejemplos: “¿Qué creéis que pasó al final con el cordero cuando llegó a su hogar?, ¿Qué pasará dentro de 900 años en nuestro planeta?”, “¿Trabajaríais conduciendo estrellas fugaces por el espacio?, ¿Habría que recargarlas en el sol, ¿En qué caso lo harías?”. La actividad en un principio está planteada para desarrollarla de manera oral, pero también podría utilizarse un soporte material para plasmar los resultados.

- **Profesiones que impresionan**

En grupos de cuatro, deberán inventar una profesión ficticia y hacer un slogan de su negocio, vendiéndolo en un anuncio que podrá presentarse en una cartulina, en formato de anuncio de televisión, a través de una coreografía con una canción y bailes pegadizos, etc.

Se introduciría a la clase de la siguiente manera: “En los capítulos dos y tres, se ha creado de la nada una nueva profesión: dibujante de corderos, bozales, cajas... ¡En la que todo lo que el artista dibuje se convertirá en realidad! Ahora es vuestro turno de crear profesiones que no existan, imposibles, como peluquero de estrellas o masajista de nubes”.

Jueves 7: lectura grupal del capítulo cuatro a lo largo de la mañana, en las horas con el tutor/a. En él se conoce al astrónomo que descubrió la localización del asteroide donde vivía el protagonista. Las dos horas de la tarde se dedicarán a la actividad “El planeta vecino”.

- **El planeta vecino**

Se comunicará a los alumnos su misión de la siguiente manera:

“Tu nave, como la del aviador de la historia, ha tenido una avería y has tenido que hacer un aterrizaje de emergencia en un planeta vecino al asteroide B612. Manda una carta a tu familia o amigos explicando cómo es el lugar, quiénes o qué son sus habitantes, que costumbres raras tienen, el tamaño, color, textura del planeta... Añade un dibujo para que puedan verlo mejor. ¡Recuerda! El universo es infinitamente inmenso, por lo que todos los planetas no tienen que ser redondos o como nosotros los conocemos... ¡Usa la imaginación!”.

El maestro puede sugerir pistas como “a algunos planetas no les da el sol, por lo que sus habitantes no serían de piel morena. En otros no hay agua, en otros solamente hay agua...etc”.

“Estás muy lejos de tu casa, por lo que no tienes teléfono ni carteros para mandar tu mensaje. Tendrás que crear con materiales reciclados, todos los materiales disponibles del aula de plástica, adornos y pinturas que elijas, una mini-nave espacial para meter en ella tu papel y que llegue bien a tus seres queridos. Valdrán botellas, hueveras de cartón, vasos de plástico...”. Al terminar podrán elegir si quieren dejarlas colgadas con hilo de nailon del techo de su clase para decorarla entre todos o llevárselas a casa.

Viernes 8: lectura grupal de los capítulos cinco y seis a lo largo de la jornada matutina. En ellos se explica el concepto de los baobabs y buscaremos que los alumnos/as interpreten el término como un sinónimo de “problemas”. En el libro se habla de un planeta habitado por un perezoso que descuidó tres arbustos, y las consecuencias fueron nefastas. El narrador nos cuenta que él les dice a sus amigos “cuidado con los baobabs” para prevenirlos de un peligro que los acecha desde hace tiempo. La actividad para trabajar dicho capítulo se llamará “¿Cómo? ¡Cómic!”.

- **¿Cómo? ¡Cómic!**

El profesor escribirá o repartirá al azar unas expresiones previamente elegidas. No deben ser muy cerradas como “Me llamo María”, pues en ese caso solo una pregunta encajaría, ni muy abiertas como “Vale/Bien” o “Si/No” ya que no supondría reto alguno introducirlas en cualquier situación. El objetivo es que dibujen por parejas un cómic relacionado con el tema que nos está sirviendo de hilo conductor, El principito o La princesa, e introducir las frases extrañas para crear situaciones diferentes. La historia debe girar en torno a un problema (un baobab) que se debe resolver lo antes posible, solucionándolo cuanto antes para que no le dé tiempo a crecer. Algunos ejemplos podrían ser: “¿984?!, ¿Dónde vamos a meterlas?”, “No tenemos otra opción, así que acepto el reto. ¿Serán burbujas verdes entonces?”.

SEMANA 3: Lunes 11, jueves 14 y viernes 15.

Lunes 11: lectura grupal de los capítulos 7 y 8 a lo largo de diferentes espacios de la mañana. En ellos se muestra un nuevo personaje: la flor. La flor (y el clavel, en el caso de la Princesa) simbolizan el amor. Hablaremos de lo importante que es no ser egoísta cuando se quiere a alguien y a valorar los gestos que de amor que hacen los demás por nosotros así como los que deberíamos hacer para ellos. La actividad para ello será “Necesitamos flores”, porque necesitamos el amor en la vida, el cariño, los gestos de aprecio y el afecto.

- **Necesitamos flores.**

Con una gran variedad de materiales deberán elaborar flores de todos los tamaños, colores, texturas y formas que deseen donde las dos que predominen, en el centro, serán la rosa de El Principito y en clavel de La Princesa. Cada uno tendrá una caja de cartón donde las irá metiendo, intentando hacer el mayor número de flores distintas posibles. A cada una de ellas, deberá acompañarle un motivo, una acción, un mensaje, una situación que demuestre amor, por ejemplo “dar un beso”, “dar un abrazo”, “compartir mi juego favorito”, “ayudar en lo que me pidan”, “no querer llevar siempre la razón”, “escuchar cuando me dicen las cosas por mi bien”. Todas ellas formarán parte de la estructura de un árbol sin hojas y las irán pegando por turnos, convirtiéndolo en uno frondoso repleto de flores.

Jueves 14: lectura grupal del capítulo 10 justo antes de la actividad. En él aparece el Rey (aparecerá en la Gimkana final), habitante del primer planeta que visita el principito. El ejercicio que se llevará a cabo después de leerlo y comentar la actitud del extraño monarca de la historia, será “Un pueblo de principios”.

- **Un pueblo de principios**

La actividad se presentará de la siguiente manera:

“¡Os vais de excursión! El destino es un planeta llamado Pepípapui. Estabais haciendo la maleta pero os han avisado de que allí solo se puede llevar cosas que empiecen por la letra “P”, puesto que sus habitantes son seres de principios y un poderoso rey estableció esa norma hace milenios para que su planeta fuera único. ¿Qué os parecería que os ordenaran la forma en la que tenéis que hablar o que no os dejaran decir lo que pensáis? , ¿Qué cosas podríamos llevarnos? Ej: pelota, polo, pinturas, patatas, pipas, pandereta, pan, pijama...etc.”

Se formarán grupos de cinco e irán metiendo en su maleta común elaborada con una caja de zapatos las palabras que podrían llevarse. El maestro irá preguntando mesa por mesa e irá apuntándolas en la pizarra en el nombre del grupo que corresponda, con la condición de que no se pueden repetir las palabras ya mencionadas. Gana el grupo que más llena lleve la maleta.

Viernes 15: lectura grupal de los capítulos 11 y 12, en los que se muestra el planeta del vanidoso y del bebedor respectivamente (ambos aparecerán en la Gimkana). Conocemos a dos personajes complicados: el primero siempre estaría solo pues no busca amigos ni iguales, sino admiradores y el segundo no puede abandonar el hábito que no le hace ningún bien pero a la vez es incapaz de desprenderse de él, lo cual le crea remordimientos. Deben pensar si pudieran volver a la vista atrás o ver lo que les depara el futuro, si cambiarían algo, cómo creen que serán sus vidas según el rumbo que parece que quieren seguir, etc. La actividad utilizada será “Portal hacia el futuro”.

- **Portal hacia el futuro**

La actividad se planteará de la siguiente manera:

“¿Crees que si el vanidoso y el bebedor hubieran podido ver cómo serían en el futuro, habrían vivido su vida de manera diferente? Pues ahora toca pensar lo mismo para nosotros/as: Te has caído en un agujero de gusano y... ¡has podido verte a ti mismo en el futuro! Escríbete un mensaje a tu yo actual contándote qué has visto, que novedades hay, a qué te dedicas...No tiene por qué ser una profesión que ya exista. ¡Date un consejo que creas importante!”

SEMANA 4: lunes 18, jueves 21 y viernes 22.

Lunes 18: lectura conjunta de los capítulos 13 y 14. Aparecen dos personajes más: el hombre de negocios y el farolero (serán trabajados en la Gymkana final). Habiendo conocido ya a diferentes personas y sus mentalidades, se realizará un ejercicio de abstracción en el que tendrán que adoptar un rol o un papel diferente cada vez ante diferentes situaciones. El objetivo es que conozcan las diferentes percepciones de un problema y sepan obrar según esa mentalidad. La actividad será “Los 6 planetas para pensar” basada en los seis sombreros para pensar de Edward de Bono.

Aprovechando que el espacio es el polideportivo, realizaremos otra actividad llamada “No lo cuento, lo hago”, en la que con todos los materiales a su disposición deberán representar con el cuerpo y la escenificación situaciones a seres que no sean de la Tierra.

- **Los 6 planetas para pensar**

Haciendo referencia a los seis sombreros para pensar de De Bono, vamos a trasladarnos al polideportivo donde pondremos en una zona varios aros amarillos haciendo referencia al pensamiento positivo y optimista, en otra varios petos verdes signo de las múltiples alternativas que existen, en otra un círculo con muchas pelotas blancas que representarán la neutralidad, la objetividad y la base empírica, en otra unas colchonetas azules que simbolizaran el orden y el rol moderador, en otra zona unos conos rojos símbolo de las corazonadas, las sensaciones, el gusto y los sentimientos, y por último en otra cuerdas negras que hacen referencia al pesimismo y a todo lo que puede salir mal.

Todos los materiales tienen que formar círculos o zonas para que los alumnos puedan estar dentro de cada uno por grupos. Para desarrollar la actividad necesitamos seis grupos, formados todos ellos por cuatro personas menos uno que estará compuesto por cinco. El docente enunciará una situación y, dependiendo del color en el que esté cada equipo, deberán manifestar su pensamiento de una forma u otra. Cuando los 6 hayan hecho su aportación, pasan al círculo que quede a su derecha y se repite el proceso con una nueva frase o situación.

- **No lo cuento, lo hago.**

De forma parecida a como ocurre con el juego de “las películas”, los alumnos/as tendrán que representar en pequeño grupo acciones típicas de los seres humanos como si trataran de explicárselas a alguien que no es de nuestro planeta. Tendrán a su disposición todos los materiales del gimnasio como petos, cuerdas, aros, ladrillos, picas, valores, etc. Por ejemplo “Encontrar un objeto que al parecer es valioso pero luego resulta no serlo” o “hacerse daño en la pierna, curarlo y sentirse mejor”. Los compañeros tendrán que adivinar la acción completa.

Jueves 21: lectura grupal del capítulo 15 donde aparece el Geógrafo. Le fascinaría un planeta poblado de color, por lo que esta actividad se la dedicaríamos a él. Trabajaremos con “la tinta nos tienta” para desarrollar el pensamiento abstracto a partir de formas sin sentido aparente en un principio. También se leerán los capítulos 16, 17 y 18, pues son poco extensos y la historia debe avanzar.

- **La tinta nos tienta**

A partir de manchas de tinta de acuarelas realizadas al azar, dejándolas caer sobre la hoja o lanzándolas con el pincel desde algo de distancia formamos manchas de diferentes colores. El objetivo es crear un dibujo a partir de ellas y ponerles título, como en una galería de arte. También pueden trabajarse formas ya dadas, como cuadrados, círculos, triángulos, líneas curvas y rectas o figuras sin aparente sentido en las cuales deberán realizar el mismo trabajo de creación. El contexto será un planeta en el que los habitantes, al hablar, al caminar, al reír, dejan dibujos y manchas de colores por todas partes. El objetivo será decorar y completar esas manchas para saber el tema oculto: por ejemplo, si una mancha de dos círculos y una línea curva nos parece un elefante al completar el dibujo, seguramente se hubiera reído por un chiste de elefantes. (Ver anexo 3)

Viernes 22: lectura grupal de los capítulos 19, 20 y 21. Aparece uno de los personajes más importantes de todos: el zorro. Se trabajará con las enseñanzas de este sabio animal a través de un mural, con la actividad “lo esencial es invisible a los ojos”.

- **Mural. Lo esencial es invisible a los ojos.**

El zorro es el personaje que nos enseña los valores, la amistad, el cariño, las cosas más importantes de la vida. Haremos un mural con el animal en el centro pintado por ellos (con o sin la compañía del principito) y con su lema escrito: *“No se ve bien sino con el corazón. Lo esencial es invisible a los ojos”*. Los alumnos pegarán post-its con cosas esenciales de la vida, que no se pueden comprar con dinero como el amor, la paz, la ilusión, la felicidad, etc.

Además, se enunciarán preguntas incitantes tales como: “Pensad en las personas que más queréis. ¿Qué características esenciales tiene que tener un buen amigo/a?, ¿Y un buen profesor o profesora?, ¿Qué es la solidaridad?, ¿Vosotros sois generosos? Añadid cosas que podríamos hacer todos para ser mejores cada día y más solidarios con las personas que nos rodean”.

A lo largo del curso, el mural seguirá creciendo de tal forma que al terminar éste se darán cuenta de las muchas cosas que realmente importan y no les damos la importancia que merecen.

SEMANA 5. Lunes 25, jueves 28 y viernes 29.

Lunes 25: lectura grupal de los capítulos 22, 23 y 24. Nos vamos acercando al final de la historia y ya podemos entender la mayoría de los conceptos que el libro explica, por lo que estamos preparados para reflexionar un poco sobre ellos y comprobar si realmente se han comprendido.

De forma oral haremos la actividad “Somos filósofos” y al terminar aprenderemos a elaborar utensilios y adornos relacionados con la temática central.

▪ **Somos filósofos.**

Cada grupo elegirá al azar una de las siguientes frases y tendrá que explicar al resto de la clase cuál es su significado general y poner ejemplos para que todos sus compañeros/as lo entiendan mejor. El profesor puede ayudar en caso de que algún grupo no sea capaz de extrapolar la oración a la vida real.

<i>“Será necesario que soporte 2 o 3 orugas si quiero conocer las mariposas”</i>	<i>“Si vienes, por ejemplo a las 4 de la tarde, comenzaré a ser feliz desde las 3”</i>
<i>“¿Dónde están los hombres? Se está un poco solo en el desierto. La serpiente respondió: Con los hombres también se está solo”. / “Nadie está nunca contento donde está”- dijo el guardagujas.</i>	<i>“Soy más poderoso que el dedo de un rey-dijo la serpiente. Puedo llevarte más lejos que un navío”.</i>
<i>“Los baobabs, antes de crecer, comienzan a ser pequeños. Hay hierbas y semillas buenas y malas. Si se trata de una mala, debe arrancarse inmediatamente en cuanto se ha podido reconocerla”. (Pista: Baobabs = “problemas”).</i>	<i>“Hizo una gran demostración de su descubrimiento, pero nadie le creyó por culpa de su vestido. Años más tarde, volvió a hacer la presentación elegantemente vestido a la europea y, esta vez, todo el mundo compartió su opinión”.</i>

- **Origami, marca páginas y avioneta.**

El aula de plástica se dividirá en tres estaciones de trabajo: una en la que se enseñará a elaborar figuras de origami de la temática establecida, otra en la que se podrán crear marca páginas y otra en la que se enseñará a fabricar avionetas con una pinza para la ropa, palitos de helado y pegamento. En esta última, deberán escribir en la parte de arriba del palo algo que quieran conseguir en el viaje de su vida, algo en lo que se sientan libres al hacerlo, o un objetivo a cumplir. Podrán hacer más de una actividad si así lo desean. (Ver anexo 4)

Jueves 28: lectura grupal de los tres últimos capítulos 25, 26 y 27. Como ya conocen el libro completo se busca que piensen un final alternativo.

- **“Y colorín colorado, este cuento... ¿Se ha cambiado?”**

“Imagina otro final para el libro que hemos leído. ¿Te habría gustado que pasara algo diferente?, ¿Qué cosas cambiarías del libro? Al terminar lo compartimos con los compañeros”.

- **Las piedras forman el camino.**

Para poner el broche final, realizaremos una despedida distinta planteada de la siguiente manera:

Los estudiantes podrán finalizar su viaje como hizo el principito dejando “su corteza” abandonada en la arena del desierto, pero en nuestro caso dejaremos una piedra que evidencie que nos embarcamos en esta aventura y que dejamos nuestra huella en el universo del Principito al igual que él en el nuestro. No hay dos piedras exactamente iguales, así como no hay dos personas que lo sean; todos somos diferentes y en la diversidad reside el encanto. Por ello cada uno decorará su piedra de manera diferente, escribiendo su nombre, su edad, un dibujo, un mensaje, un deseo... Podrán enterrar o esconder la piedra en la naturaleza donde ellos/as elijan o mantenerla con ellos. Si alguien encuentra nuestra piedra, será su turno de contar otra nueva historia.

Viernes 29: se explicará en grupo la dinámica que seguirá la gymcana grupal y se formarán los equipos al azar.

- **Gymkana**

Como actividad final se llevará a cabo una gymkana por todo el colegio. Se formarán 5 equipos de 5 personas cada uno, clasificándolos aleatoriamente en grupo A, B, C, D y E. (Un portavoz de cada uno meterá la mano en una bolsa y extraerá la letra que les identificará durante todo el juego). A partir de ese momento, cuando lleguen al lugar en el que se encuentra una nueva pista, solo podrán abrir el sobre que contenga escrita su letra. En anexos se muestran las tarjetas del juego de pistas. (Ver anexo 5)

El equipo que primero termine y todas sus respuestas de las tarjetas se den por válidas será el ganador y recibirá unas cajas de cartón con asas de temática espacial con recompensas en su interior (Ver anexo 6). Los que lleguen después, contarán también con un premio por la participación y la buena actitud, siendo en este caso cohetes elaborados con tubos de papel higiénico y demás decoraciones, rellenos de dulces (ver anexo 7). Se contemplarán los casos de alumnos/as con algún tipo de alergia y/o intolerancia a algún alimento o componente para adaptarlo convenientemente.

Al margen de las actividades anteriores, a lo largo del curso se desarrollará la siguiente propuesta haciendo uso de la temática espacial que hemos utilizado durante el taller:

- **Un universo lleno de curiosidades**

Este material no se enfoca tanto como una actividad en sí, sino como un rincón que iremos completando a lo largo de todo el curso cuyo objetivo es activar la curiosidad y capacidad de búsqueda de información de los niños/as. Por dicho motivo no aparecerá en la estructura oficial de actividades.

El soporte serán varias cartulinas negras grandes pegadas entre sí, formando una gran lámina en la cual los alumnos/as deberán aportar datos, curiosidades, explicaciones de cualquier tema que despierte su interés y contárselo al resto de la clase. Es importante aceptar información de todo tipo, sin tener que ser necesariamente académica ya que es lo que a ellos y a ellas les llama la atención.

Ésta no puede ocupar más de una carilla de folio escrito y debe ir acompañada de una foto, dibujo, imagen, objeto, etc. La información debe estar mínimamente contrastada, de manera que no sea falso lo que se comparte con el resto de compañeros.

Por cada dato que aporte la persona recibirá una insignia. Si la información está relacionada de algún modo con el temario que se está cursando, o se trata de una ampliación de los contenidos de otros cursos o del ámbito académico, el símbolo que se ganará será el de una galaxia que valdrá 2 puntos. Si la información es de cualquier otra índole, por ejemplo una revelación oculta en la última película de superhéroes, se conseguirá una estrella que valdrá 1 punto. Al final de curso los dos niños o niñas que acumulen más puntos, recibirán una recompensa por parte del profesor por enseñar tantas curiosidades nuevas a sus compañeros/as de clase y al propio maestro y por realizar una labor de investigación e invertir su tiempo en ello. (Ver anexo 8)

6.7. Evaluación del taller

La evaluación de la propuesta se basará fundamentalmente en la observación directa, la interacción con el alumnado y sus respuestas, así como sus trabajos y materiales finalizados. El objetivo de las actividades no es conseguir extraer una nota numérica, sino conseguir que los niños/as se diviertan jugando con todas las posibilidades con las que cuenta el pensamiento creativo. La rúbrica observacional nos servirá como instrumento de medida para fijarnos durante el resto del curso en los alumnos/as que necesitan una mayor estimulación para crear y soltar la rigidez y la rigidez de pensamiento.

Se marcará en qué medida desarrolla ese potencial del que hemos hablado, si lo hace de manera excelente, si el resultado resulta bueno o si no muestra casi creatividad y solo aporta las respuestas más lógicas y comunes, sin arriesgar. La rúbrica de evaluación no soportará todo el peso, sino que será solo un apoyo ya que como se ha comentado anteriormente la observación directa del alumnado durante las horas de trabajo será lo primordial. (Ver anexo 9)

6.8. Conclusiones de la propuesta y alcance

Es preciso señalar que por el momento la propuesta no ha podido ser llevada a la práctica, motivo por el cual no será posible analizar los resultados de la misma de manera objetiva. Sin embargo, sería adecuado conseguir la implicación del personal educativo para desarrollar actividades similares, con el objetivo de trabajar la personalidad creativa de su alumnado y dar rienda suelta a su imaginación.

Se considera que la propuesta tendría un efecto altamente positivo en los niños/as y que a través de las actividades se desarrollarían habilidades como la lectura fluida, el gusto por la misma, la habilidad comunicativa (oral y escrita), la escritura creativa, la creación plástica, el uso de distintos materiales, el trabajo en equipo, mejorar la percepción de uno mismo, distinguir los aspectos realmente importantes de la vida, elaborar textos coherentes, aprender jugando, adquirir vocabulario y aprender a interpretar un texto de manera más profunda, comprendiendo metáforas y lo que el autor realmente quiere decir. Con todos estos efectos, se podría afirmar que los objetivos propuestos han sido cumplidos y su puesta en práctica sería muy gratificante tanto para el maestro como para los estudiantes.

En las escuelas se enseña a leer y a escribir, pero la mayoría de las veces no se trabaja la expresión como tal: las palabras están bien escritas, sin faltas, pero las frases carecen de una estructura lógica o no transmiten en la hoja y tampoco cuando llega la hora de presentarlas y contarlas al resto de sus compañeros/as.

Se busca con el taller proponer algo novedoso, que rompa la rutina de los niños/as en el colegio entendido como una institución en la cual únicamente se transmiten conocimientos del maestro a la *tabula rasa* que es la mente del alumno/a.

Una de las ideas principales del mismo es fomentar un pensamiento abierto, igualitario, que enseñe a enfocar las cosas de forma diferente y consiga dar soluciones a problemas de diferentes maneras. El trabajo en equipo y la cooperación, así como la importancia de los sentimientos y la amistad son fundamentales también en este proyecto.

Se anima por ende a buscar alternativas a los rígidos métodos de enseñanza, no solo en talleres específicos para el fomento de la creatividad, sino en el resto de asignaturas y actividades comprendidas en el currículo educativo. Supone un mayor esfuerzo para el profesorado pero sin ninguna duda vale la pena ya que, como dijo Lindauer, “envolverse en actividades creativas tiene un efecto terapéutico” y se refiere tanto a niños/as como a adultos.

7. REFLEXIONES FINALES

Se consideran adquiridas las habilidades y competencias que se exigen a la hora de realizar el presente trabajo de fin de grado, por los motivos a continuación expuestos:

En primer lugar, se ha seleccionado un tema específico, estimulante y de gran interés tal como es la creatividad. Seguidamente, se ha procedido al estudio y comprensión de los conceptos más relevantes del mismo, así como sus principales y más importantes exponentes a lo largo de la historia y en la actualidad. Tras una extensa labor de investigación en documentos físicos y extraídos de internet (soporte digital o electrónico), se han seleccionado y analizado las técnicas más usadas, los factores que influyen positiva y negativamente en su desarrollo, las características que suelen poseer las personas creativas, las fases del proceso creativo acompañadas por las sensaciones y percepciones del sujeto durante cada una de ellas, las técnicas más empleadas a día de hoy y la evaluación de la creatividad a través de las que han sido consideradas las mejores pruebas al haber sido imitadas y repetidas a lo largo de diferentes décadas sin sufrir apenas variaciones. Además, se ha planteado un problema latente en nuestra sociedad: la falta de creatividad en las escuelas. Para combatirlo, se han elaborado objetivos concretos a conseguir por parte del alumnado.

Por todo ello afirmaríamos que se ha alcanzado con éxito la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales de una determinada área de estudio, tal y como se señala en las competencias generales de grado, a la par que la habilidad de emitir juicios críticos y reflexiones fundamentadas a partir de dicha información. A su vez, en la presentación de las actividades propuestas, se observa que teoría y práctica están estrechamente relacionadas entre sí.

La propuesta didáctica, de ser llevada a la práctica, dotaría al alumnado de herramientas para fomentar su creatividad exponencialmente e inculcaría valores y principios como la no discriminación (por sexos, etnias, etc.), el respeto hacia los demás, sentimientos positivos, contar con una mente abierta y disponer de un pensamiento crítico y el respetarse a uno mismo y a los demás, entre otros.

Cabe añadir que las actividades propuestas tienen como objetivo desarrollar la expresión oral y escrita, corporal y artística, cualidades que de ponerse en práctica el taller un centro escolar, alcanzarían satisfactoriamente, ya que como mejor aprenden los niños es jugando, explorando, creando.

A través de la exposición del presente trabajo de fin de grado ante un tribunal especializado, se demostrará la capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones para ellos, haciendo uso de una dicción clara, lenguaje corporal y dominio de los conceptos tratados.

Cuando mencionamos el concepto de creatividad, hacemos referencia a uno de los más sofisticados procesos cognoscitivos que definen al ser humano como tal. Sin embargo, ésta se encuentra influida

profundamente por el entorno, las experiencias, emociones, personalidad, motivación, socialización, evolución, etc. Se ha comprobado que se manifiesta en la totalidad de campos, no quedando únicamente relegada a la música, el arte y la ciencia, motivo por el cual está empezando a ser considerada una de las herramientas más importantes para marcar un antes y un después en el ámbito educativo y cambiar el futuro.

Todo el mundo es creativo, de una manera u otra y en mayor o menor medida, pero para alivio de muchos y desasosiego de otros, es una habilidad que puede ser desarrollada y trabajada. Si en nuestra sociedad cada vez se valora más el marcar la diferencia, el despuntar, la novedad, la inmediatez... ¿Por qué no fomentar la creatividad desde las escuelas, en las etapas más tempranas y significativas del ser humano?

Clasificaría el cuento “El niño pequeño” de Helen Buckley escrito en 1961 para la School Art Magazine, como una lectura obligatoria para todo educador. En él se narra la historia de un niño que comenzó a ir al colegio. El primer día, la maestra dijo que se dedicarían a dibujar y el pequeño se alegró infinitamente, ya que le entusiasmaba esa actividad. Sin embargo, al comenzar con su dibujo la profesora lo detuvo, exclamando que aún no había dicho lo que debían dibujar: flores. El pequeño volvió a ilusionarse y empezó su tarea, usando todas las pinturas de colores pero ella volvió a interrumpir. “Os enseñaré como tienen que ser” dijo mientras dibujaba en la pizarra una flor de tallo verde y hojas rojas. Al niño le gustaban más las suyas, pero le dio la vuelta a su hoja y replicó la flor “correcta”. El proceso se repitió un día que trabajaron con plastilina, haciendo plato: su maestra los quería hondos. Nunca más volvió a hacer nada sin que le dijeran cómo hacerlo y aprendió a hacer las cosas igual que la maestra. Pasó el tiempo y el niño y su familia se mudaron a otra ciudad, con un nuevo colegio. El primer día la nueva profesora dijo: “Vamos a hacer un dibujo” sin embargo, él no se emocionó. “¿No quieres hacer el dibujo?” le preguntó al niño, a lo que él contestó que sí, pero que no sabía que había que hacer. “Puedes hacer lo que tú quieras, con cualquier color”. El alumno bajó la cabeza y, en silencio, se dispuso a dibujar una flor roja de tallo verde. ¿No se percibe como familiar este texto? Ya lo decía Picasso, todos los niños son artistas de pequeños, el problema es seguir siéndolo al crecer. Nuestra labor es no dejar que esa cualidad se pierda con el paso de los años y mucho menos cohibirla a edades tan tempranas.

Es curioso, pero muchas de las personas más relevantes e influyentes de la historia, siendo altamente creativas e innovadoras fracasaron en la escuela. Hoy en día ya se puede afirmar que las calificaciones académicas no tienen por qué estar ligadas a la capacidad creativa o la inteligencia del sujeto. Entonces ¿por qué seguimos catalogando las diferencias como algo negativo? No parece una casualidad muchos casos particulares no encajaran en los rígidos moldes de la educación vertical.

El currículo que tan rígido resulta en ocasiones debe integrar la creatividad en los distintos aspectos, contenidos y áreas desde un punto de vista transversal e interdisciplinar. No se trata de impartir la creatividad como una asignatura, sino hacer que en todas las demás y en el ambiente y cotidianidad del niño aflore esa aptitud. ¿Por qué a los alumnos/as les motivan tanto las asignaturas de Educación Física o Plástica? Quizá porque sean las únicas materias en las que levantarse de la silla no es algo malo y expresarse con mayor libertad. Quizá porque son las “divertidas” a diferencia de matemáticas o las normas ortográficas de lengua. Entonces, ¿por qué no transformar esas materias de libro y cuaderno en situaciones de aprendizaje que resulten más dinámicas? El desarrollo de las TIC’s ha permitido que cualquier maestro comparta su contenido con el resto en internet, sus metodologías, sus experiencias, sus proyectos... En caso de que el profesor no se considere especialmente creativo, puede comenzar su aprendizaje intentando poner en práctica algunas de esas opciones y salir de su zona de confort. Como maestros tenemos que formar personalidades creadoras, lo cual implica generar actividad, fomentar mentalidades abiertas, dar con diferentes soluciones, ser autónomos, expresivos e imaginativos.

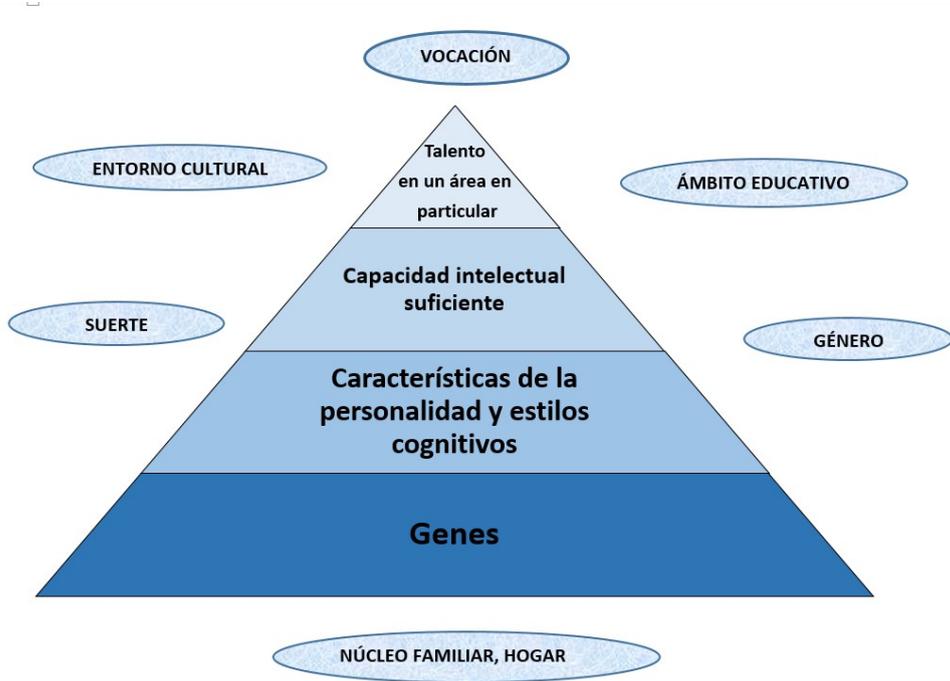
Es aterrador ver el menosprecio con el que tiene que lidiar el alumnado que suspende una asignatura por parte de sus padres, maestros y e incluso otros compañeros. La creciente competitividad en las aulas no les hace ningún bien a los niños/as, ya que les provoca grandes dosis de estrés por las que no deberían sufrir a edades tan tempranas. Ante la pregunta ¿puede medirse la creatividad? Dada la cantidad de test de los que disponemos hoy en día la respuesta debería ser afirmativa. Sin embargo, ¿no sería más eficaz preguntarnos hasta qué punto puede medirse la creatividad? Qué variables se quedan fuera, qué aspectos pueden clasificarse, etc. Dejemos por un momento de intentar convertir todo en aspectos racionales, cuantitativos y centrémonos en intentar que aflore esa creatividad en todos nosotros día a día logrando formar a los niños y niñas para que logren desarrollar todas sus capacidades de manera plena a través de la sinergia entre familias, maestros y sociedad.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Corbalán, F.J., Martínez, F., Donolo, D.S., Alonso, C., Tejerina, M. y Limiñana, R.M. (2003). *CREA. Inteligencia Creativa. Una medida cognitiva de la Creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.
- Csikszentmihayí, M. (1998). *Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Madrid: Paidós.
- De Bono, E. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Barcelona: Editorial Granica.
- De Bono, E. (1999). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.
- De Bono, E. (2009). *CoRT. Lecciones de pensamiento*. Estados Unidos: The Opportunity Thinker
- De la Torre, S. (1982). *Educación en la creatividad. Recursos para desarrollar la creatividad en el medio escolar*. Madrid: Narcea.
- Esquivias Serrano, M. (1997). Estudio evaluativo de tres aproximaciones pedagógicas: ecléctica, Montessori y Freinet, sobre la ejecución de problemas y creatividad, con niños de escuela primaria. (Tesis de Licenciatura en Psicología). Facultad de Psicología, UNAM.
- Esquivias Serrano, M. *Una evaluación de la creatividad en la educación primaria*. Facultad de Psicología. <http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/> (Consulta: 17 de octubre de 2018)
- Gordon, W. J. (1963). *Sinectica. El desarrollo de la capacidad creadora*. México: Herrero Hermanos
- Guilford, J. P., Lagemann, J.K., Eisner, E. W., Singer, J. L., Wallach, M. A., Kogan, N., Sieber, J. E y Torrance, E. P. (1983). *Creatividad y Educación*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Marín Ibáñez, R. (1980). *La creatividad*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Marina, J.A y Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Ariel.
- Martínez Pérez, L. (1999). *Procesos Cognitivos*. (Tesis Doctoral. Dpto. de Psicología Básica II). Universidad Complutense de Madrid.
- Pirtó, J. (2004). *Understanding creativity*. Socottdale. Arizona: Great Potential Press.

- Saint-Exupéry, A. d. (2004). *El principito*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Sorín, M. (1992). *Creatividad ¿Cómo, por qué, para quién?* Barcelona: Labor.
- Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1997). *La creatividad en una cultura conformista: Un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós.
- Taylor, A. (1945). *La creatividad*. Madrid: Editorial Visor.
- Violant, V. (2006). *Indicadores clásicos en la evaluación de la creatividad. En Comprender y evaluar la creatividad*. Málaga: Ediciones Aljibe.

9. ANEXOS



ANEXO 1. Fuente: elaboración propia a partir de la clasificación de J.Pirto

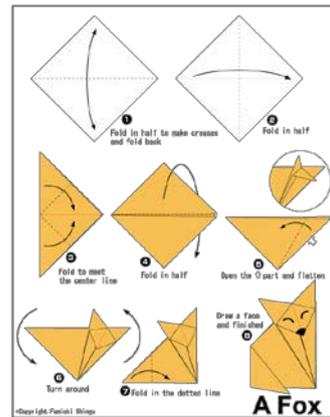
Las figuras MENOS originales

<p>Árbol, florero, Jarrón Copa, Seta, cuerpo.. Columna</p>	<p>Casita, marciano Reloj cucú, iglesia Tiovivo, maceta, cabeza</p>	<p>Copa, cabeza, lápida Rostro, collar o rosario Jeringuilla, flor, cura</p>
<p>Rostro, cuerpo, copa, florero Jarrón, ánfora Árbol, cirio, maceta, mariposa</p>	<p>Cara, cabeza, flecha, casa Árbol ,chino, cohete Árbol de navidad, seta, reloj, choza</p>	<p>Huevo, cara humana Cuadro, retrato Espejo de mano, marciano, raqueta, globo</p>
<p>Cubo, TV Casa, dado Camión, cuadro, mesa, reloj, pulsera, sobre</p>	<p>Escuadra, barco de vela Camión, pie, sobre, tobogán Bandera, rampa</p>	<p>Rejilla, parrilla, antena Laberinto, muro, plano Casa, jaula, ventana, tablero</p>
<p>Cabeza, careta Carretera, frutero, gafas Copa de vino o helado, seta, taburete</p>	<p>Carretera Vía de tren Clarinete, cohete, fusil, payaso, tobogán</p>	<p>Ondulaciones, serpentina, gusano, valla Camello, paisaje Cabeza, osciloscopio</p>

ANEXO 2. Fuente: Saturnino de la Torre, "Evaluación de la creatividad: TAEC"



ANEXO 3. Elefante y Flamenco. Fuente: https://es.pngtree.com/freepng/drawing-red-wine-red-wine-stains_405406.html y elaboración propia.



ANEXO 4. Fuente imagen 1: <https://www.pinterest.es/pin/460844974362821169/>

Fuente imagen 2: Fuente: <https://www.pequeocio.com/6-manualidades-pinzas-madera/>

Fuente imagen 3: <https://garabattos.wordpress.com/2009/02/06/foxy/>

ESTACIÓN 1

Alguien que es muy presumido, arrogante, que se cree mejor que los demás y necesita que el resto sean sus admiradores, decimos que es una persona....
(es un adjetivo)

En la historia, ¿Qué quería ese personaje que hiciera todo el rato el Principito?

(Id a donde suele ocurrir esa acción en el colegio y encontraréis la siguiente pista).

ESTACIÓN 2

Hay un personaje que no afronta los problemas que tiene y, en vez de buscar una solución, se dedica a hacer otra cosa y se siente culpable. ¿De quién hablamos?

(Ve a la sala destinada a eso en el colegio y encontraréis la siguiente pista).

Escribid una situación en la que no hayáis tenido fuerza de voluntad para hacer una tarea aunque sabíais que era necesario hacerla:

ESTACIÓN 3

“Es mucho más difícil juzgarse a sí mismo que juzgar a los demás”

¿Quién dijo esta frase? _____

¿Qué creéis que quiere decir esta frase?

Si queréis encontrar la siguiente pista, pensad. ¿Quién sería el del colegio?

Id a su pasillo.

ESTACIÓN 4

El hombre de negocios siempre estaba demasiado ocupado trabajando y diciendo que era un hombre serio. No disfrutaba, no vivía para nada más que para trabajar, no tenía tiempo para nadie, ni para él mismo, ni siquiera para descansar. (Escribid un consejo que os venga a la cabeza con esa información)

Querido hombre de negocios, le escribimos para darle un consejo que creemos que le puede venir bien:

¿A dónde iban a mirar los números de estrellas que él apuntaba en un papel?

_____ → Mirad debajo de uno y encontrareis la siguiente pista.

ESTACIÓN 5

Indica el habitante que mejor le cayó al Principito porque, por lo menos, realizaba una tarea útil.

Este personaje nos enseña que no debemos hacer las tareas sin pensar o reflexionar sobre lo que estamos haciendo, solo por dejarlas hechas. Su planeta gira cada vez más rápido y le explica al protagonista que antes no era así, que los tiempos han cambiado.

Escribid 3 cosas que hayan cambiado mucho desde hace unos años hasta ahora:

1. -----
2. -----
3. -----

Por último , si queréis encontrar la siguiente pista, debéis resolver la siguiente adivinanza:

“Tan alta como un farol, corona naranja llevo. Si me tiran un balón, no siempre entrará de lleno”.

RESPUESTA: _____

ESTACIÓN 6

Un personaje que sabía muchos datos e información pero luego no conocía su propio planeta, le enseñó al Principito una palabra nueva, diciéndole que su flor era como esa palabra, que no duraría para siempre.

¿Dónde hay diccionarios y mapas como los que estudiaba el geógrafo del cuento? Ahí encontraréis la siguiente pista y llegaréis al final del recorrido.

Busca en el diccionario la palabra y escribe 2 sinónimos:

y 2 antónimos para ella _____



ANEXO 6. Fuente: <https://www.megasilvita.com/cajas-aventura-espacial.html>



ANEXO 7. Fuente: <http://manualidadescon.com/16273/cohetes-rellenos-de-caramelos-como-souvenirs-infantil>



ANEXO 8. Fuente: elaboración propia. Boceto demostración.

Observaciones:

<p>ORIGINALIDAD: Pensar situaciones o asociaciones poco frecuentes, nuevas, no comunes.</p>	<p>-Lo esencial es invisible a los ojos. (Diseño de procesos: ¿Qué hacer para que ser mejores cada día, más solidarios?). -¿Qué se ha comido?! -El planeta vecino. -¿Cómo? ¡Cómic! -Profesiones que impresionan. -Piedras en el camino</p>			
--	--	--	--	--

Observaciones:

Tres de las 19 actividades del taller no pueden ser clasificadas según los 3 aspectos seleccionados:

“Un universo lleno de curiosidades”, fomentará la autonomía e iniciativa personal a la par que la constancia y la competitividad sana.

“Origami, marcapáginas y avioneta” se basa en explicaciones guiadas con el objetivo de que el alumando sean capaces de mantener la concentración a la hora de seguir un número de pautas y comprueben la posibilidad de crear algo completamente novedoso a partir de un material básico.

La Gymkana ayudará a reforzar los aspectos aprendidos del libro, logrará una actividad cinestésica y fomentará el trabajo en equipo para llegar a una solución común.

ANEXO 9. Fuente: elaboración propia.

