



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD A
TRAVÉS DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE
EDUCACIÓN INFANTIL**

Presentado por: Laura López Martínez

Tutelado por: Inés Ortega Cubero

Soria, 18 de Junio de 2018

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	OBJETIVOS	6
2.1	OBJETIVO GENERAL	6
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
2.3	HIPÓTESIS DE TRABAJO.....	6
3.	MARCO TEÓRICO	7
3.1	DEFINICIÓN	7
3.2	ESTADIOS DE LA CREATIVIDAD.....	8
3.3	CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS CREATIVAS	9
3.4	VENTAJAS DE LA CREATIVIDAD.....	9
3.5	CREATIVIDAD EN LA INFANCIA	10
3.6	¿CÓMO ESTIMULAR LA CREATIVIDAD?.....	10
3.7	INDICADORES DE LA CREATIVIDAD	11
3.8	ETAPAS EN EL DESARROLLO DEL DIBUJO INFANTIL	12
4.	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	13
5.	EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	18
5.1	ACTIVIDAD 1: IMAGINACIÓN AL PODER.....	18
5.2	ACTIVIDAD 2: COMPLETA EL DIBUJO.....	19
5.3	ACTIVIDAD 3: <i>ARSINTES</i> DE FERRANT.....	26
5.4	ACTIVIDAD 4: DIBUJO LIBRE.....	32
6.	CONCLUSIONES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS.....	41
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	42
8.	ANEXOS.....	44
8.1	ACTIVIDAD 2: COMPLETA EL DIBUJO	44
8.2	ACTIVIDAD 3: <i>ARSINTES</i> DE FERRANT.....	49
8.3	ACTIVIDAD 4: DIBUJO LIBRE.....	57

RESUMEN

En este trabajo se realiza un estudio sobre la creatividad. Ha sido desarrollado con alumnado del segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil. Su objetivo principal es estimular la creatividad a través de actividades en el aula.

Para conseguir este objetivo, se han llevado a cabo una serie de actividades relacionadas con la creatividad. El procedimiento seguido para el acopio de datos ha sido la observación participante y la recogida y análisis de los trabajos realizados por los alumnos. Después, se han ido analizando los diferentes trabajos, uno a uno, pudiendo concluir que la puesta en práctica de actividades adecuadas en el aula supone un estímulo de las capacidades creativas de los niños.

PALABRAS CLAVE

Creatividad, infancia, escuela, actividades, originalidad y dibujo.

ABSTRACT

Research about creativity has been carried out in this assignment. It has been developed with second year students from pre-school. The main aim is to encourage creativity through activities in the classroom.

In order to address this objective, a series of creativity-related activities have been carried out. The process used for data collection has been the observation of participants, gathering and analysing the student's work. Subsequently, all the work has been individually evaluated, showing that the practice of the right activities leads to a stimuli of the creative abilities of children.

KEYWORDS

Creativity, childhood, school, activities, originality and drawing.

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente estudio se ha llevado a cabo como propuesta de trabajo de fin de grado de la modalidad de Educación Infantil, para el curso 2017-2018. Trata sobre la creatividad infantil y se ha desarrollado con el alumnado del segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil, en el CEIP Numancia, situado en Soria.

El arte es un lenguaje mediante el cual el niño se expresa. La creatividad y la imaginación tienen un papel importante en este proceso. A través del arte, el niño puede expresar cómo se siente, lo que quiere, cómo es. Además, la expresión artística tiene muchos beneficios asociados: ayuda a potenciar la capacidad intelectual del alumnado de infantil, les hace pensar por sí mismos, aprenden a tomar decisiones, les puede ayudar a relacionarse con el resto, etc. Por ello, es importante dejar que los niños se expresen libremente, dándoles siempre seguridad en sí mismos.

En el aula, la mayoría de los alumnos considera las clases relacionadas con el arte como algo divertido, donde van a pasárselo bien. Hay que aprovechar ese pensamiento y hacer que se haga realidad, pero además, hemos de conseguir que los alumnos se diviertan a la vez que aprenden, no que simplemente vayan a pasar el rato.

Para trabajar la creatividad, deben tenerse en cuenta varios factores, los cuales son: el maestro, el alumno, el clima y las técnicas. Hay que considerar los cuatro, ya que todos ellos ayudan a trabajar de mejor manera la creatividad, para conseguir así alumnos creativos. Igualmente, también parece importante la necesidad de trabajar en casa la creatividad, mostrando interés por los pensamientos de los niños, permitiéndoles decidir, realizar actividades variadas y motivadoras para ellos. Por otra parte, el juego es muy importante, sobre todo a esta edad, ya que es la principal actividad en los primeros años de vida. A través de éste, los niños van interpretando el mundo que les rodea. Por este motivo, resulta idóneo crear un ambiente que les permita investigar, manipular e imaginar.

En la escuela, muchas veces, se dice que se deja de lado la creatividad, principalmente por tiempo, porque hay que seguir un libro, el cual hay que terminar en un periodo determinado. Pero, en mi opinión, si uno se organiza bien, hay tiempo para todo.

Existen muchas técnicas artísticas, pero en este trabajo nos centraremos en la pintura y el dibujo, por ser aquéllas que con mayor frecuencia se trabajan en el aula de infantil. Al mismo tiempo, las producciones artísticas bidimensionales son más fáciles de obtener y también de registrar fotográficamente, lo que es útil para una investigación.

La elección del tema de la creatividad se debe a que, personalmente, considero que es importante que los aspectos creativos del individuo estén presentes en la educación. Pienso que tales cualidades hay que trabajarlas desde Infantil, porque, en mi opinión, las personas con más creatividad e imaginación tal vez sean los niños y niñas, especialmente cuando son muy pequeños. Además, el curso pasado me sentí muy cómoda en la asignatura *Producción de materiales interactivos básicos en la etapa de educación infantil*, materia en la que pude aprender nuevas técnicas artísticas para posteriormente enseñar a mis futuros alumnos, así como estrategias didácticas para abordar la materia de Plástica.

En consonancia, en este trabajo las actividades que se han realizado son más bien del ámbito plástico, pero, desde mi punto de vista, considero que es importante trabajar la creatividad en todas las áreas.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

El objetivo general que pretendo conseguir con este trabajo es el siguiente:

- Estimular la creatividad a través de actividades en el aula.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Como objetivos específicos, me he planteado los siguientes:

- Trabajar el pensamiento divergente.
- Observar la creatividad que tienen los alumnos y alumnas de 2º de Educación Infantil.
- Ayudar a los alumnos y alumnas a que sean conscientes de su creatividad.

2.3 HIPÓTESIS DE TRABAJO

La hipótesis que me planteo para este trabajo es:

- La creatividad se puede estimular a través de actividades concretas en el aula.

Una vez redactados los objetivos del trabajo, así como la hipótesis de partida, pasaremos a redactar el marco teórico que sirve como referencia a esta investigación, el cual abordará la definición de creatividad, los estadios de la creatividad, las características de las personas creativas, las ventajas de la creatividad, la creatividad en la infancia, ¿cómo estimular la creatividad? y los indicadores de la creatividad.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 DEFINICIÓN

No hay una definición clara de creatividad, por lo que a lo largo de los años, diferentes autores han ido definiéndola de muchas maneras. Se ofrece a continuación una relación de distintas definiciones de creatividad, las cuales aportan matices diferentes a la concreción de este término tan difícil de acotar:

- La creatividad es una característica inseparable de las personas, capaz de ser estimulada por varios factores, fundamentalmente a través del entorno social y familiar del niño. Según Cemades (2008), todo el mundo tiene la necesidad de indagar, experimentar o relacionar; es decir, de crear.
- La creatividad es una forma de cambio. Una persona creativa es aquella que a partir de unos estímulos ve algo que antes no había visto, o que incluso, nadie había visto antes (Vecina, 2006).
- En el artículo *Creatividad: Concepciones, estrategias y su estimulación en entornos educativos*, para Elisondo, Rinaudo, y Donolo (en Cuadros, Valencia y Valencia, 2012) la creatividad está relacionada con las interacciones que se dan entre los sujetos y los contextos. Los contextos son parte de la vida cotidiana del sujeto, por lo que al existir una confianza del sujeto con el contexto en el que interacciona, se pueden presentar muchas posibilidades para intervenir en él de manera creativa.
- Según Romero (en Cuadros, Valencia y Valencia, 2012), es necesario que la visión sobre creatividad sea aceptada como un fenómeno social, cultural e histórico, por lo que a la hora de diseñar estrategias para estimularla, el contexto debe ser un elemento determinante.
- Por su parte, Valqui (2009) considera que todos somos creativos. La creatividad no se desarrolla linealmente y, por ello, se pueden usar actividades, motivación y métodos didácticos para incrementarla a cualquier edad. Relaciona la creatividad con las tareas de solución de problemas. Es la capacidad de romper límites, ver de otro modo, cuestionar asunciones; es decir, algo es creativo si es diferente, útil y nuevo. Podemos encontrar tres tipos de personas creativas. Primero, el solucionador de problemas: la persona hace todo lo posible para resolver un problema de forma creativa. Segundo, el artista que es capaz de crear una nueva obra de arte. Y por último, las personas que son creativas en su día a día, en el trabajo, en casa, en la calle, en cualquier sitio.

- Para finalizar, para Villegas (en Cuadros, Valencia y Valencia, 2012), la creatividad permite al estudiante desarrollar habilidades originales y novedosas, por lo que puede ser entendida como el potencial que tienen las personas para producir productos novedosos y de gran valor social.

Después de revisar diferentes definiciones sobre la creatividad, hemos desarrollado una propia, que refunde alguno de los aspectos anteriores, y que se adapta a nuestro trabajo. Es la siguiente:

- La creatividad es la capacidad de crear ideas o soluciones originales. Todas las personas la poseen, pero su mayor o menor desarrollo depende del contexto en el que se halla inmersa la persona.

Esto nos hace pensar, nuevamente, en la importante tarea que tienen la escuela y los maestros a la hora de fomentar las habilidades y las estrategias de creación, puesto que el colegio puede ser un entorno idóneo para buscar ideas y soluciones, para abordar la resolución de problemas o para plantear otros nuevos.

3.2 ESTADIOS DE LA CREATIVIDAD

La creatividad, para Wallas (en Blázquez, 2009), tiene cuatro estadios:

- Preparación: en esta fase, se adquieren conocimientos y actitudes a través de los cuales surgirá el pensamiento creador. Es el momento en el que se enfoca la mente y se exploran las dimensiones de un problema.
- Incubación: es el estadio en el que el problema se queda en el hemisferio derecho y parece que no pasa nada fuera de él. El pensador parece alejarse del problema. Es el periodo en el que se analiza y procesa la información, centrándose el individuo en la búsqueda de datos y en la corrección, aunque sea en un plano inconsciente.
- Iluminación: en este momento, se produce la inspiración para resolver el problema. La idea salta del proceso interior al plano consciente, a veces de manera repentina y en situaciones inesperadas.
- Verificación: es el último estadio, se produce cuando la idea es verificada, elaborada y aplicada. Constituye la evaluación sobre la utilización del objeto o el proceso de creación.

Una ayuda para ser creativos, puede ser conocer los diferentes estadios, pero no es algo necesario para conseguir esa meta, porque los grandes creativos existen desde miles de años sin tener conciencia de estos estadios.

3.3 CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS CREATIVAS

Según Blázquez (2009), los estudiosos de la creatividad coinciden en ciertas características que poseen las personas creativas:

- Poseen una actitud abierta frente a su entorno.
- Prefieren complejidad y desequilibrio en los fenómenos.
- Tienen una personalidad compleja.
- Se trata de críticos constructivos.
- Se adaptan a las condiciones y reaccionan de manera diferente a éstas.
- Son independientes en sus juicios.
- Tienden a dominar.
- Presentan productos nuevos.
- Son un poco agresivos en algunas situaciones.

No todas personas creativas poseen, ni tienen que poseer, todas las características nombradas anteriormente, depende del contexto y de cada persona el poseer unas características u otras.

3.4 VENTAJAS DE LA CREATIVIDAD

Según el mismo autor, la creatividad aporta una serie de ventajas al alumno (Íbid., 2009):

- Construye la autoestima.
- Aumenta la conciencia de uno mismo: los individuos creativos son libres para expresarse, pueden hacerlo con seguridad. Expresan sus sentimientos y son ellos mismos. La creatividad y la comunicación van de la mano: es importante que los niños expresen sus sentimientos desde la infancia, para poder saber cómo se sienten y las necesidades que tienen.
- La capacidad para comunicarse conduce al éxito: dejar que los niños expresen todo tipo de emociones, fomenta la creatividad.
- La integridad es un importante factor secundario. Los niños que son capaces de crear ellos solos, ya sea en su casa, en el colegio o en la calle, están formando poco a poco un sentido de la integridad personal.

Así, pues vemos que la creatividad no sólo es un conjunto de habilidades más o menos prácticas en el día a día, sino que es un factor constitutivo de la personalidad y que, además, se relaciona con la dimensión afectiva de la persona, por lo que su correcto desarrollo tiene influencia sobre el bienestar del individuo.

3.5 CREATIVIDAD EN LA INFANCIA

Para Cemades (2008), un niño de infantil tiene el deseo de resolver problemas por él mismo, se enfrenta a situaciones y busca soluciones, muchas veces imprevistas para nosotros. Es una etapa perfecta para desarrollar su creatividad. El niño de infantil no tiene esquemas claros, por lo que puede dar respuestas bastante creativas ante cualquier situación. Por este motivo, debemos preservar su libertad y naturalidad, pero siempre dándole seguridad en sí mismo, pues así conseguiremos que no disminuya su creatividad.

También conviene hacer lo posible por educar niños creativos y capaces de resolver problemas por sí mismos, por lo que nosotros, los educadores, tenemos que buscar una metodología para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje que estimule la creatividad. Así, el docente debe tomar conciencia de la importancia que tiene la creatividad y, para ello, debería estar preparado tanto en la teoría como en la práctica.

Como hemos visto, la creatividad es muy importante en la formación del individuo, siendo la escuela el lugar más adecuado para desarrollarla. La creatividad se puede trabajar desde cualquier materia escolar, no solo desde la educación artística, aunque esta asignatura, por su propia idiosincrasia, pueda ser idónea para desarrollar actividades de corte creativo.

3.6 ¿CÓMO ESTIMULAR LA CREATIVIDAD?

Según Vecina (2006), la motivación es fundamental para hacer aflorar la creatividad. Si se trata de una motivación intrínseca, que lleva a que el niño desarrolle una actividad sin que nadie le diga lo que tiene que hacer, será más probable conseguir resultados creativos.

Para Blázquez (2009), existen varios pasos para desarrollar la creatividad:

- Pensar y entender el problema. Habría dos momentos principales, uno para aportar ideas y otro para evaluarlas. No hay que censurar.
- Ser objetivo para enriquecer la creatividad y estimularla.
- Elegir los datos más importantes para desarrollarlos de forma creativa.
- Ser original.
- Eliminar totalmente el problema que nos molesta en el proceso de creatividad.
- Buscar diferentes maneras de solucionar el problema.

Como docentes, debemos estimular la creatividad en nuestras aulas; ello implica dejar libertad a los alumnos a la hora de dar respuestas, resolver problemas, investigar, manipular...siempre sabiendo donde están los límites. Obviamente, podemos diseñar actividades específicas para estimular la creatividad, pero esto también se puede lograr mediante el juego, ya sea libre o guiado. Otra posibilidad es aprovechar cualquier situación que se dé para que los propios alumnos intervengan y den su opinión al respecto, siempre respetando a los demás. Si los niños están en un ambiente de confianza, será mucho más fácil que se sientan libres para intervenir en el aula.

3.7 INDICADORES DE LA CREATIVIDAD

Según López (2005), estos indicadores son utilizados para distinguir las producciones o ideas creativas de aquéllas que no lo son:

- La originalidad: es el rasgo más característico de la creatividad. Esta característica implica que la idea o creación producida es algo único e irrepetible. Es un criterio a tener en cuenta a la hora de determinar la creatividad.
- La flexibilidad: es muy común en las personas creativas. Los productos del creador tienen que responder a planteamientos diversos y dispares, ofreciendo alternativas contrarias a la rigidez. Esta característica está relacionada con la originalidad, ya que para conseguir respuestas originales hay que intentar contemplar las realidades desde nuevas perspectivas.
- La fluidez: es la capacidad para pensar muchas soluciones a un problema.

En cambio, para Santaella (2006) existe algún criterio más a tener en cuenta a la hora de evaluar la creatividad. Utiliza los mismos que López (2005), los cuales eran: originalidad, fluidez y flexibilidad, y añade otros más.

- Iniciativa: actitud de la persona para realizar actividades, dirigirlas y desarrollarlas.
- Divergencia: capacidad de ver lo opuesto, lo diferente.
- Sensibilidad: capacidad de la persona para concentrarse, expresarse y tener empatía.
- Elaboración: capacidad de formar ideas, desarrollarlas y llevarlas a cabo.
- Desarrollo: característica que se nota en el deseo fortísimo de producir algo nuevo que te haga sentirte satisfecho.
- Autoestima: la confianza de una persona, conocer sus fortalezas y debilidades, valorarse a uno mismo.
- Motivación: relación entre lo cognitivo y lo afectivo.
- Independencia: capacidad de realizar tareas por uno mismo.

- Innovación: habilidad de poder convertir algo en otra cosa. Por ejemplo, dar otras funciones a un objeto.

La evaluación debe considerarse como una función integradora donde hay que tener en cuenta las características del alumnado y el contexto donde se encuentran. Hay que evaluar las capacidades que tienen los alumnos y ver aquellas que contribuyen a su formación como persona.

La evaluación mejora la acción docente del profesor y el proceso de aprendizaje de los alumnos. Para evaluar, hay que tener en cuenta los criterios de evaluación establecidos, los cuales tienen que ser conocidos y comprendidos por los alumnos. Además, es bueno utilizar diferentes instrumentos para la recogida de datos.

3.8 ETAPAS EN EL DESARROLLO DEL DIBUJO INFANTIL

En el artículo de Guiroga (2007), podemos observar las distintas etapas gráficas que el niño atraviesa en su desarrollo, pero nos vamos a centrar en las siguientes:

- **ETAPA DE LOS GARABATOS:** empieza a los 18 meses con los primeros garabatos o movimientos sobre el papel, y dura hasta los cuatro años. A estas edades todos los niños intentan hacer garabatos en cualquier sitio. Conforme se van acercando a los cuatro años suelen realizar formas sin sentido o sin relación. En la última fase, aparece el garabato con nombre, pues ya dan nombre a las formas y figuras que realizan.
- **ETAPA PREEQUEMÁTICA:** va desde los cuatro hasta los siete años. En esta edad, los niños representan lo que les rodea. En principio, estas representaciones no se asemejan a la realidad. A los cuatro años dibujan figuras que se pueden reconocer, a los cinco suelen dibujar casas, árboles y figuras humanas (lo que les rodea), y a los seis objetos y figuras que se distinguen perfectamente. La figura humana surge como un círculo al que le salen manos y pies y, poco a poco, va evolucionando alcanzando mayores cotas de realismo e incorporando cada vez mayor número de detalles.
- **ETAPA ESQUEMÁTICA:** empieza a haber formas más definidas, los objetos se empiezan a ordenar, aparece el cielo, el suelo... Los niños consiguen un esquema en el que aparece el hombre y su ambiente. Éste suele representar el mundo en el que viven y lo que les rodea. Dichos esquemas pueden ser muy pobres o muy completos, dependiendo del niño.

El esquema anterior es orientativo, ya que, como sabemos, cada niño tiene su ritmo a la hora de aprender y las diferencias en el desarrollo gráfico a veces son enormes entre niños de la misma edad.

4. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para conseguir los objetivos propuestos, he llevado a la clase de alumnos de infantil en la que he realizado mis prácticas, una serie de actividades. He diseñado un total de cuatro actividades diferentes, algunas de ellas relacionadas con la plástica y otras de tipo imaginativo. En cada una de ellas, he detallado el objetivo principal de la actividad.

Las actividades están diseñadas para una clase de niños de 4 años. Las he llevado a cabo con toda la clase, es decir, veintitrés alumnos y alumnas.

- **ACTIVIDAD 1: IMAGINACIÓN AL PODER**

Objetivo: observar la capacidad de imaginación que pueden llegar a tener.

Desarrollo: todos alumnos sentados en la asamblea, observan un objeto que sostiene la profesora, en este caso un lapicero. Les pregunto: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? Una vez que han dicho lo que es y para qué sirve, les planteo la siguiente pregunta: ¿Para qué más podría servir? ¿Qué más podría ser?

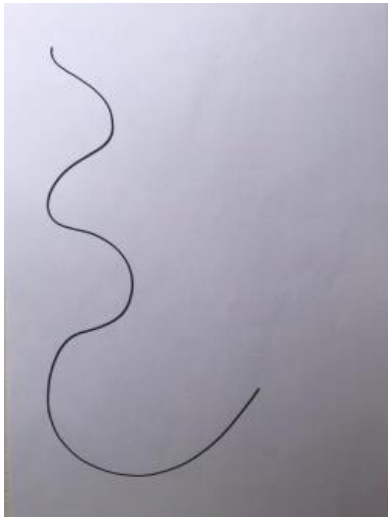
Los niños levantan la mano y van dando diferentes respuestas. A la vez, la profesora las va anotando en un papel.

- **ACTIVIDAD 2: COMPLETA EL DIBUJO**

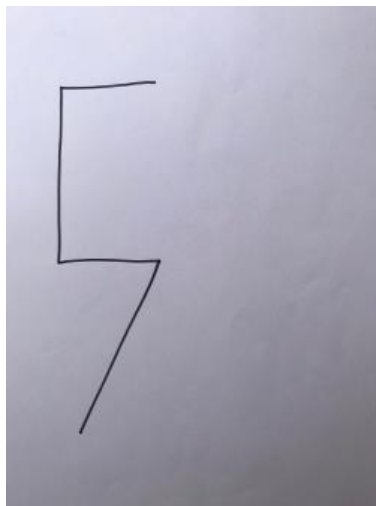
Objetivo: observar la originalidad de cada uno de los dibujos realizados.

Desarrollo: en esta actividad, los alumnos y alumnas se encuentran sentados en sus respectivas sillas. He creado cuatro formas diferentes para repartir en una misma mesa, para que no se copien entre ellos (forma nº1, forma nº2, forma nº3 y forma nº4).

Les planteo que había cogido unos dibujos para que dibujaran, pero que cuando se estaban imprimiendo, la impresora se ha estropeado y se han quedado los dibujos a mitad. Por este motivo, son ellos los que tienen que acabar el dibujo como quieran, y pintarlo.



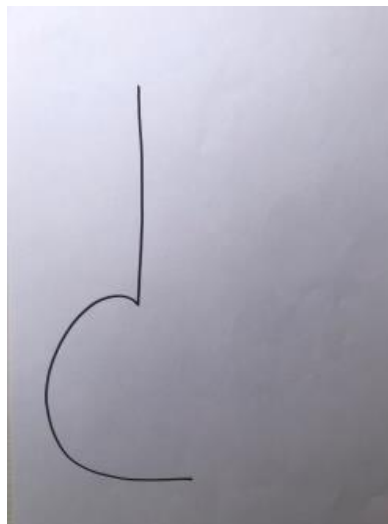
Forma n°1



Forma n°2



Forma n°3



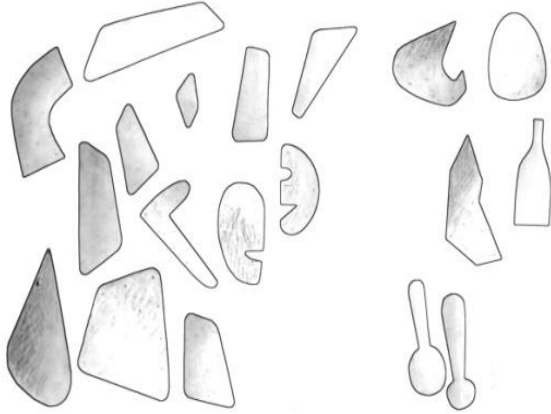
Forma n°4

- **ACTIVIDAD 3: ARSINTES DE ÁNGEL FERRANT**

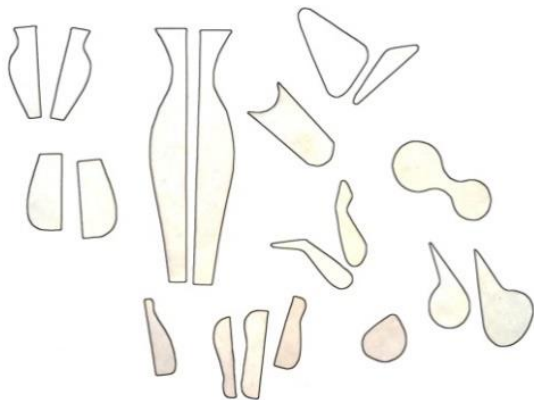
Objetivo: observar el tipo de creaciones que son capaces de crear a partir de las formas proporcionadas.

Desarrollo: en esta actividad, los alumnos y alumnas están sentados en las mesas. La profesora reparte a cada uno de los alumnos una plantilla que contiene varias formas. Hay dos plantillas, que vamos intercalando entre los alumnos para que no se copien (Plantilla 1, correspondiente al juego *Grotesco*, y Plantilla 2, correspondiente al juego *Ánfora*). Como se trata de alumnos de 4 años, les doy las formas ya recortadas. Si fueran para más mayores, lo podrían recortar ellos mismos.

Les explico que deben de ir juntando esas formas que tienen delante para realizar diferentes figuras y formas. El objetivo es crear lo que a ellos se le ocurra.



Plantilla 1: *Grotesco*.



Plantilla 2: *Ánfora*.

- **ACTIVIDAD 4: DIBUJO LIBRE**

Objetivo: observar la creatividad de cada uno de los alumnos.

Desarrollo: cada niño coge un folio en blanco y se sientan en su sitio. A continuación, les digo que tienen que dibujar algo, lo que ellos quieran. Tienen que hacerlo con lapicero y pinturas.

En cuanto a la metodología de investigación que va a emplearse en estas actividades, se han utilizado diferentes métodos de recogida de datos para cada una de ellas. Además, en cada caso, se realizará una evaluación, la cual será necesaria para medir la creatividad y la originalidad de los trabajos.

En la actividad de **pensamiento divergente**, con objeto de recopilar datos para la investigación, se fueron anotando en un folio todas las respuestas que los alumnos y alumnas iban diciendo, para así poder contar el número de respuestas totales conseguidas. Para evaluar esta actividad, se tendrán en cuenta la cantidad de respuestas obtenidas y la variedad de éstas. Además de tener en cuenta algunos de los indicadores de López (2005) y Santaella (2006) nombrados en el marco teórico: originalidad, fluidez, iniciativa, autoestima, innovación y motivación.

Los niños fueron realizando de manera individual tanto la actividad de **completar el dibujo, como la de dibujo libre**, y, al final, a medida que iban acabando, la profesora les preguntaba uno por uno de qué se trataba. Las respuestas se fueron anotando al lado de cada dibujo. Al terminar, estos dibujos fueron archivados para su posterior análisis.

Para la actividad de completar el dibujo, se tendrá en cuenta si han respetado la forma dada y si realizan su dibujo utilizándola, o por el contrario, si esta forma es ignorada. También se valorará que las creaciones representen cosas reales o que no lo hagan. Además, utilizaremos los diferentes indicadores de creatividad de López (2005) y Santaella (2006) nombrados anteriormente (fluidez, flexibilidad, originalidad, iniciativa, motivación, sensibilidad, elaboración, independencia y autoestima)

En la actividad de los **Arsintes de Ferrant**, los alumnos fueron realizando diferentes figuras y, según iban acabando, levantaban la mano para que se acercara la profesora. Se tomaron, en cada caso, anotaciones sobre la plantilla que tenía cada uno de los niños, registrando lo que decían que era cada una de las figuras. También se realizaron los oportunos registros fotográficos. Esta actividad se evaluará teniendo en cuenta la utilización de todas las formas y tomando en consideración si han creado cosas reales o no. Además se utilizarán los indicadores de creatividad siguientes: originalidad, flexibilidad, fluidez, desarrollo, sensibilidad, motivación, elaboración, iniciativa, autoestima e independencia. De López (2005) y Santaella (2006).

En cuanto a la actividad de **dibujo libre**, se analizarán los trabajos teniendo en cuenta del tema elegido en cada uno de ellos, además de valorar en qué etapa se encuentran para determinar diferentes ritmos gráficos y estadios madurativos. Y también se tendrá en cuenta, algunos de los indicadores de López (2005) y Santaella (2006). En concreto: iniciativa, sensibilidad, elaboración, independencia, fluidez, originalidad, desarrollo, autoestima, motivación y flexibilidad.

Para finalizar, en todas las actividades se va a recurrir a la observación participante, ya que como dice Bernard (en Kawulich, 2005), hay cinco razones por las cuales es aconsejable recurrir a este tipo de observación:

- Se pueden recoger diferentes tipos de datos. Estar presente en el espacio donde se está realizando la actividad, ayuda mucho.
- Reduce que la gente actúe de manera diferente, ya que si se avisa de que va a haber un observador, la gente se pone nerviosa y actúa con menos naturalidad.
- Puede realizar preguntas durante las actividades.
- Mejora la comprensión de lo ocurrido.
- Hay veces que es la única manera de recoger datos para ciertas actividades.

A continuación, en el apartado de exposición y análisis de datos, se irán analizando los trabajos realizados por los alumnos. Para ello, se realizará la labor genérica de descripción, actividad por actividad, basándonos en las pautas descritas y resaltando ejemplos concretos que resulten de especial interés para la investigación.

5. EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

5.1 ACTIVIDAD 1: IMAGINACIÓN AL PODER.

Esta actividad se realizó en el “arco”, o asamblea, donde todos los alumnos estaban sentados en el suelo, mirando a la pizarra. Yo me encontraba delante de la pizarra, sentada frente a ellos. Les enseñé un lapicero, y les pregunté: ¿qué es?, ¿para qué sirve? Decidí elegir este objeto porque quería que fuera algo común para ellos, algo que ven todos los días y tienen claro qué es y para qué sirve. Enseguida me dijeron que se trataba de un lapicero y que servía para escribir.

Seguidamente les planteé las siguientes preguntas: ¿para qué más podría servir?, ¿qué más podría ser? Todos se pusieron a pensar y empezaron a decir diferentes respuestas, las cuales iban siendo anotadas en un folio. Las respuestas fueron las siguientes:

- Una pintura
- Un palo de director (batuta)
- Un rastrillo
- Un bastón
- Un tronco
- Una aguja
- El número uno
- La “i”
- Un cuerno
- Una pata
- Un cigarro
- Una baqueta
- Un dedo
- Un cohete
- Una chimenea
- Un cable
- Un tallo
- Una espada
- Una vela

Dieron un total de 19 respuestas. Y como se puede observar, se trata de un contenido variado, teniendo en cuenta que se trataba de un grupo compuesto por 23 alumnos y alumnas. Aun así, no llega a una respuesta por alumno.

En esta actividad, se les dio la oportunidad de contestar espontáneamente, ya que no parecía oportuno que fueran contestando uno por uno, pues posiblemente ello hubiera producido cierta

presión y la mayoría no hubiera contestado. Era mejor que se sintieran cómodos e intervinieran cuando quisieran, para así sacar su lado creativo.

Cuando un niño daba una respuesta, el resto tendía a utilizar el campo semántico. Por ejemplo, un niño decía el número 1, y en seguida, empezaban a decir, el número 2, el número 5, etc.

Cuando ya llevaban un rato diciendo cosas, les ayudé un poco y quise hacer una aportación: yo lo utilizaría para sujetarme el moño.

Por lo general, podría decirse que dieron todas las respuestas entre siete u ocho alumnos. Es destacable que había un alumno que se motivó mucho y no paraba de pensar y decir respuestas. Incluso se levantó y se acercó a mirar más detenidamente el lapicero para poder contestar más cosas. No todos, pero algunos de los alumnos y alumnas, en esta actividad, fueron creativos, ya que se mostraron capaces de producir un gran número de ideas y muchas de ellas originales, convirtieron un lapicero en muchas otras cosas y tuvieron confianza en ellos mismos a la hora de realizar la actividad. Por ello, teniendo en cuenta algunos de los indicadores nombrados anteriormente por López (2005) y Santaella (2006), en la realización de esta actividad emergen valores como la innovación, la originalidad, la fluidez, la iniciativa, la autoestima o la motivación.

5.2 ACTIVIDAD 2: COMPLETA EL DIBUJO.

Como ya se ha explicado, en esta actividad se dijo a los alumnos que se había roto la impresora, de modo que los dibujos se habían quedado a mitad. Ante mi petición de completar los dibujos, todos me dijeron que sí, que serían capaces de acabarlos.

Por mi parte, realicé un ejemplo (con otra forma) en la pizarra para que entendieran bien la actividad. Había preparado cuatro formas diferentes, para que en ninguna mesa tuvieran la misma. No obstante, al haber dos mesas cuadradas juntas, hubo ocho alumnos que pudieron haberse influido, aunque intenté separarlos.

Cada uno colocó la forma en la posición que quiso y se puso manos a la obra para realizar su trabajo. Les pedí que acabaran la forma con lapicero y luego la colorearan con pinturas, ya que si lo realizaban con rotulador, podían llegar a romper el papel.

Conforme iban acabando, se iban acercando a la mesa a entregar los trabajos. El objetivo era ir anotando, en cada uno de ellos, lo que habían dibujado.

A continuación, iremos analizando cada una de las plantillas utilizadas, por separado:

Para empezar, de la Forma nº 1, hay cinco dibujos, de los cuales dos son completamente idénticos (imagen 1), ya que las alumnas se encontraban relativamente cerca y decidieron realizar lo mismo. Se trata de una montaña de colorines, en la que han dibujado corazones por encima.

Como se ha dicho, son completamente idénticos. Tal y como puede observarse, el orden de los colores es el mismo e incluso podemos apreciar que el nombre está escrito en el mismo lado. Evidentemente, se trata del típico trabajo realizado simultáneamente y de forma paralela, en absoluta colaboración, lo que no es extraño en la etapa de infantil.



Imagen 1: montaña de colores.

Otro alumno ha visto una ola en la forma y ha decidido dibujar un barco con un niño en medio (ver en anexos la imagen 2, pág.44), mientras que un tercero ha utilizado la forma como patas y ha dibujado un pulpo marino (ver en anexos la imagen 3, pág.44).

El último tal vez sea el más llamativo. Como dice el niño autor del dibujo, son: “Niños jugando en el suelo del parque”. Se trata de un suelo amable de los que ponen en los parques, para ser más exactos en la Dehesa. La forma le ha recordado a ese suelo y él lo ha pintado con diferentes colores, como es en la realidad. Además, ha dibujado a niños jugando en él (imagen 4).

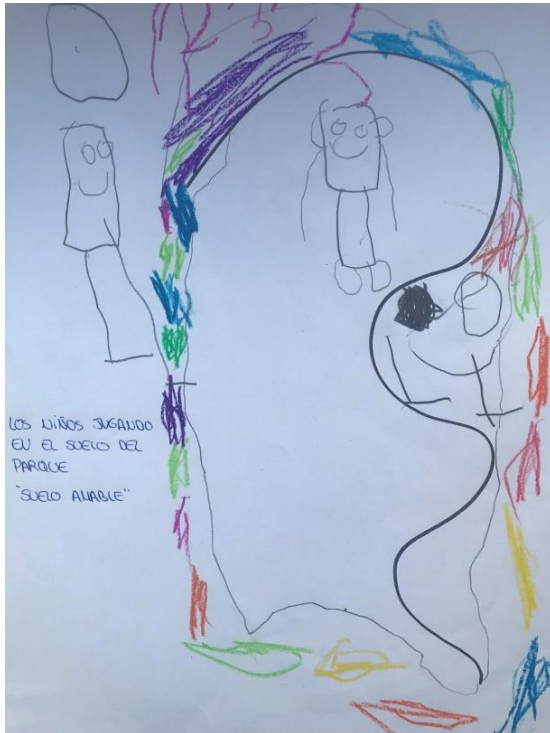


Imagen 4: suelo amable de la Dehesa.

Si tenemos en cuenta los indicadores nombrados anteriormente (originalidad, fluidez y flexibilidad), es el trabajo más creativo, ya que ha sido capaz de producir una idea infrecuente. Por otra parte, este planteamiento tiene la característica de concentrarse en un lugar, un espacio conocido por el niño que es contemplado desde un punto de vista cenital subjetivo. De alguna manera, ello conlleva un pensamiento sofisticado, pues es más difícil correlacionar una forma dada con un espacio en planta, que con un objeto poseedor de cierta afinidad morfológica.

En cuanto a la Forma nº2, hay cuatro dibujos. Uno de ellos se trata de un niño en el cielo. En realidad, el alumno al principio no dijo dónde se encontraba el niño. Había cerrado la forma uniendo las dos puntas y había dibujado un niño en su interior. Al preguntarle que donde se encontraba, como había pintado la forma azul, dijo que en el cielo (ver en anexos la imagen 5, pág.45).

Otro es un edificio. Parece que, por tratarse de una forma muy recta, le recordó a un edificio y quiso terminarlo con líneas largas (ver en anexos la imagen 6, pág.45).

Los dos últimos son los que, personalmente, más me han llamado la atención. En uno encontramos una piña (imagen 7) y en otro una bestia (imagen 8). Son muy creativos, ya que se trata de ideas originales y poco comunes. Además, la bestia está pintada con color negro, por lo que ha querido transmitir que es malvada.

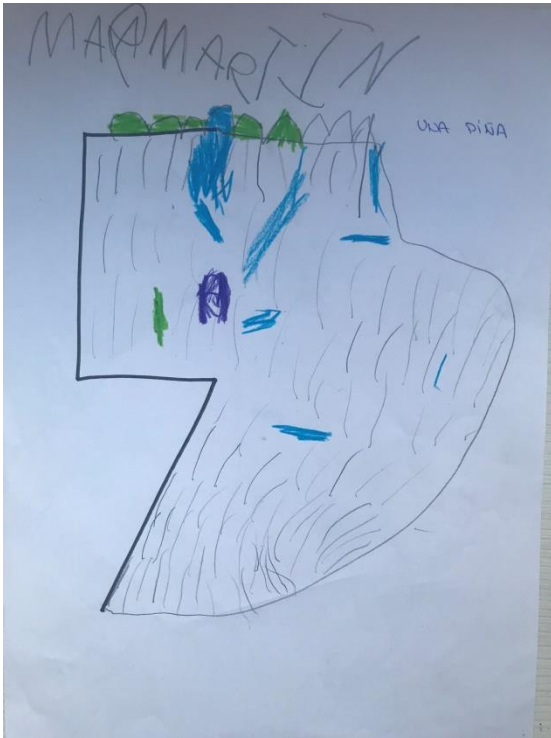


Imagen 7: piña.

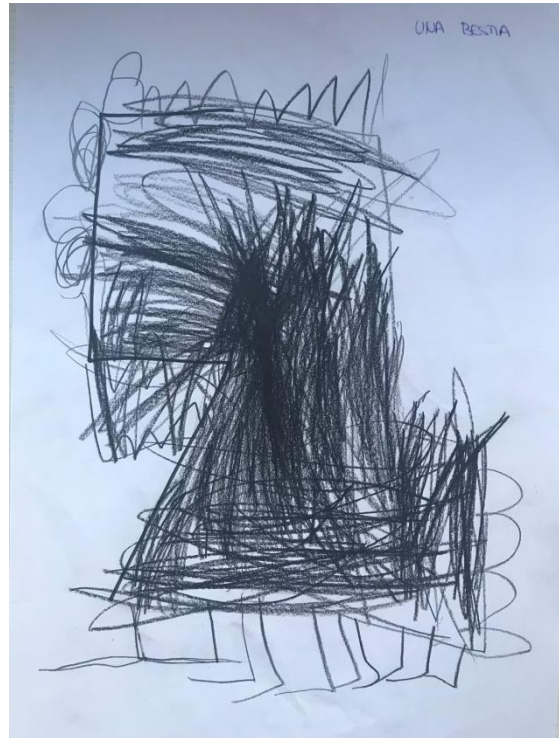


Imagen 8: bestia.

De la Forma nº 3, hay seis dibujos. Tres de ellos son una mano, y no porque se hayan podido copiar, ya que los alumnos se encontraban en diferentes mesas. Simplemente, han girado la forma y han visto que tiene similitud con este elemento. Uno de ellos ha dibujado también una familia debajo (ver en anexos la imagen 9, pág.46), lo que es una representación temáticamente recurrente entre los niños de infantil, otro, como le ha recordado a una mano, ha decidido dibujar su propia mano encima (ver en anexos la imagen 10, pág.46), mientras que el tercero nos muestra una mano de colorines (ver en anexos la imagen 11, pág.47).

Los otros tres son muy originales. Encontramos una paloma, pues la forma le ha recordado a la cola de este pájaro, la ha pintado y ha terminado dibujando el cuerpo y la cabeza de ésta (imagen 12). El otro es una nube, donde el niño ha terminado la forma con simetría (imagen 13). Por último, observamos un tercer dibujo en el que aparecen representadas una madre y su hija (la propia niña autora del dibujo). Nos detendremos a ver este último un poco más, pues tiene algunos rasgos dignos de destacar.



Imagen 12: paloma.



Imagen 13: nube.

Es llamativo que en todos los dibujos, menos en este, se ha utilizado la misma posición de la forma (imagen 14). Como vemos, en la representación en la que aparecen la madre y la niña, la alumna le ha dado completamente la vuelta al soporte, cambiando la orientación general de la forma dada, y ha visto en ella los bajos de un vestido. Entonces, ha decidido dibujarse junto a su madre. El dibujo tiene un carácter muy decorativo y esmerado, sobre todo en la figura de la madre, que actúa como contenedora de la figura de la niña, en una disposición afectiva. Presenta brazos con manos, y en ellas lleva unas flores. Los ojos también tienen pestañas.



Imagen 14: su madre y ella.

Por último, de la Forma nº4, hay seis dibujos. Si tenemos en cuenta los resultados obtenidos, se trata de la forma más difícil, ya que, como podremos observar, los niños no han sabido sacar tanto partido de ella.

Hay dos dibujos en los que no se ha respetado la forma. Uno de los alumnos ha hecho rayas con el lapicero y la pintura, pero, como en su misma mesa había un niño que había hecho una ola, también dijo que era una ola (ver en anexos la imagen 15, pág.47). No obstante, puede observarse que no hay ninguna relación morfológica, aunque no pueden descartarse nexos de otro tipo. El otro alumno ha realizado dibujos aleatorios sin tener en cuenta la forma. Además no ha aportado ninguna explicación. Hay que aclarar que se trata de un niño extranjero que no entiende muy bien el idioma y además ha faltado bastante a clase, por lo que el resultado gráfico también es más pobre (ver en anexos la imagen 16, pág.48).

Otro de los alumnos ha terminado la forma con simetría, o sea, ha usado la forma dada como mitad de dibujo y lo ha completado realizando un dibujo similar hacia el otro lado, en espejo. Se trata del dibujo de un niño (ver en anexos la imagen 17, pág.48). También encontramos una estrella fugaz, en la que el niño ha terminado la forma de manera un poco simétrica, de modo semejante a lo que ocurría en el caso anterior, lo que le ha recordado a una estrella (ver en anexos la imagen 18, pág.49).

Por último, desde mi punto de vista personal, los dos más llamativos son los que se describen a continuación. Uno es una antigüedad con símbolos (imagen 19). El niño ha terminado la forma uniendo las puntas pero con líneas no rectas. Como vemos, es un dibujo dibujado y pintado con esmero, donde el niño cambia de color con gusto y donde, además, no se sale de la forma creada.

Seguramente ha querido dibujar este motivo porque hace poco que habían ido al cine a ver la película de *Tadeo Jones* y en ella aparecían antigüedades con formas excéntricas y de diferentes colores.



Imagen 19: antigüedad con símbolos.

Otro trabajo sumamente original es en el que aparece un calcetín de navidad (imagen 20). Parece una forma muy simple, pero sin estar en navidad y con esta forma tan esquemática de partida, es una creación que diverge de otras, alejándose del repertorio de temas habituales. El niño ha terminado la forma cerrando el contorno y ha dibujado un árbol de navidad y luces en su interior, lo que completa su significado.



Imagen 20: calcetín de Navidad.

Además de algunos de los indicadores que hemos ido nombrado durante el análisis de la actividad (originalidad, fluidez y flexibilidad), apuntados por López (2005) y Santaella (2006), también podemos destacar la iniciativa de los alumnos, así como su sensibilidad y capacidad para concentrarse en una idea y llevarla a cabo, junto con la independencia y la autoestima de ser capaces de desarrollar el trabajo ellos solos. Además destaca la motivación, ya que como hemos dicho anteriormente, se les planteó un problema (impresora rota) que tenían que solucionar.

5.3 ACTIVIDAD 3: ARSINTES DE FERRANT.

La actividad de los *Arsintes* de Ferrant, surgió como idea después de que mi tutora del TFG me enseñara un artículo relacionado con el uso de este material en el aula (Ortega, 2012). En ese texto se relataba una experiencia educativa con alumnos más mayores, pero me gustó la idea de llevarlo al aula con alumnos y alumnas de cuatro años para observar los resultados que podían obtenerse con un material tan flexible y versátil.

Al tratarse de alumnos de cuatro años, decidí darles las plantillas ya recortadas, porque, si no, muchas de las piezas las iban a romper sin querer. También, eliminé algunas de las piezas, ya que eran muy pequeñas y no podrían trabajar bien con ellas.

Así, fui recortando cada una de las piezas y metiéndolas dentro de unos sobres para diferenciar de qué juego se trataba. Como se ha expuesto en el apartado de metodología, se utilizaron dos juegos: *Grotesco* y *Ánfora*. Aproveché mientras mi profesor daba la asamblea para ir sacando las piezas de dentro de los sobres, ya que si lo sacaban ellos igual se mezclaban con las del compañero o se perdían las piezas. También pensé, en un momento dado, en hacer en grande esas piezas con goma eva y realizar la actividad en conjunto con todos los niños. Pero después se valoró que iban a hacer todos lo mismo, ya que tienden a copiar lo de sus compañeros, por lo que aunque se trate de una posibilidad didácticamente interesante, se consideró menos valiosa para esta investigación.

Como están sentados en mesas redondas, compuestas por cuatro alumnos y alumnas, y yo disponía de dos plantillas, decidí darles la misma plantilla a los alumnos que estaban sentados en frente. Por ello, excepto en una de las mesas, que es cuadrada, que les di las plantillas cruzadas.

Les expliqué que, cada uno tenía en su sitio una serie de piezas, las cuales tenían que ir juntando para crear diferentes figuras. De este modo, cada niño se sentó en su sitio y se puso manos a la obra. Les dejé bastante rato porque al principio estaban un poco perdidos.

Conforme fueron acabando, me fui acercando a ver los diferentes trabajos que habían creado. Anoté en una hoja la plantilla que tenían y lo que habían dibujado. Además, realicé fotos a todos los trabajos para poder analizarlos con detenimiento posteriormente.

La dinámica fue un poco caótica, debido a la continua producción de creaciones, de modo que, cuando ya les había hecho la foto, realizaban otra cosa, hacían y deshacían constantemente. No es nada malo, porque ello significa que tienen ganas de crear, inventar y ver que consiguen hacer con esas piezas que tienen delante de ellos. Pero era difícil conseguir registrar todas las figuras creadas. Como la actividad se ha realizado con 20 alumnos, existe una gran variedad de trabajos.

A continuación, vamos a ir analizándolos. Se dividirán en los dos juegos utilizados y, a partir de ahí, tendremos en cuenta si han utilizado todas las formas, y lo que han creado. Además, se valorarán los indicadores de creatividad siguientes: originalidad, flexibilidad, fluidez, desarrollo, sensibilidad, motivación, elaboración, iniciativa, autoestima e independencia, nombrados anteriormente de López (2005) y Santaella (2006).

- **Plantilla 1: Grotesco.**

Disponemos de once trabajos en total creados a partir de esta plantilla.

Encontramos tres trabajos con el mismo tema: conejos. Uno es la familia de conejos (ver en anexos la imagen 21, pág.49), en la cual el niño ha intentado utilizar todas las formas, y los otros dos presentan un conejo. En estos, lógicamente, se han utilizado menos formas (ver en anexos (imágenes 22 y 23 en pág.50)).

Los tres se encontraban en la misma mesa, por lo que es de suponer, que la idea saldría de uno y los otros dos niños decidieron copiarla. Estas relaciones de influencia mutua, trabajo colaborativo e interés por utilizar todas las piezas disponibles para crear una sola imagen o varias imágenes relacionadas que componen una escena, son habituales en el uso de los *arsintes* (Ortega, 2012), aunque nunca se habían observado con niños tan pequeños.

Podemos ver, por el contrario, que algunos de los trabajos no han utilizado todas las formas, por no decir que han utilizado pocas. Encontramos un paracaídas (ver en anexos la imagen 24, pág.51), una ventana (ver en anexos la imagen 25, pág.51) y otro trabajo en el que hay un señor y juguetes desordenados (ver en anexos la imagen 26, pág.52).

También hay otros trabajos que abordan temas comunes de estas edades, cosas que ellos conocen bien. Tenemos uno en el que aparece el hijo, el papá, la casa y lluvia (ver en anexos la imagen 27, pág.52). Otro en el que aparece una niña con muchos charcos, la cual resulta bastante original, ya que al ver las formas separadas, ha tenido imaginación y ha visto en ellas lluvia (imagen 28).



Imagen 28: niña con muchos charcos.

También hay un trabajo en el que el niño no entendió muy bien lo que había que hacer, porque al principio no creaba nada, no hacía más que darle vueltas a las formas sin juntarlas y sin crear nada, y al final, las amontonó todas y dijo que se trataba de un pajarito (ver en anexos la imagen 29, pág.53).

Los dos que, personalmente, más me han llamado la atención, son aquélla en la que aparece un hombre encima de un puente, con una botella y salchichas (imagen 30), y la imagen que representa una máquina de pompitas (imagen 31). Ambos niños han utilizado todas o la mayoría de las formas, lo que apunta a un alto grado de elaboración en el desarrollo de sus ideas. Además, si tenemos en cuenta los indicadores de creatividad, los últimos trabajos nombrados son originales, ya que se tratan de ideas únicas, alejadas de los temas recurrentes a esta edad y muy distintos de los llevados a cabo por el resto de compañeros.

Por otra parte, la abundancia de representaciones producidas en el aula también es un indicador no sólo de la creatividad infantil, sino de la versatilidad y utilidad de este material didáctico de plástica para introducir un enfoque imaginativo en el área.



Imagen 30: hombre en un puente,
con una botella y salchichas.



Imagen 31: máquina de pompitas.

- **Plantilla 2: *Ánfora*.**

De esta plantilla, tenemos algún trabajo menos que de la anterior. Disponemos de nueve trabajos.

Seis de ellos, trabajan temas muy comunes a estas edades, como la casa, los animales y objetos comunes. Asuntos que suelen trabajar muy a menudo, ya que los conocen bien, se sienten seguros al realizarlos y son de su interés.

Encontramos dos de ellos que presentan una casa. Como vemos, son muy diferentes entre ellos (ver en anexos (imágenes 32 y 33 en págs.53 y 54)). Existe otro muy parecido, ya que se trata de un castillo, el cual ha sido creado mediante una línea realizada con las figuras, lo que da lugar a una especie de contorno (ver en anexos la imagen 34, pág.54).

Siguiendo en esta línea de análisis, encontramos otros trabajos en los cuales han utilizado muy pocas formas. Tenemos unas tijeras (ver en anexos la imagen 35, pág.55), un cajón (ver en anexos la imagen 36, pág.55) y, por último, una cocina con una niña (ver en anexos la imagen 37, pág.56).

A pesar de que pudiera parecer, por su menor número de piezas, que se trata de creaciones en principio más pobres, alguna de ellas es notable por su carácter revelador y sincrético, lo que es un rasgo característico del dibujo de los niños de infantil y pilar para el desarrollo gráfico posterior.

Dentro de este bloque, además, podemos destacar otros dos trabajos. El primero de ellos presenta la figura de un señor, lo que puede parecer una representación muy simple y recurrente. Sin embargo, al ver el trabajo, podemos observar que el niño ha utilizado todas o casi todas las piezas, las cuales aparecen cuidadosamente colocadas. Además, ha creado muy bien algunas partes. Si nos fijamos detenidamente, podemos apreciar que las piernas están articuladas, lo que difiere del esquema característico de la figura humana a esta edad, el renacuajo o cabeza pies, lo que parece indicar que el material proporcionado tiene incidencia sobre el tipo de imágenes que los alumnos pueden producir, abriendo nuevas posibilidades y formas de pensamiento (imagen 39).



Imagen 39: un señor.

Por último, el trabajo más original, es el que vemos a continuación. Se trata de un cocodrilo con dos cabezas. El niño que lo ha creado ha producido una idea única e irrepetible, por lo que atiende a uno de los indicadores de creatividad nombrados anteriormente (originalidad) (imagen 40).

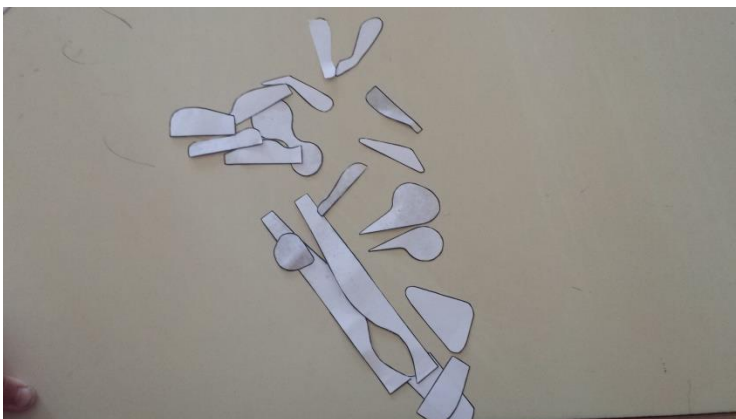


Imagen 40: cocodrilo con dos cabezas.

En las producciones obtenidas con los dos juegos, *Ánfora* y *Grotesco*, podemos señalar que se han detectado varios de los indicadores nombrados por Santaella (2006) y por López (2005) y recogidos el marco teórico, fundamentalmente: desarrollo, motivación, elaboración, sensibilidad, originalidad, fluidez, flexibilidad, autoestima, e independencia.

Además, como he tenido la suerte de poder estar mientras se realizaban los diferentes trabajos, puedo afirmar que la mayoría de los alumnos, por no decir todos, han tenido iniciativa, ya que han mostrado ganas de realizar figuras una y otra vez. También han manifestado sensibilidad, porque han sido capaces de concentrarse y poder expresar lo que querían. Asimismo, han exhibido un buen nivel de elaboración y desarrollo en sus creaciones, porque han producido distintas ideas y las han llevado a cabo.

En general, a estos indicadores de creatividad, también habría que añadir el factor externo de motivación que en el aula ha suscitado la utilización de un material diferente y novedoso.

Pero, sobre todo, podemos destacar, la independencia y autoestima, ya que los niños han sido capaces de realizar los trabajos ellos solos y no ha habido ninguno que haya abandonado o dejado el trabajo a mitad.

5.4 ACTIVIDAD 4: DIBUJO LIBRE.

Para esta actividad, como se ha comentado antes, cada niño disponía de un folio en el que tenía que dibujar lo que quisiera.

A continuación, se van a ir analizando las distintas producciones gráficas. Todas ellas se podrían agrupar en cinco bloques, cada uno correspondiente a un tema, por lo que, para mayor claridad, se van a ir presentando en función de los asuntos siguientes: familia, dibujos para regalar, pan, garabatos y otros.

- Bloque 1: familia

Este bloque es el más común en los niños de esta edad. Es un tema que ellos conocen bien y lo abordan siempre que pueden, pues su familia es el núcleo de sus vidas y, como sabemos, los niños pequeños suelen representar aquello que les es cercano.

Disponemos de seis dibujos, los cuales podríamos dividir en dos clases:

Primero tenemos dos dibujos en los que aparece una casa. En uno, aparece únicamente una casa. (ver en anexos la imagen 41, pág.57). Y en el otro, aparece una casa, y en la parte superior una familia (ver en anexos la imagen 42, pág.57).

Después, tenemos otros cuatro dibujos en los que aparecen personas. En dos de ellos, podemos observar que el esquema es algo más pobre que en los otros dos, por lo que se encontrarían en la etapa preesquemática (ver en anexos (imagen 43 y 44 en pág.58)). Ello implica que la organización espacial es aún indiferenciada y que, en la superficie del papel, los motivos se suceden como si estuvieran flotando. Sin embargo, los otros dos son ya más completos y avanzados. Como podemos observar, en uno de ellos aparece la niña autora del dibujo con su madre, su padre y su hermano (imagen 45). Significativamente, ha colocado a todas las figuras en el suelo, aunque éste no se haga explícito a través de la línea de base, y ha dibujado el cielo. Ello nos indica ya que esta niña está realizando la transición hacia la etapa esquemática. Además, podemos ver que abundan los colores y que el cromatismo comienza a ajustarse a la realidad del mundo físico.



Imagen 45: su familia.

Por último, en el siguiente trabajo (imagen 46) vemos que la niña ha intentado dibujar la cara varias veces, y no le salía bien, por lo que tachaba y volvía a empezar. Finalmente, ha dibujado a su madre y se ha dibujado a sí misma con coletas, ambas apoyadas en el suelo y el cielo en la parte superior con un arcoíris, lo que indica nuevamente una transición hacia la etapa esquemática.

Es el dibujo que, personalmente, más me ha llamado la atención por el afán perfeccionista de la autora; el hecho de querer tenerlo todo bien, y si no le gusta, volverlo a intentar, hasta que el resultado es el que ella quiere.

Podemos destacar, en cuanto a los indicadores de creatividad, la elaboración y ausencia de conformismo, ya que la creadora tiene una idea y la lleva a cabo con todas las consecuencias, aunque ello le suponga un mayor esfuerzo.



Imagen 46: su madre y ella con coquetas. El cielo y el arcoíris.

Tal vez, estos dos últimos dibujos sean los más creativos de este bloque, ya que están muy completos y, también, muy bien estructurados.

- **Bloque 2: dibujos para regalar**

Como he dicho, he realizado las actividades en mi período de prácticas, lo que también ha afectado a esta última de dibujo libre. Cuando la expliqué en el aula, intervino mi tutor y dijo a los niños que iba a llevarme los dibujos, por lo que muchos de ellos entendieron que se trataba de un dibujo que debían regalarme, a modo de despedida. Ello supuso un condicionante que debe ser mencionado en la investigación, ya que, según parece, muchos se sintieron mediatizados y realizaron representaciones en los que se muestra mi figura, sola o acompañada por ellos mismos.

Hay en total seis dibujos que podrían englobarse dentro de esta categoría. En cuatro de ellos aparezco yo sola. Dos son muy similares. En uno, el niño ha dibujado las manos con flores (ver en anexos la imagen 47, pág.59) y, en el otro, la niña ha dibujado las manos con corazones (ver en anexos la imagen 48, pág.59). Esto es porque tienden a realizar figuras que conocen y saben dibujar bien, por lo que este tipo de motivos se repiten.

Además hay otros dos en los que también me han dibujado. Podemos observar que son algo más completos, ya que uno de ellos, por ejemplo, ha dibujado flores en el suelo y a mí encima de ellas (ver en anexos la imagen 49, pág.60). En el otro, el niño ha dibujado el suelo, el cielo, el sol y también un muñeco de nieve (ver en anexos la imagen 50, pág.60). Tanto en uno como en otro, hay una incipiente organización espacial, que los diferencia de los otros dos.

El último donde aparezco es un poco más simple. Lo único que hay que destacar es que, además de dibujarme a mí, se ha dibujado a sí mismo a mi lado. Ha querido destacar algunos rasgos, por ejemplo, a mí me ha hecho mucho más alta y con pelo (rasgo femenino), mientras que él se representa más pequeño (imagen 51).



Imagen 51: él y yo.

Todos los dibujos anteriores, se encuentran en la etapa preesquemática.

Por último, el dibujo que más me ha llamado la atención de este bloque es el que veremos a continuación. Al decir que me los iba a llevar, la niña ha querido dibujar un montón de corazones y flores para demostrar su cariño. Además, es el único dibujo que se ha realizado en vertical, ya que, tanto en este bloque como en los demás, todos los alumnos lo han realizado de forma horizontal. (imagen 52)



Imagen 52: corazones y flores.

- **Bloque 3: pan**

El día que realizamos esta actividad, habíamos visto un vídeo de cómo se hacía el pan en las horas anteriores. Entonces, algunos de los alumnos fueron condicionados, reflejando en sus dibujos este tema tan poco habitual.

De este modo, encontramos cuatro dibujos en los que el tema es el pan. Dos de ellos han dibujado barras de pan, de manera que han cubierto toda la hoja, o casi toda, de barras de pan (ver en anexos (imagen 53 y 54 en pág.61).

Otro de los dibujos también muestra panes, pero está mucho menos completo, ya que es difícil encontrarlos y determinar así el motivo de la representación. Se encontraría en la etapa del garabato con nombre, pues ya existe una intencionalidad, aunque no un parecido gráfico (imagen 55).

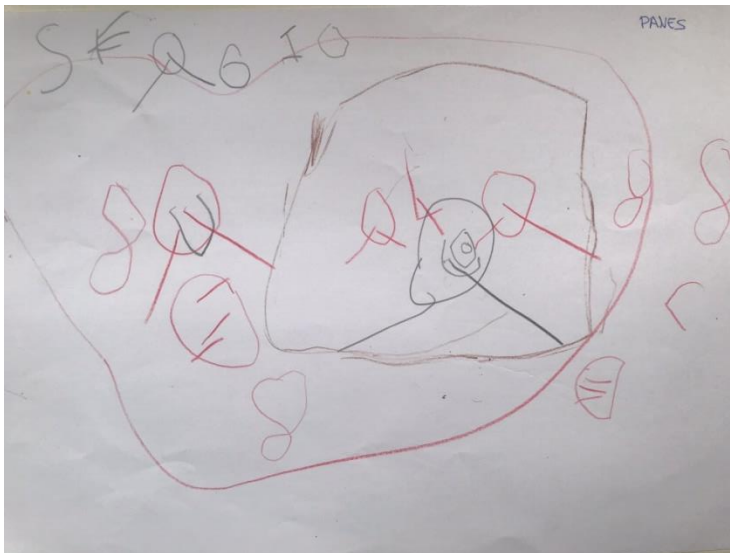


Imagen 55: panes.

Por último, el que más llama la atención es el que se muestra a continuación. Se trata de una fábrica donde se hace el pan. Al haber visto el vídeo previamente, el niño ha dibujado la fábrica con los panes haciéndose y se ha dibujado a sí mismo dentro de ella. Además, parece que ha querido que se viera que tiene movimiento; el dibujo muestra recorridos a modo de trayectorias, exhibe un perímetro contenedor e incluye algunas líneas que parecen trazos de cinéticos de origen kinestésico. Es original, ya que ha ido más allá de los panes y ha querido desarrollar su idea de manera más elaborada y explicativa (imagen 56).

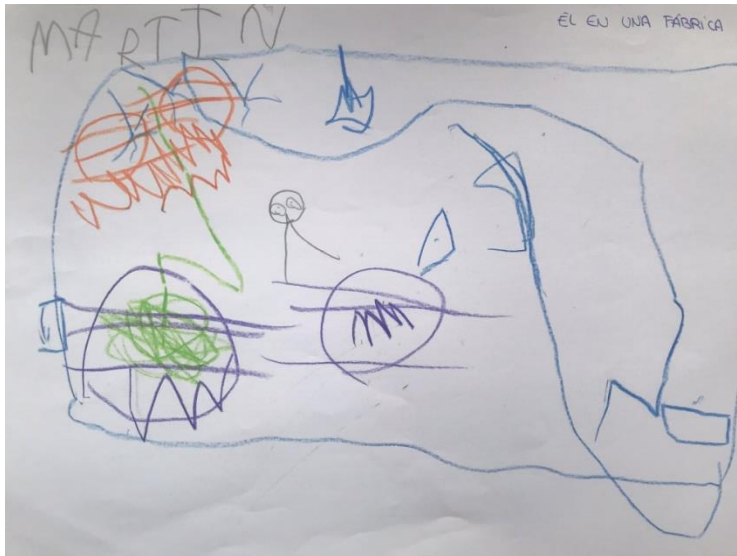


Imagen 56: él en una fábrica de hacer pan.

- **Bloque 4: garabatos**

Este bloque resulta un tanto diferente de los dos anteriores, pues en este caso el criterio de agrupación no es temático, sino evolutivo. Comprende tres dibujos, en los cuales se aprecia con claridad que estos niños aún están en la etapa del garabato.

El primero es un robot hecho mediante líneas, lo cual es original, ya que utiliza recursos diferentes para dar forma a su idea. No obstante, de no ser por el título, sería difícil determinar el asunto de esta representación (imagen 57).



Imagen 57: un robot.

El segundo es un martillo, el cual se ve con mayor claridad que el resto de motivos, y luego, dentro de ese cuadrado, ha querido dibujar un pez y figuras, los cuales son más crípticos (imagen 58).

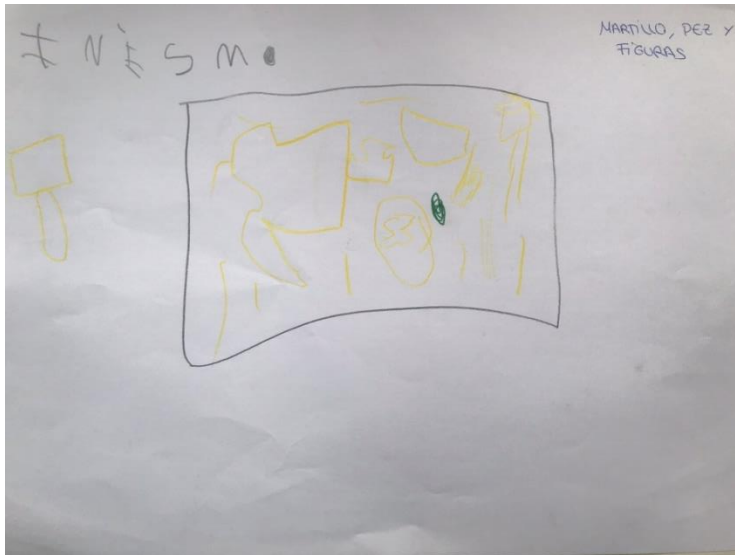


Imagen 58: martillo, pez y figuras.

Por último, estamos ante un dibujo que corresponde a un niño que ha estado desescolarizado, por lo que presenta cierto retraso madurativo, perceptible en el dibujo. A diferencia de los anteriores, este niño no supo decir lo que había dibujado (del mismo modo que le ocurrió en la actividad de terminar el dibujo a partir de una forma). No obstante, como le comenté que se veía una figura humana, me dijo que era su padre (imagen 59).

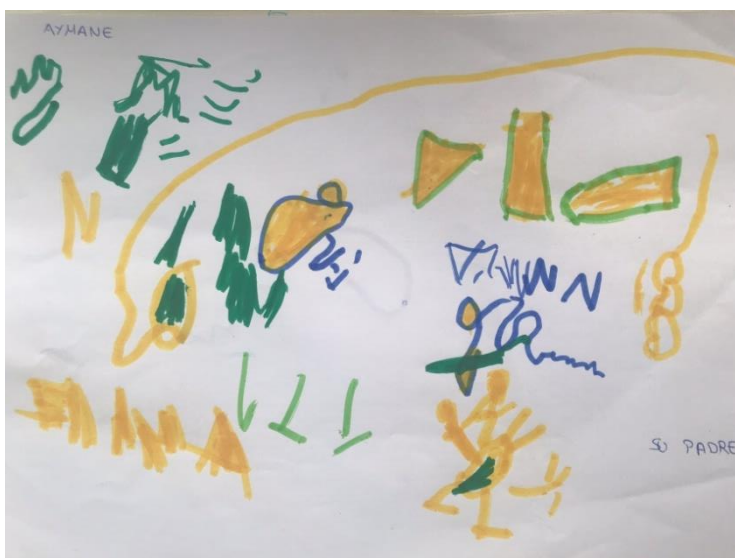


Imagen 59: su padre.

- **Bloque 5: otros**

En este apartado he querido meter los dos dibujos que no tienen que ver con ninguno de los apartados anteriores, ya que tratan temas diferentes.

Solo por ese hecho, parecen los más creativos, porque si recordamos los indicadores de creatividad nombrados anteriormente, podemos resaltar la flexibilidad, ya que han creado planteamientos dispares, y sobre todo la originalidad, pues producen algo único.

Primero vemos uno en el que se ha dibujado una feria. En él, podemos apreciar personas, flores, corazones y atracciones. Además utiliza muchos colores, aunque éstos no están en relación con los colores del mundo físico (imagen 60).



Imagen 60: una feria.

Y, por último, vemos una antigüedad (imagen 61). Si recordamos la actividad de acabar el dibujo a través de una forma dada, este mismo niño también había dibujado antigüedades con formas excéntricas y muchos colores, por lo que se observa que este asunto le ha causado una gran impresión y ha pasado a formar parte de sus intereses.



Imagen 61: una antigüedad.

A modo de resumen general, como hemos podido ver, la mayoría de los trabajos se encuentran en la etapa preesquemática, pero también encontramos algunos más avanzados, casi en la etapa esquemática, mientras que otros son más primitivos, pues aún se sitúan en la etapa del garabato (la mayoría de ellos en la fase del garabato con nombre, aunque no todos). Significativamente, los dibujos menos evolucionados se corresponden con situaciones de desescolarización, por lo que puede observarse plenamente la incidencia e importancia del contexto escolar en el desarrollo infantil y, particularmente, su influencia sobre el tema que nos ocupa.

En todos los trabajos vemos reflejados la mayoría de los indicadores descritos anteriormente por Santaella (2006) y López (2005), tales como iniciativa, sensibilidad, elaboración, independencia, fluidez, originalidad, flexibilidad, desarrollo, autoestima y motivación.

Significativamente, todos los niños, a la hora de realizar las actividades, tuvieron iniciativa. Además demostraron sensibilidad, elaboración y desarrollo, porque fueron capaces de concentrarse en las ideas que querían, y de expresarlas. También exhibieron independencia y autoestima, porque mayoritariamente realizaron las tareas solos y ninguno abandonó ni dejó las actividades a la mitad. Fluidez, porque fueron capaces de buscar muchas soluciones, por ejemplo en la actividad de pensamiento divergente, y motivación, ya que aunque se tratara de un dibujo, que hacen muchos, este era para que se lo llevara su profesora de prácticas, lo que les hacía especial ilusión.

6. CONCLUSIONES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS

Una vez finalizado este trabajo, podemos observar que sí que se ha cumplido el objetivo general que nos proponíamos al principio: estimular la creatividad a través de actividades en el aula. Esto puede observarse en todas las actividades propuestas a los alumnos, pues al plantearles situaciones nuevas, como ocurre en la mayoría de los ejercicios desarrollados, los alumnos se han motivado, centrándose en su trabajo y completando la totalidad de las tareas de forma entusiasta.

En cuanto al objetivo de trabajar el pensamiento divergente, se ha observado su cumplimiento sobre todo en la actividad 1, *Imaginación al poder*. Al proporcionarles un objeto y proponer a los alumnos que le dieran otros usos, los niños demostraron imaginación, dando respuestas variadas y únicas.

Sin embargo, la actividad con la que parece que se estimula la creatividad en mayor medida es la actividad 2, *Completa el dibujo*. Esta actividad, que consiste en imaginar un motivo gráfico a partir de una simple línea, ha arrojado variedad de resultados, muchas veces sorprendentes y hermosos, que nos permiten asomarnos al maravilloso pensamiento infantil. Su efectividad ha demostrado que este planteamiento tiene el suficiente nivel de sugerencia como para que pueda ser llevado al aula en ocasiones futuras.

Por otra parte, para valorar los resultados de todas las actividades, se han empleado una serie de indicadores, nombrados en el marco teórico, los cuales nos han ayudado a determinar los trabajos más creativos. De esta manera, en muchos de los trabajos presentados por los alumnos se han podido apreciar las cualidades de originalidad, fluidez, flexibilidad, iniciativa, divergencia, sensibilidad, desarrollo, elaboración, independencia e innovación.

Todo ello contribuye a demostrar la hipótesis principal de este trabajo; un programa de ejercicios especialmente diseñados para estimular la creatividad infantil en la escuela puede arrojar resultados efectivos y, también, proporciona a los niños sensaciones positivas, como libertad a la hora de exponer sus ideas y sentimientos, y ayuda para construir su autoestima, aumentar la conciencia de uno mismo, resolver problemas y facilitar la socialización.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Blázquez, A. (2009). Educación y creatividad. *Innovación y experiencias educativas*, 8(14), 1-9. Recuperado de [https://scholar.google.es/scholar?q=B1%C3%A1zquez+Ortigosa,+A.+ \(2009\).+Educaci%C3%B3n+y+creatividad.+Innovaci%C3%B3n+y+experiencias+educativas,+14,&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.es/scholar?q=B1%C3%A1zquez+Ortigosa,+A.+ (2009).+Educaci%C3%B3n+y+creatividad.+Innovaci%C3%B3n+y+experiencias+educativas,+14,&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y Sociedad*, 20(12), 7-20. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4566368>
- Cuadros, J. A., Valencia, J. y Valencia, A. (2012). Creatividad: concepciones, estrategias y su estimulación en entornos educativos. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 6(2), 138-153. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386290>
- Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. *Forum: Qualitative Social Research*, 6(2), 1-23. Recuperado de https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=observaci%C3%B3n+participante&btnG=&oq=observaci%C3%B3n
- López, A. (2005). La creatividad en las actividades motrices. *Apunts*, 1(79), 20-28. Recuperado de <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=185>
- Ortega Cubero, I. (2012). La composición combinatoria. Un procedimiento para fomentar la motivación y la creatividad artística en E.S.O. *Pulso*, (35), 159-176. Recuperado de <http://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/146/120>
- Quiroga, M. P. (2007). Etapas gráficas de desarrollo del dibujo infantil entre el constructivismo y el ambientalismo. *Papeles Salmantinos de Educación*, (9), 255-281. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2525835>
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Revista Universitaria de Investigación*, 7(2), 89-106. Recuperado de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000200007
- Valqui, R. V. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 2(49), 1-11. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2966325>

Vecina, M.L. (2006). Creatividad. *Papeles del Psicólogo*, 27(1), 31-39. Recuperado de <http://www.papelesdelpsicologo.es/resumen?pii=1282>

8. ANEXOS

8.1 ACTIVIDAD 2: COMPLETA EL DIBUJO



Imagen 2: barco con niño.



Imagen 3: pulpo.



Imagen 5: niño en el cielo.

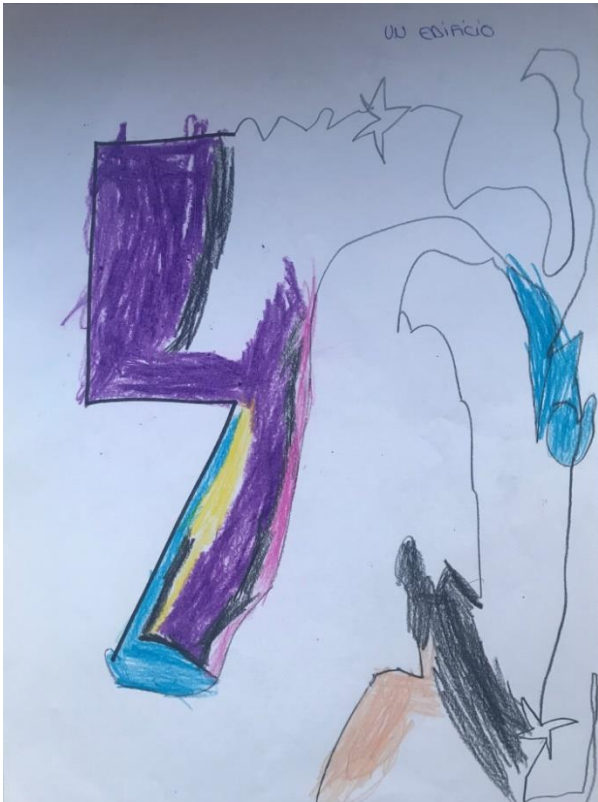


Imagen 6: edificio.



Imagen 9: mano con familia.



Imagen 10: mano sobre mano.

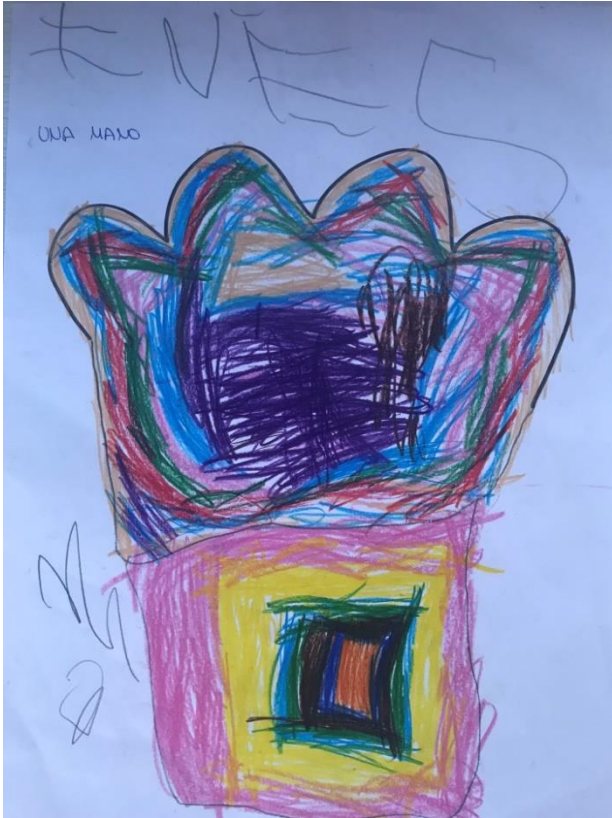


Imagen 11: mano de colores.

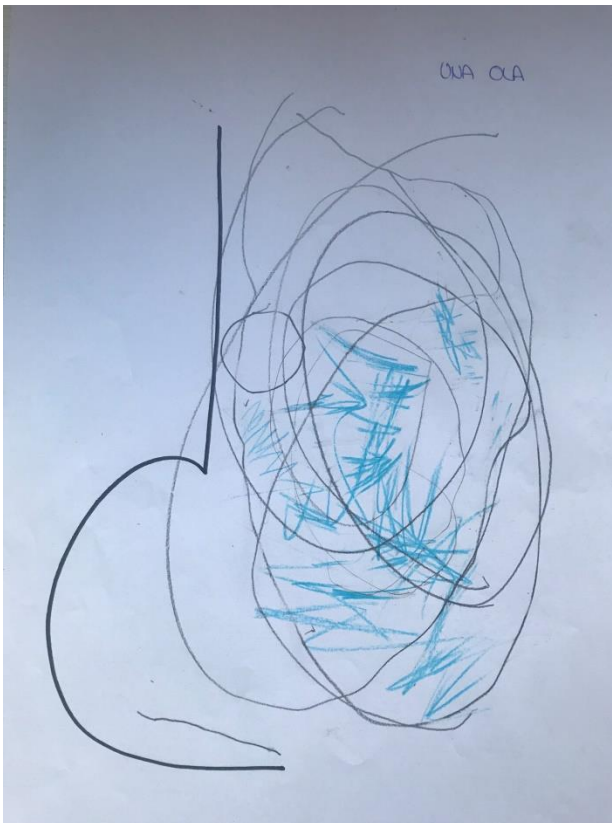


Imagen 15: ola.

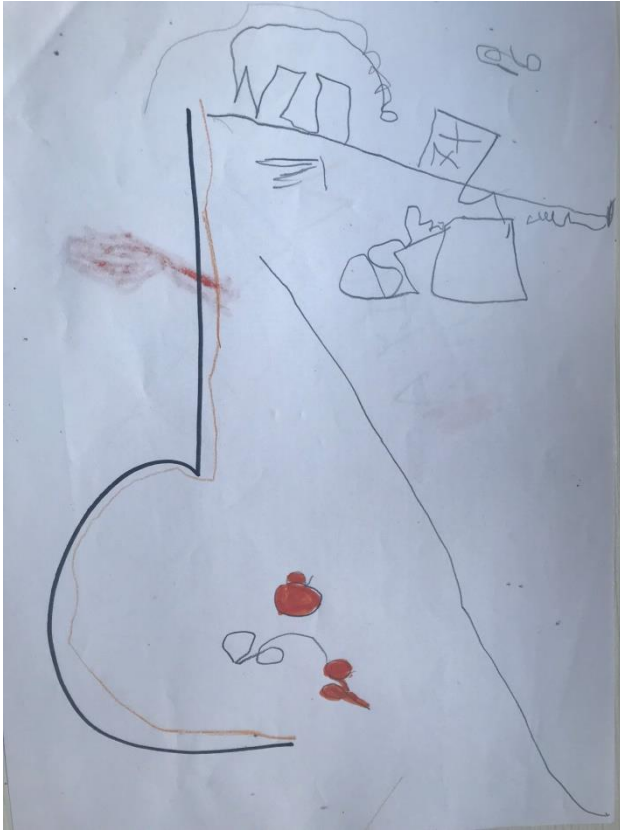


Imagen 16: dibujos sueltos.



Imagen 17: niño.

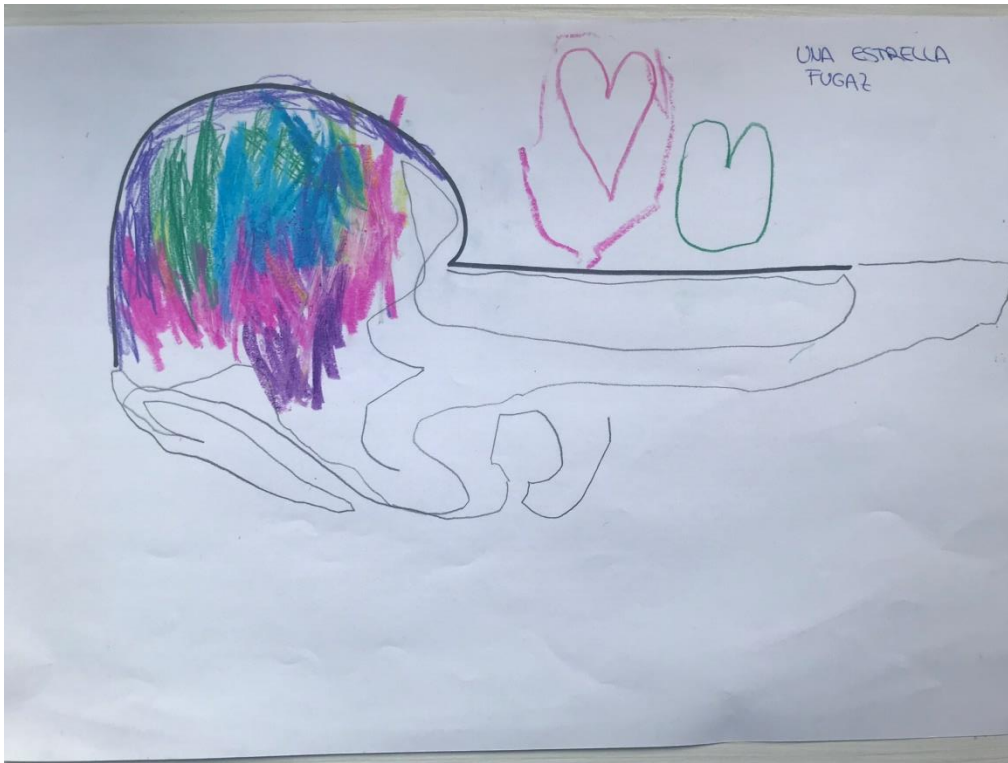


Imagen 18: estrella fugaz.

8.2 ACTIVIDAD 3: *ARSINTES* DE FERRANT



Imagen 21: la familia de conejos comiendo.

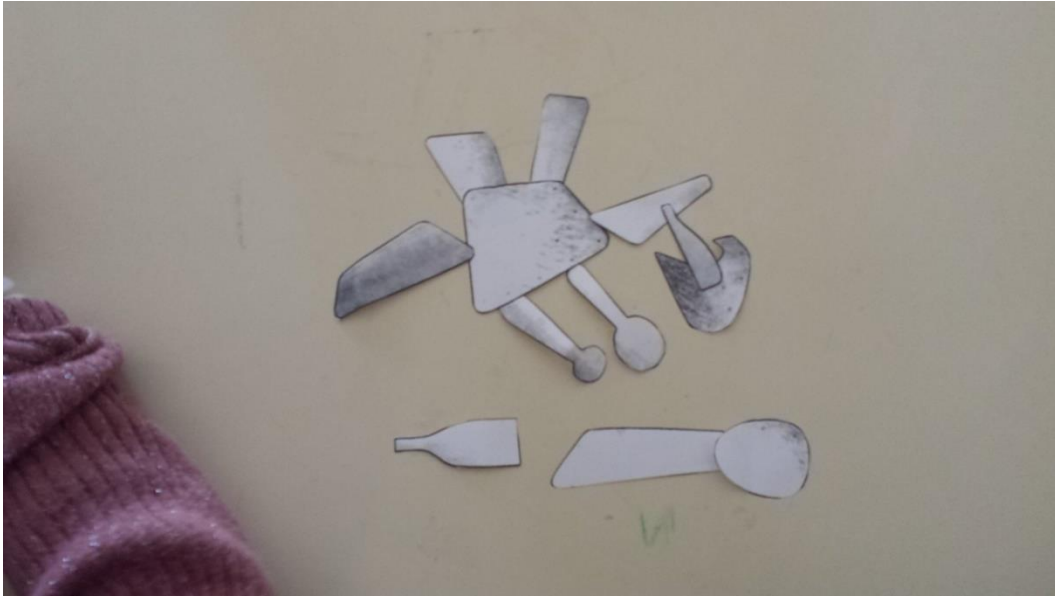


Imagen 22: un conejo.



Imagen 23: un conejo.

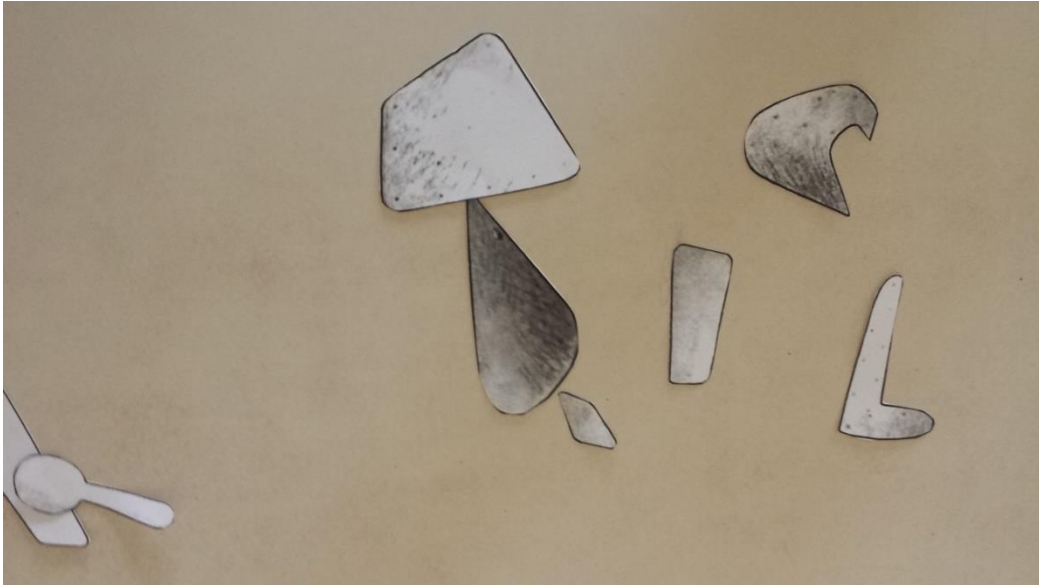


Imagen 24: un paracaídas.



Imagen 25: una ventana.

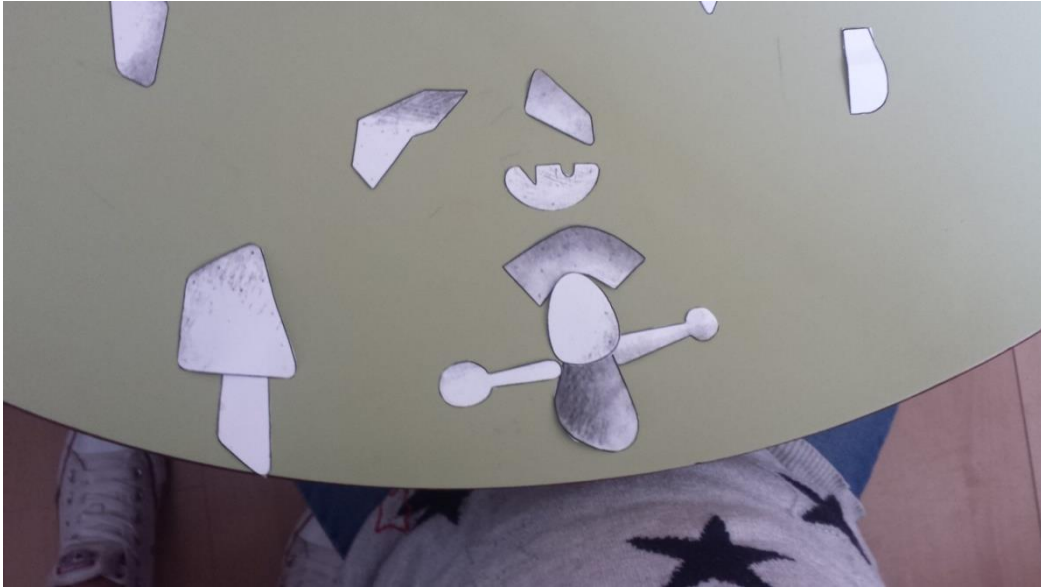


Imagen 26: un señor y juguetes desordenados.



Imagen 27: el hijo, el papá, la casa y la lluvia.



Imagen 29: un pajarito.



Imagen 32: una casa.



Imagen 33: una casa.

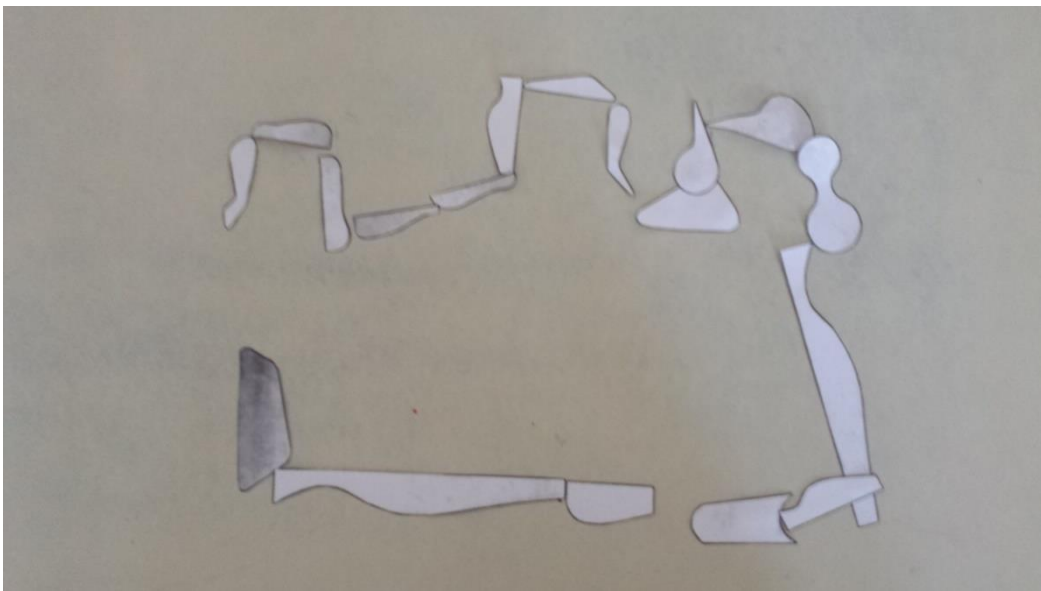


Imagen 34: un castillo.



Imagen 35: unas tijeras.

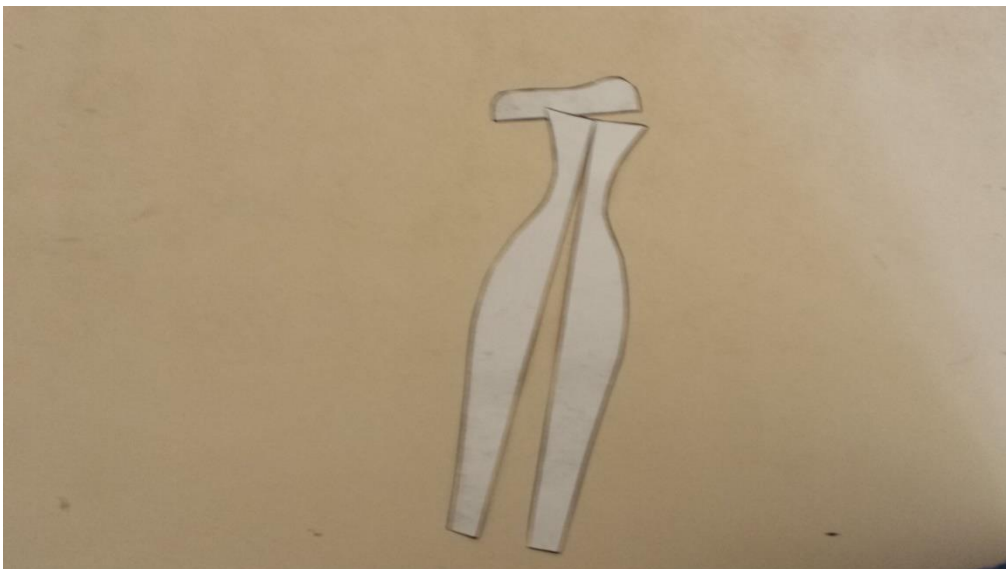


Imagen 36: un cajón.



Imagen 37: una cocina y una niña.

8.3 ACTIVIDAD 4: DIBUJO LIBRE



Imagen 41: su casa.

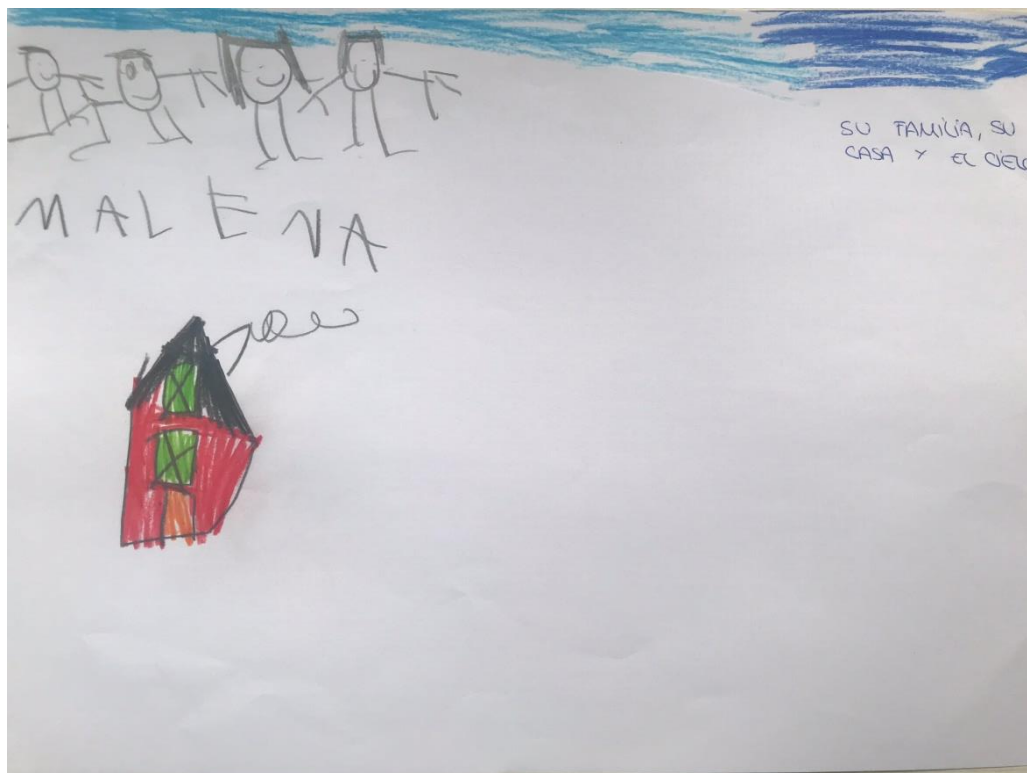


Imagen 42: su familia, su casa y el cielo

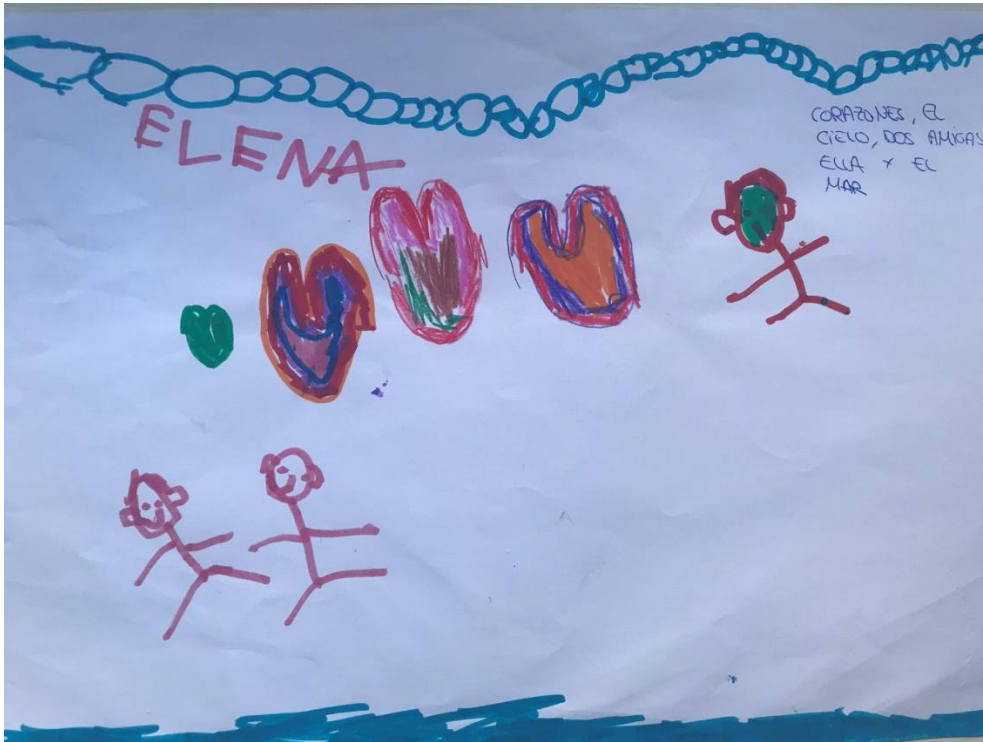


Imagen 43: corazones, el cielo, dos amigos, ella y el mar.

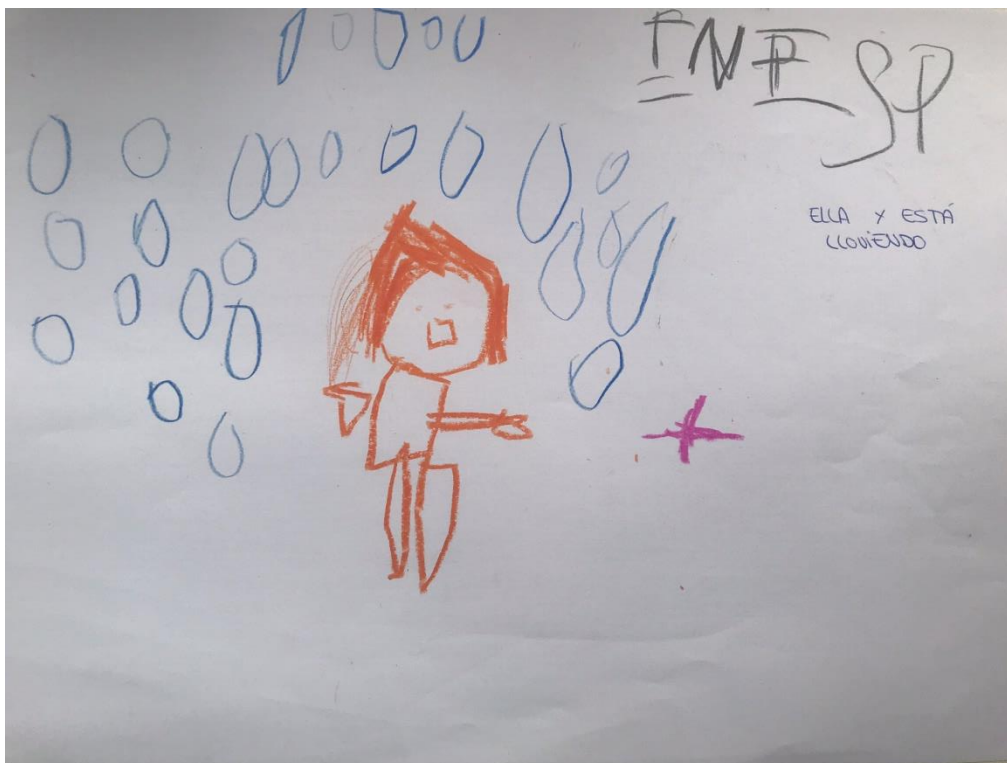


Imagen 44: ella y está lloviendo.



Imagen 47: yo.

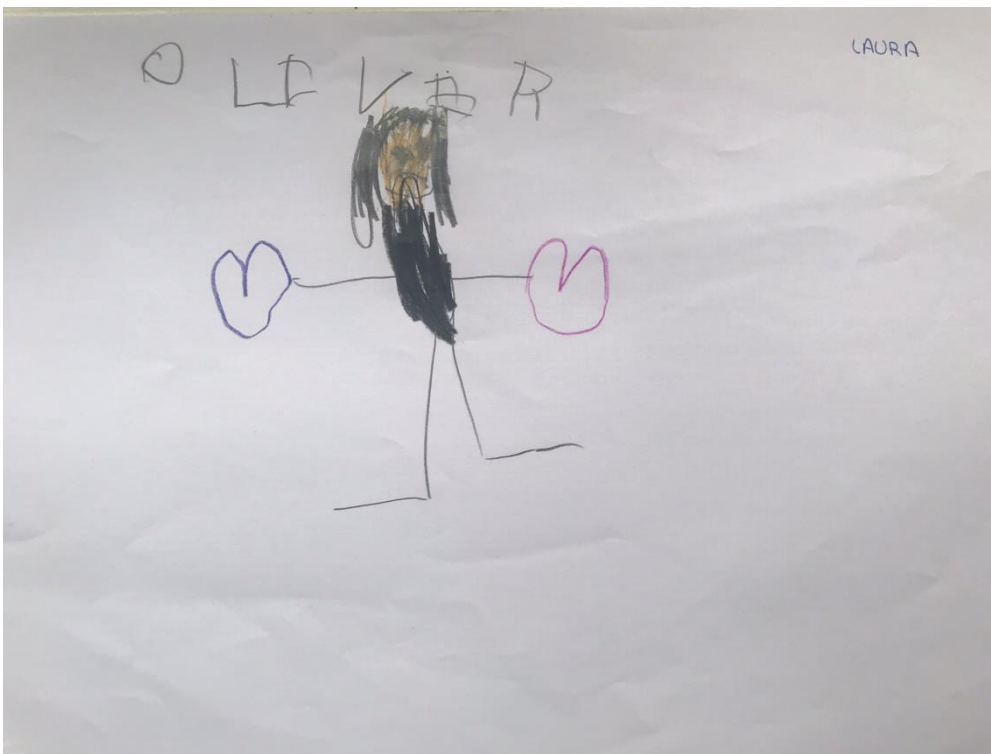


Imagen 48: yo.



Imagen 49: yo.

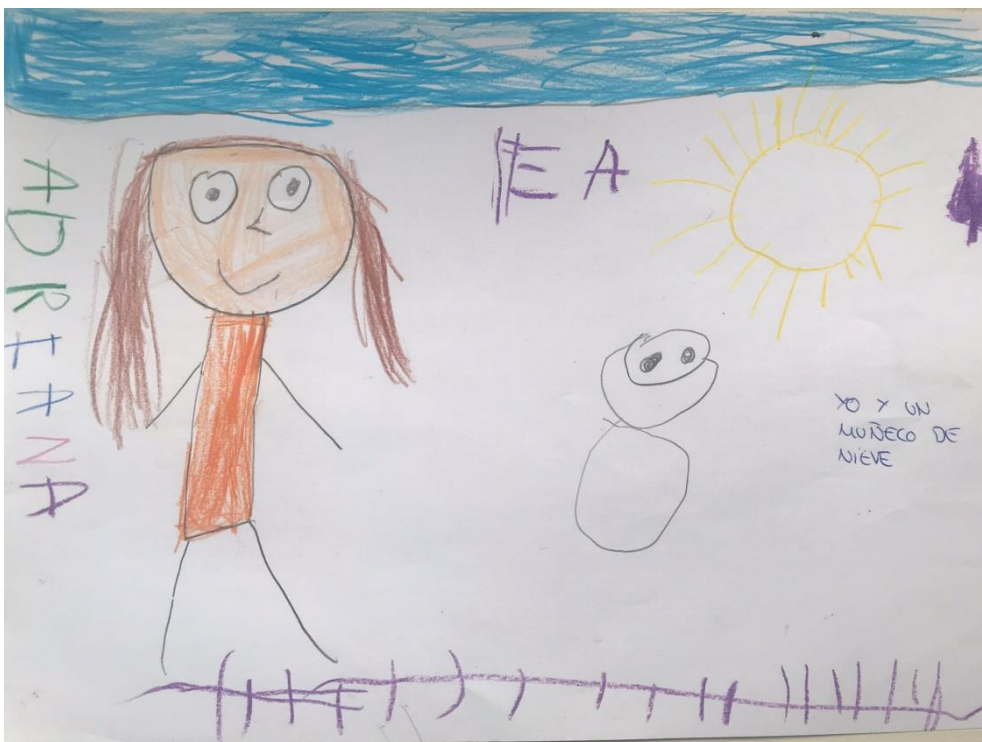


Imagen 50: un muñeco de nieve y yo.

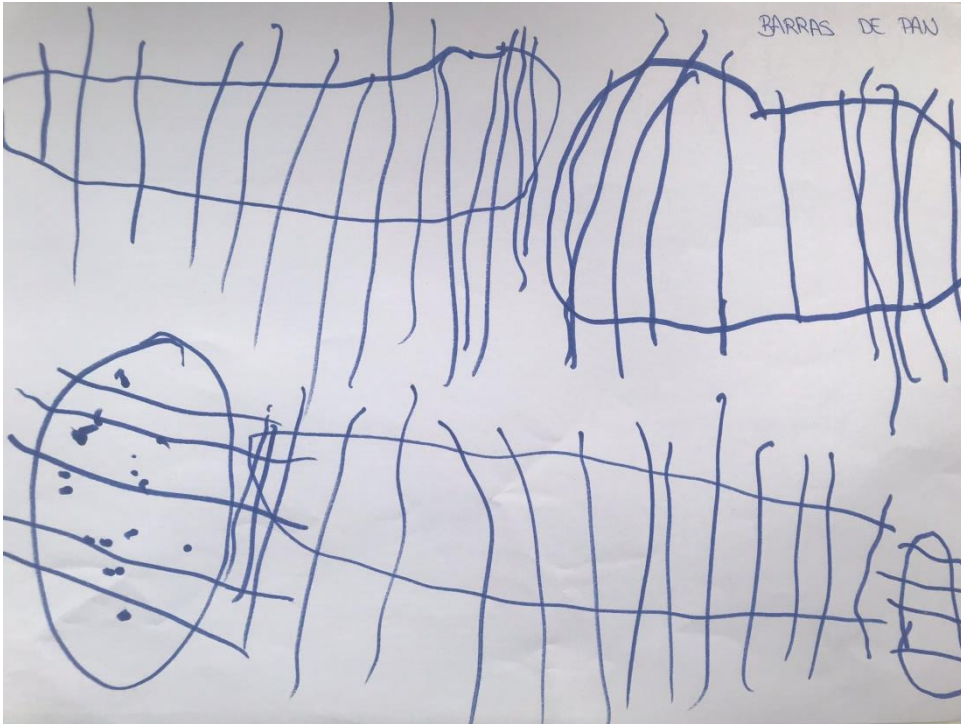


Imagen 53: barras de pan.

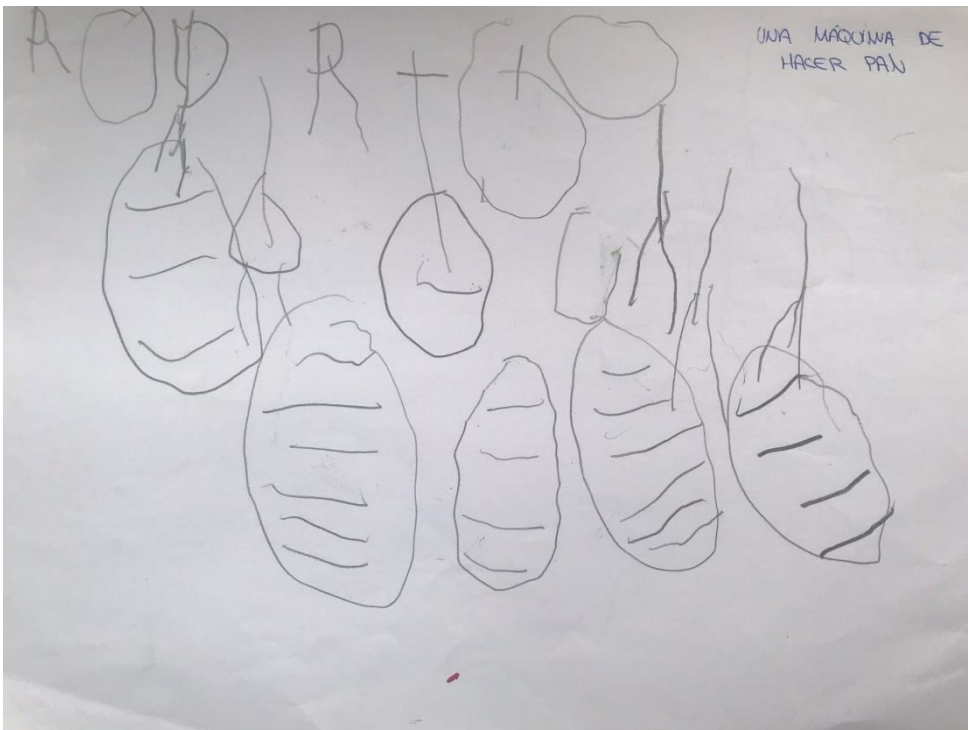


Imagen 54: barras de pan.