



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

***LA EXPRESIÓN CREATIVA EN EDUCACIÓN
PRIMARIA: ANÁLISIS Y PROPUESTAS DE
INTERVENCIÓN***

Autora: Sara González Arribas

Tutora académica: María Cristina Hernández Castelló

Septiembre de 2019



"La creatividad es algo más que ser diferente. Cualquiera puede pensar de forma extraña; eso es fácil. Lo difícil es ser tan sencillo como Bach. Hacer lo sencillo, asombrosamente sencillo, eso es creatividad"

Charles Mingus.

RESUMEN

En este Trabajo Fin de Grado (TFG) se realiza un análisis sobre el desarrollo de la expresión creativa en Educación Primaria. En primer lugar, hemos analizado el currículum educativo de Primaria, tanto a nivel nacional como autonómico, para ser conscientes del grado de importancia que posee el desarrollo de la creatividad en la escuela. A continuación, hemos centrado nuestra atención en los conceptos de creatividad, proceso creativo y pensamiento divergente, así como los beneficios que conlleva desarrollarla en el aula y su forma de evaluarla. En consecuencia, expondremos qué significa ser una persona creativa y cuáles son sus características.

Por otro lado, este trabajo recoge los principales aspectos de una investigación realizada en un centro educativo de la provincia de Segovia. El objetivo principal de la misma, ha sido discernir si la expresión creativa en el alumnado de Educación Primaria disminuye con el paso de los cursos.

Además se presentan algunas orientaciones didácticas con el objetivo de dar a conocer actividades y herramientas para el desarrollo de la expresión creativa en el aula.

Por último, se exponen las conclusiones finales en donde se comprueba que se hayan cumplido los objetivos propuestos y se reflexiona sobre aspectos como las oportunidades y limitaciones del estudio, aportando ideas para futuras investigaciones.

PALABRAS CLAVE

Expresión creativa, pensamiento creativo, Educación Primaria, originalidad, pensamiento divergente, proceso creativo.

ABSTRACT

This End of Degree Work analyses the development of the creative expression in Primary Education. In first place, an evaluation of the Primary Education's curriculum has been carried out both at a national and regional level, in order to be conscious about the importance of the creative development at school. A special consideration has been taken on the concepts of creativity, creative process and divergent thought, as well as the benefits that these provide inside the classroom and how an evaluation could be made. As a result, we get to know what being a creative person means and what the characteristics of a creative person are.

This work summarizes the main aspects of an investigation carried out in a Primary School located in Segovia's district. The main objective is to discern if the creative expression level of last school year students (5th and 6th) is lower than those belonging to the first years.

Furthermore, some didactic orientations have been presented, aiming to broad the amount of activities and tools used for the development of creative expression in classrooms.

Lastly, some final conclusions are exposed. They prove that the proposed goals have been followed and taken into account. Additionally, a reflection has been made on aspects such as the opportunities and limitations on the study, giving ideas for further investigations.

KEYWORDS

Expressive Creation, Creative Thought, Primary Education, Originality, Divergent Thought, Creative Process.

ÍNDICE

RESUMEN	2
PALABRAS CLAVE.....	2
ABSTRACT	3
KEYWORDS	3
ÍNDICE.....	4
1. INTRODUCCIÓN.....	8
2. OBJETIVOS	9
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	10
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
4.1. MARCO LEGAL.....	12
4.2. CONCEPTO DE CREATIVIDAD.....	14
4.3. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA	18
4.4. TIPOS DE EXPRESIÓN CREATIVA EN LA ESCUELA.	21
4.5. EVALUACIÓN DE LA EXPRESIÓN CREATIVA	22
5. FASE DE INVESTIGACIÓN	24
5.1. CONTEXTUALIZACIÓN	24
5.2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	25
5.3. METODOLOGÍA.....	26
5.4. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS.....	29
6. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS.....	39
6.1. JUSTIFICACIÓN	39
6.2. OBJETIVOS	39
6.3. METODOLOGÍA.....	40

6.4. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CREATIVA	40
7. CONCLUSIONES FINALES.....	44
8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....	48
9. ANEXOS	52
ANEXO 1. EVALUACIÓN DE LA EXPRESIÓN CREATIVA DE SATURNINO DE LA TORRE	52
ANEXO 2: TEST DE DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CREATIVA	53
ANEXO 3. ALGUNAS OBRAS DE ROBERTO MATTA Y HELENA ALMEIDA.....	54
ANEXO 4. EL HIRAMEKI	56
ANEXO 5. ALGUNOS EJEMPLOS DE LA PRUEBA DE DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CREATIVA.....	57
ANEXO 6. ALUMNA DE 2º DE PRIMARIA QUE DESTACA EN FLUIDEZ.	81
ANEXO 7. ALUMNO DE 4º DE PRIMARIA QUE OBTUVO LA MÁXIMA PUNTUACIÓN EN FLEXIBILIDAD.	82
ANEXO 8. RESPUESTAS DEL ALUMNADO EN CADA FIGURA Y CURSO	83
Anexo 8.1. Respuestas del alumnado que realizó la prueba.	83
Anexo 8.2. Dibujos más repetidos.	87
ANEXO 9. STORY CUBES	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de pensamiento según Guilford.....	14
Tabla 2. Características de la persona creativa según lo expuesto.....	17
Tabla 3. Componentes del pensamiento divergente.....	22
Tabla 4. Distribución del alumnado que realizó la prueba.....	25
Tabla 5. Rúbrica de evaluación.....	28
Tabla 6. Extracción de la tabla de respuestas de 2º de Primaria.....	29
Tabla 7. Suma de la puntuación total obtenida en 2º de Primaria.....	29
Tabla 8. Media de cada ítem evaluado por cursos.....	36
Tabla 9. Herramientas que potencian cada componente del pensamiento divergente.....	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Elementos o fases de la creatividad.....	16
Figura 2. El cerebro y sus dos hemisferios.....	20
Figura 3. Factores a evaluar.....	24
Figura 4. Ejemplos de alumnos que dibujaron una ola con un surfista.....	28
Figura 5. Ejemplos de respuestas con alto grado de fantasía.....	30
Figura 6. Ejemplos de alumnos que no emplearon la analogía del color con el objeto.....	33
Figura 7. Ejemplos de alumnos que dibujaron la parte principal de la figura en la zona blanca del folio.....	33
Figura 8. Ejemplos de alumnos que no han delineado las manchas.....	34
Figura 9. Ejemplo de actividad de escritura creativa propuesta por Casany (2005).....	40

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Resultados en originalidad por cursos.....	30
Gráfico 2. Resultados en elaboración por cursos.....	32
Gráfico 3. Resultados en fluidez por cursos.....	35
Gráfico 4. Resultados en flexibilidad por cursos.....	35
Gráfico 5. Resultados obtenidos el Test Desarrollo de la Expresión Creativa por cursos.....	37
Gráfico 6. Resultados obtenidos el Test de Desarrollo de la Expresión Creativa por género.....	38

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los retos que surgen de la originalidad y modernización de la sociedad del siglo XXI, exigen nuevas formas de pensamiento. Por ello, el desarrollo de la expresión creativa es un aspecto clave para que la sociedad avance en el proceso de innovación y creación en todos los ámbitos.

En la etapa de Educación Primaria es importante fomentar la expresión creativa en la escuela, ya que desarrolla la creatividad y el pensamiento creativo en el alumnado. Cabe mencionar que la expresión creativa se divide en diferentes categorías: expresión oral, escrita, gráfico-plástica y motriz, por lo que las posibilidades de trabajo en el aula no sólo se limitan a un aspecto concreto, sino que se puede trabajar desde diferentes áreas. Por ello, la expresión creativa no sólo debe trabajarse en los primeros cursos ni se debe centrar en las áreas artísticas, sino que debe trabajarse durante todos los años y en todas las áreas de esta etapa, porque sus posibilidades y beneficios son múltiples.

En consecuencia con este trabajo se pretende comprobar si los alumnos del primer ciclo de Educación Primaria son más creativos que el alumnado del último ciclo, porque algunos autores como Robinson (2016) y Miranda (2002) defienden que a medida que los niños y las niñas crecen la creatividad se pierde, ya que la expresión creativa se minusvalora y deja de trabajarse en el aula. Para ello se ha elaborado una prueba de evaluación de la expresión creativa, creada tras el análisis previo de las técnicas ya existentes. Estas pruebas están basadas en métodos gráfico-plásticos, con el objetivo de permitir que el alumno tenga su propio espacio creativo en donde pueda expresar libremente sus inquietudes, alegrías, miedos, deseos e ilusiones entre otros.

Tras el estudio y análisis de los resultados se presentan varias propuestas de actividades basadas en diferentes autores, cuyo objetivo es aportar ideas sobre cómo trabajar el desarrollo de la expresión creativa en el aula de Educación Primaria.

2. OBJETIVOS

La finalidad de este Trabajo Fin de Grado es realizar una investigación sobre el desarrollo de la expresión creativa en el alumnado de Educación Primaria. Aunque los objetivos que se pretenden conseguir no solo se limitan al campo de la investigación, sino que de manera general, se busca comprender qué es la expresión creativa y todo lo que ésta conlleva, así como conocer actividades que ayuden a desarrollarlo en cualquier nivel educativo.

Por lo tanto, en lo que concierne a la investigación, el objetivo principal es conocer el nivel de expresión creativa del alumnado de Educación Primaria en los diferentes cursos de esta etapa educativa. Esta incertidumbre debe a que estamos en una época de cambio, en donde se necesita formar individuos que sean capaces de dar una respuesta original y creativa ante ciertos problemas, ya que la sociedad evoluciona constantemente y con ella aparecen nuevos retos y desafíos.

En consecuencia, para poder alcanzar el objetivo general de este trabajo es necesario establecer ciertos objetivos específicos:

- Comprender los conceptos de expresión creativa, creatividad y pensamiento creativo, así como conocer qué es ser una persona creativa.
- Investigar sobre la importancia del desarrollo de la expresión creativa en Educación Primaria.
- Analizar diferentes técnicas para evaluar la expresión creativa.
- Indagar sobre actividades diversas para trabajar el desarrollo de la expresión creativa en el alumnado de Educación Primaria.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

El tema elegido para la elaboración de este trabajo se debe a la importancia que tiene el desarrollo de la expresión creativa en Educación Primaria para poder adquirir una serie de competencias y habilidades básicas que ayuden a dar una respuesta adecuada a los problemas y retos de la sociedad actual.

La innovación viene dada por el desarrollo de ideas diferentes y originales, que derivan de personas que promueven su creatividad. Todos somos individuos creativos porque tal y como afirman Jiménez, Rodríguez y García (2007) la creatividad es la “capacidad humana de producir ideas nuevas y valiosas” que puede llegar a potenciarse ejercitando y entrenando el cerebro. (p.15) En consecuencia, el desarrollo del pensamiento creativo está relacionado con cómo un individuo busca soluciones y resuelve sus problemas. Este aspecto es importante ya que nuestro día a día nos exige dar respuesta a las dificultades que van surgiendo, y el individuo debe afrontarlas y solucionarlas, pero ¿qué otras habilidades y capacidades se desarrollan con la creatividad? ¿Qué significa ser un individuo creativo? ¿Se fomenta en la escuela? ¿Se trabaja la expresión creativa con la misma intensidad en todos los niveles de Educación Primaria? Estas dudas son las que nos han motivado a llevar a cabo una investigación que evalúe la expresión creativa del alumnado de Primaria.

Por otro lado, sabemos que trabajar la expresión creativa muchas veces se relaciona directamente con la Educación Artística, y por ello no se le da la importancia necesaria en otras áreas. Este trabajo tiene como fin demostrar que esto no tiene por qué ser así, ya que cualquier asignatura se puede enfocar de manera que se desarrolle el pensamiento creativo del alumnado. Además, el currículo de Educación Primaria expone que es un aspecto transversal que se debe trabajar en el aula.

Finalmente, es necesario hacer referencia a las competencias del Grado de Educación Primaria recogidas en la memoria de plan de estudios del título de Grado Maestro o Maestra en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid (2010) que tienen relación con este trabajo:

1. Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:
 - a. Aspectos principales de terminología educativa.
 - b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo.
 - c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Primaria.
 - d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.
 - e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.
 - f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Primaria.
- 2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:
 - a. Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
 - c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.
- 3.- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
- 4.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:
 - a. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación.
 - b. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. MARCO LEGAL

El currículum de Educación Primaria se articula a nivel nacional para esta etapa basándose en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) en cuyo preámbulo se afirma:

Las habilidades cognitivas, siendo imprescindibles, no son suficientes; es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, como el pensamiento crítico, la gestión de la diversidad, la creatividad o la capacidad de comunicar, y actitudes clave como la confianza individual, el entusiasmo, la constancia y la aceptación del cambio. (p.97860)

En el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria encontramos que entre los principios generales expuestos en el artículo 6, se defiende que una de las finalidades que tiene la Educación Primaria es el aprendizaje de la creatividad con el propósito de favorecer una formación integral del individuo y el desarrollo de su personalidad. (p.7)

En consecuencia, se hace referencia al aprendizaje de la creatividad entre los objetivos expuestos en el artículo 7:

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan (...) desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. (p.7)

Por otro lado, podemos comprobar cómo el desarrollo de la creatividad debe ser un aprendizaje transversal tal y como se defiende en el artículo 10.

A nivel autonómico, la Educación Primaria se rige por el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Con respecto al desarrollo de la creatividad en esta etapa educativa, se defiende la inclusión de ésta en el diseño metodológico de los docentes. (p.34215)

En consecuencia, podemos comprobar cómo aparece la creatividad de manera explícita en las diferentes áreas troncales y específicas:

- *Ciencias Sociales*: entre los criterios de evaluación del bloque 1: contenidos comunes, se defiende que se debe “Desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor, aumentando las capacidades para aprovechar la información, las ideas y presentar conclusiones innovadoras, originales y creativas.” (p. 34268) Por lo que también lo localizamos entre los estándares de aprendizaje.

También lo encontramos entre los estándares de aprendizaje del bloque 3: Vivir en sociedad “Desarrolla la creatividad y valora la capacidad emprendedora de los miembros de una sociedad.” (p. 34274)

- *Lengua Castellana y Literatura*: entre las orientaciones metodológicas de esta área podemos ver cómo se defiende el desarrollo de la creatividad a través de la mejora de la competencia lingüística. Además, aparece como contenido en el bloque 1: Comunicación oral. Hablar y escuchar; en el bloque 3: Comunicación escrita. Escribir; y en el bloque 5: Educación Literaria.
- *Primera lengua extranjera*: en donde se defiende la importancia de trabajar el idioma junto con otras competencias comunes como la creatividad.
- *Educación artística*: en donde se defiende que “(...) el docente ha de ir alternando estrategias como: propiciar la improvisación, la espontaneidad y la creatividad (...)” (p. 34540)
- *Educación física*: en el bloque 3: Habilidades motrices y en el bloque 5: Actividades físicas artístico-expresivas se defiende el fomento de la imaginación y la creatividad.

Ante todo lo expuesto, es evidente que, tanto a nivel nacional como autonómico, el desarrollo de la creatividad goza de una especial relevancia en la etapa de educación Primaria, pues así aparece reflejada en el propio curriculum.

4.2. CONCEPTO DE CREATIVIDAD

Durante el periodo helenístico, etapa histórica que destaca por su pensamiento empírico, los filósofos relacionaban la creatividad con los dioses, defendiendo que se trataba de un don que sólo tenían unos pocos (Aguilera, 2016). Sin embargo, no fue hasta la segunda mitad del siglo XIX, momento en el que la psicología se convertía en una ciencia, cuando empezaron a desarrollarse los primeros estudios sobre el tema. En estos estudios destaca Galton en 1879, quien tras estudiar la personalidad de hombres considerados genios y creativos, llegó a la conclusión de que la creatividad era heredada. Ribot en 1901, rechazó esta teoría afirmando que todos somos individuos creativos, pero que en unos está más desarrollada que en otros. Aunque lo importante en el estudio sobre la creatividad fue el paso que dio Guilford desarrollando la teoría del pensamiento convergente y divergente en 1950 (Fuentes y Torbay, 2004, p.1).

En las medidas estándar se considera a las personas inteligentes como convergentes – personas que, dados algunos datos o un problema, pueden encontrar la respuesta correcta. En cambio, cuando se da un estímulo o un problema las personas creativas tienden a hacer asociaciones diferentes, algunas de las cuales, al menos, son peculiares y posiblemente únicas. (Gardner, 1995, p.38)

Para comprender mejor los términos planteados se presenta una tabla en donde se recogen los dos tipos de pensamiento tal y como defiende Guilford según las explicaciones que aporta Álvarez (2010):

Tabla 1:

Tipos de pensamiento según Guilford.

	En qué consiste	Características
Pensamiento divergente	Se analizan diferentes soluciones y se generan varias ideas.	-Se reestructuran las respuestas comunes o habituales. -Originalidad, innovación y flexibilidad.

Pensamiento convergente	Se da una respuesta convencional ante un problema que tiene una solución única.	-Única respuesta que requiere ordenar la información. -Relacionado con la lógica.
--------------------------------	---	--

Fuente: Elaboración propia a partir de la información recogida en Álvarez (2010, pp.11-13)

Los estudios de Guilford realizados a partir de los años cincuenta, comienzan a relacionar la creatividad con la inteligencia de forma que “se esperan actos creativos en los que tienen un Coeficiente Intelectual (C.I.) elevado, y no se espera en aquellos cuyo Coeficiente Intelectual es bajo” (Romo, 1986, p.176).

Aunque esta teoría no pareció triunfar ya que según Gardner (1995) los psicólogos que investigaron y realizaron estudios sobre la creatividad posteriormente, refutaron la idea de Guilford, ya que argumentan que la creatividad y la inteligencia no son lo mismo explicando que “un individuo puede ser mucho más creativo que inteligente, o mucho más inteligente que creativo” (p. 38).

Por lo tanto, ¿qué es la creatividad? Sabemos que no existe una definición universal sobre la creatividad pero podemos comprobar cómo algunos autores han tratado de definirla. Esquivias (2004) ha hecho una recopilación de algunas definiciones que realizaron psicólogos y filósofos interesados en el tema, destacando a Guilford quien en 1952 realiza una semejanza entre la creatividad y ciertas aptitudes como la originalidad, la fluidez, la flexibilidad o el pensamiento divergente (p.4).

Más tarde, en 1958, Flanagan relaciona el pensamiento creativo con la respuesta novedosa que se debe dar para solucionar un problema. Por su parte, Torrance en 1976 también trata el tema de la búsqueda de soluciones ante un problema de una manera más explícita definiendo el proceso creativo:

Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y

modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados (Esquivias, 2004, p.6).

Es importante destacar que en 1999, Gardner relaciona la creatividad con las Inteligencias Múltiples y hace visible una nueva forma de entender la creatividad. Según Gardner, el cerebro se divide en áreas formadas por las distintas Inteligencias Múltiples (lógica-matemática, naturalista, lingüística, intrapersonal, interpersonal, musical, Kinestésica y espacial) y en cada individuo predomina más una inteligencia, por lo que se puede ser muy creativo en una sin serlo en las otras.

En la actualidad se sigue buscando una explicación, así, Santaella (2006) define la creatividad como “la facultad de organizar de algún modo original los elementos del campo perceptivo, de estructurar la realidad, desestructurarla y reestructurarla en formas nuevas” (p.90). También encontramos una definición más sencilla establecida por Paniagua (2001) defendiendo que la creatividad es “la facultad de crear o inventar, es decir, producir de la nada algo nuevo, o, la habilidad de coger objetos existentes y recombinarlos para un nuevo uso, o como solución de un nuevo problema” (p.180). Además, explica que ésta se debe analizar desde los elementos que la forman: la persona creativa, el proceso creativo y el producto creativo. La persona creativa contiene habilidades como la de tener ideas diferentes e idear distintos caminos para llegar a la solución final; el proceso creativo se refiere a los pasos que sigue el individuo para conseguir dar respuesta al problema y así crear el producto creativo. Podemos ver estos elementos o fases en la siguiente imagen recogida de De la Torre (1991).

Figura 1:

Elementos o fases de la creatividad.



Fuente: De La Torre, 1991, p.20

Basándonos en las definiciones anteriores, podemos extraer las siguientes conclusiones relacionadas con la personalidad creativa:

La persona creativa destaca por el empleo del pensamiento divergente, así, el individuo es capaz de dar soluciones originales y reestructurar las ideas de su mente de una manera diferente a la habitual o esperada, con el fin de solucionar un problema o situación. Además, Waisburd (1996) realizó un análisis sobre la personalidad creativa defendiendo que este tipo de individuos son optimistas y centran su atención en sus cualidades positivas para transformarlas en algo positivo. Además, Waisburd (1996) añade que las personas creativas son sensitivos, curiosos, independientes, reflexivos, persistentes, comprometidos y con sentido del humor, en definitiva, son individuos que explotan sus habilidades para crear e inventar cosas nuevas.

Asimismo, cabe mencionar la relación existente entre las diferentes áreas o inteligencias (ciencia, arte, matemáticas, lingüística...) con el pensamiento creativo, ya que se un individuo puede ser muy creativo en un área y en otras no tanto.

Tabla 2.

Características de la persona creativa según lo expuesto.

La persona creativa	<ul style="list-style-type: none">- Elabora distintas soluciones originales de un mismo problema.- Reestructura la realidad para crear e inventar.- No tiene por qué tener un C.I. alto.- Posee sentido de iniciativa- Posee un espíritu crítico.- Es optimista, curioso, independiente, reflexivo, persistente, comprometido y con sentido del humor.- Es creativo en una o varias áreas en lo referido a las Inteligencias Múltiples de Gardner.
----------------------------	--

Fuente: Elaboración propia

4.3. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

El desarrollo de la creatividad durante la infancia y la etapa de Educación Primaria es necesario, ya que tal y como defiende la UNESCO (2002) ayuda a desarrollar ciertas habilidades importantes para la vida en sociedad:

El estímulo de la capacidad creativa de los niños en la escuela primaria sirve para enseñarles cómo vivir juntos, cómo adquirir sentido de responsabilidad cívica, cómo aceptar las diferencias de los otros y cómo usar esa creatividad personal para resolver los conflictos que puedan encontrar en su vida diaria (p.48).

De Bono (1994) además defiende que “la creatividad insufla siempre la esperanza de encontrar una idea valiosa. Brinda a todos la posibilidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante” (p.123).

En lo que respecta a la educación ¿cómo hacemos para desarrollar la creatividad? Lo primero que hay que tener en cuenta es la influencia que tiene el contexto familiar y escolar. Si en la familia predomina la confianza, el apego seguro y la existencia de cualidades creativas, es más propicio a que el niño o niña desarrolle la creatividad más fácilmente que otro que crece en un ambiente familiar en donde predomina el estilo de apego inseguro y los padres destacan por ser autoritarios y conformistas (Otero, 2015, p.17).

En el contexto escolar, el docente debe tener en cuenta los dos tipos de pensamiento de los que ya hemos hablado con anterioridad. En base a esto la metodología que se debe plantear a la hora de elaborar actividades radicarán en la búsqueda de problemas que tengan diferentes caminos que lleguen a la solución final fomentando ejercicios de expresión creativa, es decir, el alumno no debe moverse en una única dirección, sino que tiene que ser capaz de salir de su zona de confort y reestructurar sus ideas.

Su finalidad es formar individuos que no se conformen con lo que conocen, sino que miren más allá y sean capaces de inventar y pensar de una manera crítica y original. Tal y como hemos apuntado en el apartado anterior, se considera que estas personas tienen la mente más abierta, lo que implica el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, iniciativa o el espíritu crítico. Otero (2015) defiende que las personas creativas poseen estas habilidades y otras:

Son capaces de ver la amplitud o el alcance de las cosas; siempre están abiertos a nuevas formas de hacer; están interesados en los planteamientos de otros; generan muchas opciones; a partir de sus valores, toman sus propias decisiones; actúan y son persistentes; y comparten con los demás. (p.18)

Guilford y Torrance también han hablado de las habilidades que caracterizan a las personas creativas tal y como se expone en Cantero (2011, p.15):

- Sensibilidad ante los problemas, necesidades y sentimientos.
- Fluidez o cantidad de respuestas que es capaz de dar ante un problema.
- Flexibilidad o capacidad de adaptación.
- Originalidad, que “implica el uso de ideas que no son obvias o banales o que son estadísticamente infrecuentes” (Cantero, 2011, p.15)
- Redefinición o reorganización de ideas y conceptos.
- Análisis de los componentes que forman el proyecto creativo.
- Síntesis.
- Coherencia de organización.

Muchos autores defienden la importancia del desarrollo de la creatividad en la actualidad, ya que vivimos en una sociedad de constante cambio y evolución, sobre todo en lo que respecta a la tecnología y la ciencia. Por ello, la escuela del siglo XXI tiene una gran responsabilidad en cuanto a la formación de individuos que sean capaces de innovar y adaptarse a los cambios que se van produciendo.

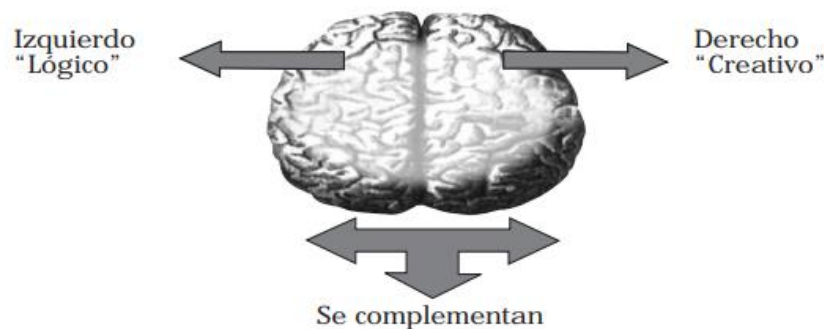
Hoy en día existe mucho debate en lo que respecta al desarrollo de la creatividad en el aula, por ejemplo, Robinson (2016) reflexiona sobre cómo se trabaja en la escuela defendiendo que “todos nacemos con grandes talentos naturales, pero que, después de pasar por la escuela, muchos hemos perdido esas cualidades (...) muchas personas brillantes no creen en sus capacidades porque aquello en lo que destacaban en la escuela no se valoraba o incluso se estigmatizaba” (p.16).

En lo que concierne a la expresión creativa en la escuela, Ortega (2014) realiza un estudio sobre dibujo infantil defendiendo que debe conservar su esencia, pero la escuela “tiende a minimizar o a buscar una contención de los elementos gráficos más primitivos, produciendo una cierta estandarización de resultados. Así se lograría, según Freinet, una generalización de lo aceptable y, en consecuencia, una lamentable pérdida

de originalidad” (p.133). A pesar de esto, vemos que otros autores como Cardona (2012), explican que el sistema educativo actual se está preparando para este cambio y se defiende que esto debe comenzar desde cada uno de los organismos educativos, ya que deben aceptar los cambios que se están produciendo para facilitar el aprendizaje que necesitan los alumnos en la actualidad. Aunque todavía se siguen utilizando metodologías tradicionales y por ello, a medida que aumentan de curso los alumnos, la expresión creativa se va trabajando menos, ya que tal y como explica Miranda (2002) “la sociedad ha cultivado el lado izquierdo que es el pensamiento lógico y el lado derecho (parte creativa) es menos usado” (p.38).

Figura 2.

El cerebro y sus dos hemisferios.



Fuente: Miranda, 2002, p.38.

Parece, ante los datos expuestos, que el sistema educativo actual beneficia el aprendizaje el pensamiento convergente (hemisferio izquierdo del cerebro), limitando la expresión creativa (hemisferio derecho). Esto entra en contradicción con lo que hemos expuesto en el marco legislativo, tanto a nivel nacional como autonómico, en donde se valora especialmente el desarrollo de la creatividad en el aula, ejemplificando esa importancia en la inclusión de palabras como: creatividad, pensamiento crítico, originalidad, innovación y espíritu emprendedor en las leyes que se articulan en el currículum de Educación Primaria. Por este motivo debemos entender que el desarrollo de ambos es necesario.

Sin embargo, nos encontramos en proceso de cambio con respecto a la educación, aceptando y conociendo las nuevas posibilidades de aprendizaje que pueden

desarrollarse en los niños y niñas del siglo XXI, y lo que esto conlleva como la formación de docentes que se involucren en las nuevas formas de pensamiento.

4.4. TIPOS DE EXPRESIÓN CREATIVA EN LA ESCUELA.

Según Motos (2003) el significado de la palabra expresión está relacionado con la palabra presión, por lo que hace referencia al “movimiento del interior hacia el exterior, presión hacia fuera”. Por otro lado, Dinello (2012) también aporta su explicación propia sobre la expresión:

En la expresión se combinan expectativas e imaginación, se desarrollan respuestas a las incógnitas planteadas; es una dimensión que promueve las capacidades y aporta la atención sobre las necesidades básicas de la persona. Reflejando la originalidad del pensamiento, recreando la comprensión, realizando transformaciones de materiales, elaborando el lenguaje y combinando posturas corporales. (p.2)

De esta manera Dinello (2012) relaciona la expresión con la creatividad afirmando que “la expresión y la creatividad permiten al sujeto reconocerse en sus sentimientos, en sus inquietudes y manifestarse en sus potencialidades de manera que va organizando las posibilidades de sus significativos aprendizajes” (p.3). Por este motivo es importante que el docente sea capaz de elaborar actividades que fomenten la expresión creativa, ya que ayuda a que el alumno descubra sus sentimientos y habilidades.

La expresión creativa se puede trabajar de maneras muy diversas, aunque destacan las siguientes:

- La expresión oral, en donde predominan propuestas y planes que fomentan la lectura de cuentos.
- La expresión escrita, destaca la escritura creativa ya que según Fandos (2017) “es el arte de hallar muchas ideas originales para posteriormente, escribirlas” (p.22).
- La expresión gráfico-plástica, relacionada con la creación y composición de obras artísticas como la pintura o la escultura, aunque cada vez más se incluyen otras técnicas y herramientas, como el uso de materiales de reciclaje, o la

utilización en el aula de nuevas manifestaciones artísticas relacionadas con el mundo audiovisual.

- La expresión motriz, que consiste en transmitir y ser consciente de las posibilidades expresivas y corporales. Algunos ejemplos son la danza o la gimnasia rítmica.

4.5. EVALUACIÓN DE LA EXPRESIÓN CREATIVA

Torrance (1962) fue el primer psicólogo que desarrolló un test para evaluar la creatividad basado en los componentes del pensamiento divergente y en la expresión figurada. Torrance selecciona algunos de los componentes o factores propuestos por Guilford. En la siguiente tabla se pueden ver los componentes que evalúa cada uno:

Tabla 3.

Componentes del pensamiento divergente.

Guilford (1950)	Torrance (1962)
Sensibilidad	Fluidez
Fluidez	Flexibilidad
Flexibilidad	Elaboración
Elaboración	Originalidad
Originalidad	
Redefinición	

Fuente: Elaboración propia.

¿A qué se refiere cada uno de los componentes sobre los que teorizó Guilford? A continuación vamos a definir estos conceptos:

- La sensibilidad: Guilford defiende que es la capacidad que tienen las personas creativas para ser sensibles ante los problemas, ya que un individuo sensible es capaz de ver las cosas de una manera diferente e inusual.
- La fluidez: es la habilidad que se basa en generar el mayor número de respuestas o ideas posibles, en una situación concreta. En este aspecto también se valora la calidad de esas ideas.
- La flexibilidad: tal y como explica Jiménez, Rodríguez y García (2007) “es la capacidad consistente en producir diferentes ideas para cambiar de un enfoque

de pensamiento a otro y para utilizar diferentes estrategias de resolución de problemas” (p.15).

- La originalidad: es la cualidad que sirve para dar “respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual” (Jiménez et al, 2007, p.15).
- La elaboración: se tiene en cuenta la cantidad de detalles y nivel de dificultad que el individuo es capaz de realizar.
- Redefinición: hace referencia a la reorganización de las estructuras mentales, es decir, el individuo debe ser capaz de escapar de lo conocido y restablecer la información que tiene en su mente (Romo, 1987).

Centrándonos en las pruebas que realiza Torrance relacionadas con la expresión de la creatividad podemos ver que se centra en tres actividades basadas en la expresión gráfico-plástica, tal y como describe Jiménez et al. (2007):

- a) Componer un dibujo a partir de un papel de color verde. En esta prueba se evalúa la originalidad y la elaboración.
- b) Acabar un dibujo: consiste en completar unas figuras de las que sólo hay formas como líneas o círculos. Con esta actividad se evalúan los cuatro componentes del pensamiento divergente.
- c) Componer diferentes dibujos utilizando líneas paralelas. Se pretende ver cuántos dibujos pueden hacer a partir de dos líneas que el niño o niña sitúe donde quiera. Aunque hay dos condiciones, que las líneas sean la parte más importante del dibujo y que se debe contar una historia. Con esta actividad también se evalúan los cuatro componentes del pensamiento divergente.

Por otro lado, Saturnino de la Torre ha elaborado un test de evaluación de la expresión creativa (Anexo 1) basándose en la actividad de acabar un dibujo de Torrance. En su libro *Evaluación de la creatividad; TAEC, un instrumento de apoyo a la Reforma*, encontramos la explicación del test y las baremaciones orientativas. De la Torre (1991) se ha basado en los factores que vemos en la figura 3 para realizar la evaluación de una manera ordenada. Además, analiza el tiempo empleado por cada individuo en la elaboración de la prueba.

Figura 3.

Factores a evaluar.



Fuente: De La Torre, 1991, p.44

5. FASE DE INVESTIGACIÓN

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN

El estudio sobre la expresión creativa, se ha realizado en un centro de Educación Infantil y Primaria de carácter público de la provincia de Segovia. El colegio tiene una línea, y por ello en el centro se imparten nueve niveles educativos: tres de Educación Infantil y seis de Educación Primaria. El total de alumnos matriculados en el centro son 213 entre los dos niveles.

En la actualidad encontramos un gran número de alumnado inmigrante procedente de países como República Dominicana, Ecuador y Marruecos y se considera que el nivel sociocultural de las familias es medio-alto (Proyecto Educativo del CEIP Diego de Colmenares, 2018).

También encontramos algún alumno que acude a sesiones semanales con las especialistas de Audición y Lenguaje y Pedagogía Terapéutica, por problemas de desarrollo del lenguaje, lectoescritura y discapacidad intelectual leve.

Atendiendo a la etapa de Primaria, la prueba ha sido realizada por 133 alumnos, de los cuales 71 son niños y 62 niñas con edades comprendidas entre los 6 y los 12 años, esta será nuestra muestra representativa.

Tabla 4.

Distribución del alumnado que realizó la prueba.

Curso	Número de alumnos	Niños	Niñas
1º	22	13	9
2º	23	13	10
3º	21	13	8
4º	21	11	10
5º	24	12	12
6º	22	9	13

Fuente: Elaboración propia

5.2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

El objetivo general de esta investigación ha sido conocer el nivel de expresión creativa del alumnado de Educación Primaria en los diferentes cursos de esta etapa educativa.

Para ello se han establecido los siguientes objetivos específicos:

- Analizar el desarrollo de la creatividad teniendo en cuenta los factores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
- Constatar si hay diferencias significativas con respecto a la creatividad en los distintos niveles de Educación Primaria.
- Establecer en qué grado la variedad de las respuestas recogidas de la prueba son originales y novedosas, es decir, escapan de la cotidianidad.
- Reflexionar sobre el fomento de la expresión creativa en el aula.

Teniendo presentes estos objetivos y lo estudiado sobre el desarrollo de la creatividad en la actualidad, se plantea la hipótesis de la investigación:

¿Tiene el alumnado de los últimos cursos de Educación Primaria menos capacidad de expresión creativa que los alumnos de los primeros cursos?.

5.3. METODOLOGÍA

En primer lugar, se realizó una observación del contexto educativo, atendiendo a la metodología, comportamiento y actitudes del profesorado hacia el alumnado en los diferentes cursos de Primaria. Esto ha sido posible, gracias a la realización del Practicum II en el centro donde se realizó la prueba, por lo que tuvimos acceso a las clases y contacto directo con los docentes durante mes y medio antes de llevar a cabo la prueba.

Para evaluar el nivel de expresión creativa del alumnado, hemos analizado sus dibujos en relación a una serie de variables recogidas de Torrance (1962) y una rúbrica (tabla 5). De esta manera, los alumnos y alumnas debían completar las manchas que se les presentaban en el test, utilizando los materiales que quisiesen. Por lo tanto, esta investigación es cuantitativa porque se extraen datos numéricos tras evaluar una serie de variables: Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. Esto ha ayudado a analizar cada test de una manera ordenada ya que las variables que se han utilizado se han basado en el mínimo de 1 y el máximo de 5 para cada ítem o variable correspondiente.

Recordamos que la hipótesis, anteriormente descrita, persigue el objetivo de averiguar si en los cursos más altos de Primaria la expresión creativa en el alumnado es menor, por lo que se utiliza un método inductivo en donde a partir de unos casos particulares se intentan extraer conclusiones de carácter general. Además, se realiza un estudio correlacional en el que analizaremos la relación existente entre la expresión creativa y el curso educativo. Por ello, se han extraído datos demográficos como la edad y el género, para poder ver si existe esa relación.

Como ya hemos apuntado con anterioridad, la recogida de datos se ha realizado mediante un Test de Desarrollo de la Expresión Creativa para cada alumno/a (Anexo 2) basado en la expresión gráfico-plástica, en un momento concreto. Para su realización hemos tomado como referentes los test realizados por Torrance y Saturnino de la Torre. Tal y como hemos explicado en el apartado 4.5. sus pruebas consisten en acabar o completar unas figuras de las que sólo hay algunas formas simples como líneas o círculos.

Como inspiración para la elaboración de la prueba, del test, tomamos como referencia la obra de los siguientes artistas: Roberto Matta y Helena Almeida, pintores que crean obras empleando las manchas. Según Bellido (2003) “Matta nunca se consideró pintor, sino creador de nuevos mundos, nuevas realidades” ya que este pintor decía: “Yo no pinto, yo veo en las manchas un cosmos. Yo parto de las manchas” (Matta en Bellido, 2003, p.211). Por otro lado, Helena Almeida es una artista que plasma manchas de pintura azul en fotografías que ella misma realiza (anexo 3). Estos artistas se basan en el dibujo de una o varias manchas sobre el papel para luego crear figuras como personajes humanos o animales. En el caso de Helena Almeida, añade manchas a sus fotografías como reflejo de sus emociones y expresión de sus sentimientos.

También nos hemos inspirado en la técnica de la decalcomanía, que es una destreza artística cuyo precursor fue Óscar Domínguez y que posteriormente utilizaron otros artistas surrealistas. Consiste en realizar un dibujo o mancha con algún tipo de pintura aguada como la acuarela o la ténpera y cubrirla con otro papel para que se calque. Finalmente se separan creando una forma inconsciente e inesperada.

Finalmente, hemos investigado sobre la técnica hirameki para elaborar la prueba. Éste es un estilo que surgió en Japón y que consiste en dibujar lo que pasa por tu mente sobre una mancha abstracta (Anexo 4). Sus creadores, Günter Mayer y Rudi Hurzlmeier defienden que es una técnica que fomenta la creatividad y que “el hirameki es quizá una forma muy fácil y satisfactoria de hacer que la gente explore sus capacidades artísticas y quizá el arte mismo” (Mayer y Hurzlmeier en Campos, 2016)

Para que durante la realización de la prueba el alumnado estuviese en igualdad de condiciones el procedimiento fue el siguiente: la explicación fue idéntica en todos los niveles; explicamos que el tiempo para su realización era de 15 minutos cronometrados; les dejamos total libertad en la elección del material; y les pedimos que se colocaran separados unos de otros de manera individual. Posteriormente les dijimos que debían numerar cada dibujo y explicar por detrás del test lo que era (Anexo 5).

Tras la realización de la prueba, se anotaron todas las respuestas del alumnado para poder ver cuáles eran las más comunes, como el dibujo de la figura número 8, en donde 43 alumnos realizaron una ola del mar, y 13 de ellos incluyeron a un surfista (Anexo 8.2.)

Figura 4.

Ejemplos de alumnos que dibujaron una ola con un surfista.



Fuente: Alumnas de 1º y 6º de Primaria

Finalmente, se analizó el trabajo hecho por el alumnado siguiendo una rúbrica de evaluación individual atendiendo a las cuatro características principales del pensamiento creativo: la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la originalidad. Siguiendo la rúbrica vemos que la puntuación máxima de cada variable es de 5 puntos, en el caso de que el alumno destaque de la manera que se establece en cada ítem; hasta el mínimo de 1 punto en donde el alumno o alumna no ha sido capaz de dar una respuesta al problema o si lo ha hecho de una manera muy básica.

Tabla 5.

Rúbrica de evaluación.

	5	4	3	2	1	Observaciones
ORIGINALIDAD	Respuesta única, diferente.	Un 10% de respuestas iguales.	Entre un 20% y 30% de respuestas iguales.	Entre un 40% y 50% de las respuestas iguales.	Más del 60% de las respuestas iguales.	
ELABORACIÓN	Muchos detalles, mucho color y destaca por su riqueza expresiva.	Muchos detalles, con color y bastante riqueza expresiva.	Algunos detalles, con algunos dibujos coloreados y riqueza expresiva.	Pocos detalles, sin color y poca riqueza expresiva.	No hay detalles, sin color y dibujo muy básico.	Se les dio 4 puntos a los alumnos que demostraron una gran capacidad expresiva y detalles, aunque el dibujo no tuviese color.
FLUIDEZ	Ha hecho en todas las figuras ideas novedosas y llamativas.	Todas las figuras con ideas novedosas, pero solo algunas llamativas.	Todas las figuras y al menos dos ideas novedosas.	Todas las figuras pero con ideas básicas y muy parecidas.	No ha dado respuesta a todas las figuras, y las ideas son muy básicas e iguales.	
FLEXIBILIDAD	Presenta gran variedad de ideas (cada figura o la mayoría es una categoría o tema diferente)	Presenta cuatro o cinco ideas diferentes.	Presenta tres ideas diferentes.	Presenta dos ideas diferentes.	No presenta ideas variadas.	

Fuente: Elaboración propia

Una vez recabada la información de todo el alumnado, se procedió a realizar un análisis mediante tablas realizadas con Microsoft Excel, en donde se recogía la puntuación de cada alumno en cada ítem evaluado (fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad), la

suma de éstos o puntuación final, el género y finalmente, la media total en expresión creativa de cada curso.

Tabla 6.

Ejemplo de la tabla de respuestas de 2° de Primaria.

Alumno/a	Género	Originalidad	Elaboración	Fluidez	Flexibilidad	Puntuación total
B1	F	3	3	4	4	14
B2	M	4	5	4	2	15
B3	F	4	4	4	4	16
B4	M	4	3	4	4	15
B5	M	4	3	4	5	16

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7.

Ejemplo de la suma de la puntuación total obtenida en 2° de Primaria.

	Suma de la puntuación total de cada alumno por género	Número de alumnos	Media
Alumnos	204	13	15,692308
Alumnas	153	10	15,3
Total en 2°	357	23	15,521739

Fuente: Elaboración propia.

5.4. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS

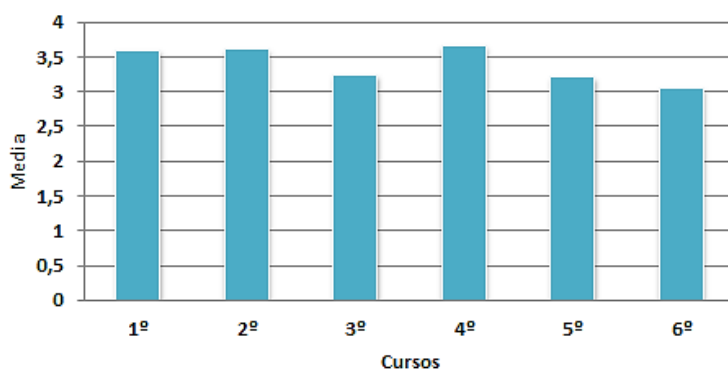
En este apartado se extraen conclusiones de cada ítem analizado, así como de la relación entre el desarrollo de la expresión creativa y el nivel educativo. Finalmente, veremos los resultados del Test por género en cada curso.

Con respecto a la originalidad, comprobamos que las puntuaciones obtenidas resultado del cómputo global por curso establece que:

- Primero, segundo y cuarto obtienen la mejor puntuación, siendo el cuarto curso el que obtiene la puntuación más elevada: 3,7 puntos sobre 5.
- En tercero y quinto los alumnos han obtenido en cuanto a originalidad una puntuación similar con una media de 3,2 puntos sobre 5.
- Finalmente, vemos que el descenso más significativo se produce en los alumnos de sexto curso, si bien el porcentaje de descenso es 0,2 puntos en comparación con tercero y quinto de Primaria.

Gráfico 1.

Resultados en originalidad por cursos.

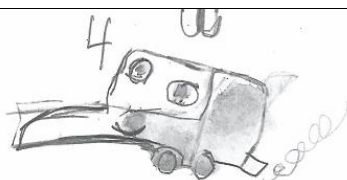


Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, debemos señalar que en todos los cursos destacan algunas respuestas que reflejan un alto grado de fantasía y alcance imaginativo, ya que han realizado una representación gráfica de algún objeto o individuo inexistente en la realidad.

Figura 5.

Ejemplos de respuestas con alto grado de fantasía.



Coche con cara



manillar de bici con switch incluida, y que se mueve solo.



Un unicornio que está pensando en algo graciosa y se está riendo

Fuente: Alumnos de 2º y 5º de Primaria, y alumna de 6º de Primaria.

En segundo lugar, se mide el nivel de elaboración de los dibujos. En este ítem se han valorado los siguientes aspectos del dibujo:

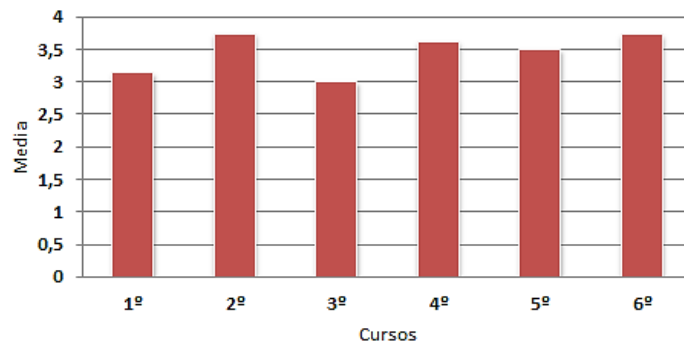
- **Detallismo:** a más cantidad de detalles, más puntuación, ya que esto refleja un alto grado de elaboración y refleja el proceso que ha seguido el alumno o alumna hasta llegar al diseño final. Por ello, cobra gran importancia la presencia de pequeños trazos imprecisos que luego se convierten en dibujo.
- **Uso del color:** en donde se valora con mayor puntuación al alumnado que ha empleado color en sus diseños y la variedad de éstos, es decir, que haya empleado diferentes colores en el mismo elemento. También se analiza si el alumnado realiza la analogía entre el color y el objeto, es decir, si ciertos elementos del dibujo son pintados de una manera genérica como el pájaro amarillo o el tejado rojo. De esta manera comprobaremos si se limitan a emplear esta técnica o si prefieren ser más creativos coloreando como ellos quieran. En este último caso se les dará más puntuación.
- **La riqueza expresiva:** está relacionada con cómo un individuo expresa sus sentimientos y emociones mediante el trazo y la composición del dibujo. Los trazos de líneas curvas son reflejo de movimiento e inquietud, y las líneas rectas de tranquilidad y equilibrio. Además, hay que valorar, junto con el detallismo, si el producto final se ha quedado en simples trazos imprecisos y dudosos o si se

han convertido en dibujos que reflejan seguridad y organización. Otro aspecto clave es la limpieza y organización de los trazos en el espacio, ya que no expresa lo mismo un alumno que se limita a perfilar la mancha y completar su interior, a otro que dibuja más allá de la mancha realizando trazos sobre la zona blanca del papel.

- Empleo de diferentes materiales de dibujo: este aspecto no ha sumado ni restado puntos porque la condición era que cada alumno es libre de elegir el material que quiera para sus dibujos, pero sí se ha realizado un análisis global del más utilizado.

Gráfico 2.

Resultados en elaboración por cursos.



Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al uso de diferentes materiales, llama la atención tercero de Primaria, porque de los 21 alumnos que realizaron la prueba solo 4 emplearon color en sus diseños, los demás se limitaron a dibujar con lápiz o con bolígrafo. En otros cursos también hubo un predominio del lapicero y de las pinturas de madera, aunque existe algún caso en primero, cuarto y sexto en donde emplearon el rotulador. De todos los alumnos que emplearon algo de color en sus diseños (74 niños y niñas), 49 de ellos colorearon sus diseños de manera analógica, con el objetivo de parecerse a la realidad. En la figura 6 vemos ejemplos de alumnos que no emplearon el binomio forma-color, ya que colorearon un perro de rosa y otro de amarillo, y un elefante azul.

Figura 6.

Ejemplos de alumnos que no emplearon la analogía del color con el objeto.



Fuente: Alumno de 1º y alumnas de 2º y 4º de Primaria

Además, destacan segundo y sexto de Primaria ya que la mayoría realizó muchos detalles y sus dibujos tenían unos trazos bastante expresivos y organizados. Por otro lado, cabe mencionar que 57 alumnos se limitaron a repasar con el lapicero o el rotulador los bordes de las manchas y completar con algún detalle (ojos, piernas, cara), y sólo 6 emplearon las manchas como una parte del dibujo. Esto quiere decir que utilizaron la zona blanca del folio para realizar una representación de un animal u objeto, en donde la mancha complementa ese dibujo y no es la base principal.

Figura 7.

Ejemplos de alumnos que dibujaron la parte principal de la figura en la zona blanca del folio.



Fuente: Alumna de 3º, alumna de 5º y alumno de 6º de Primaria.

Por el contrario, también encontramos 22 casos en donde los niños y niñas no han delineado los bordes de las manchas, sino que sólo le han añadido algunos detalles con el lapicero, rotulador o bolígrafo para completarlo.

Figura 8.

Ejemplos de alumnos que no han delineado las manchas.



Fuente: Alumnos de 1° y 2°, y alumna de 5° y de Primaria.

Asimismo, podemos ver que las descripciones de los dibujos que realizaron los alumnos de quinto y sexto son más descriptivas y extensas que las de los otros cursos, como “trofeo al mejor portero”, “un dinosaurio el día de la extinción” o “un unicornio que quiere destrozarse una casa”.

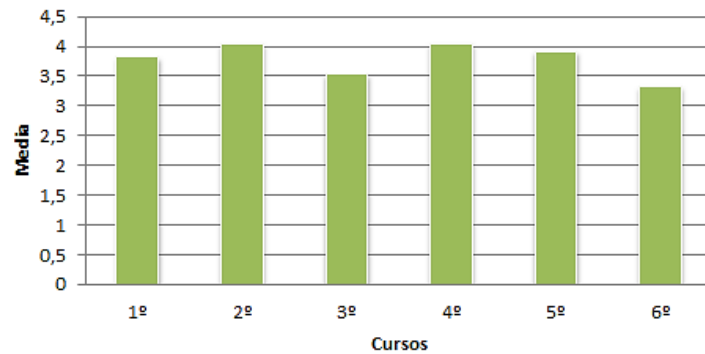
En tercer lugar, se ha valorado la fluidez del dibujo, es decir, que el alumnado sea capaz de dar el mayor número de respuestas o ideas posibles ante la prueba, por lo que obtiene 2 puntos el alumno que la ha completado. Después, lo que determina si obtiene más puntuación que 2 es que las ideas sean llamativas y novedosas. Podemos decir que este ítem está muy ligado a los dos anteriores. Por un lado, la originalidad, ya que los alumnos que han inventado y creado nuevos objetos, por ejemplo, “el manillar de la bici con swich incluida y que se mueve solo”, obtendrá mayor puntuación si todas sus ideas son así de creativas, en comparación con otro alumno que, por ejemplo, se ha dedicado a hacer animales y plantas. Por otro lado, la elaboración por el tema de que el dibujo sea llamativo a la vista o no, ya que además de que las ideas sean distintas, valoramos que llame la atención visualmente por lo que está relacionado con el uso del color y la realización del trazo.

Observando el gráfico que se presenta a continuación, comprobamos que destacan segundo y cuarto curso con 4 puntos sobre 5, ya que fueron los cursos en donde habían realizado diseños con dibujos e ideas más llamativas y alejadas de lo común. En el anexo 6 vemos el ejemplo de una alumna de segundo de Primaria que dio respuesta a todas las manchas realizando dibujos bastante llamativos a la vista. Además, destacan dos casos en quinto de Primaria en los que no completaron todas las manchas: un alumno completó tres y otro alumno cuatro; y en sexto de Primaria en donde dos

alumnas y un alumno tampoco dibujan sobre algunas manchas, completando solo cuatro de ellas.

Gráfico 3.

Resultados en fluidez por cursos.

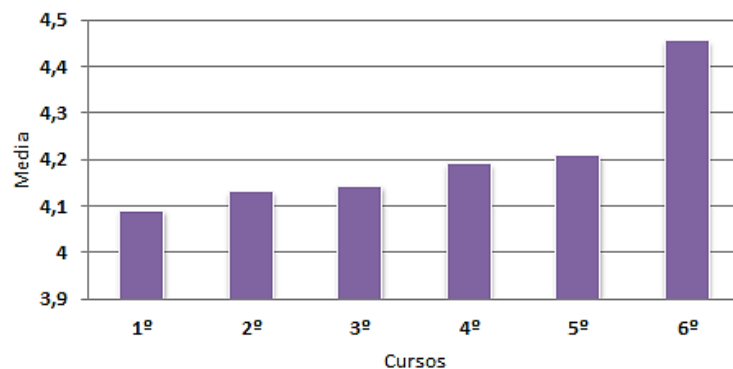


Fuente: Elaboración propia

Por último, tras el análisis de los resultados en flexibilidad, podemos afirmar que todos los alumnos dieron alguna respuesta en donde aparecía un animal, aunque también destacan los medios de transporte (el avión, el coche y el cohete) y alguna representación humana (caras y cuerpos completos).

Gráfico 4.

Resultados en flexibilidad por cursos.



Fuente: Elaboración propia

Aproximadamente el 70% de los alumnos de una manera individual, fue capaz de aportar más de cuatro ideas diferentes, por ello los resultados no son menores de 4 puntos. En concreto destaca sexto de Primaria ya que fue el curso con más variedad de ideas en sus respuestas, en comparación a 1º de Primaria que se centraba en representar

animales en la mayoría de las figuras. En el anexo 7 vemos el ejemplo de un alumno que realizó más de 5 ideas: animal, vehículos, fruta, hombre, dinosaurio, planta y fruta. En el anexo 8.2. podemos ver esta variedad de ideas en base a la clasificación que se realiza de las respuestas del alumnado. Por otro lado, los alumnos que han coincidido en sus dibujos e ideas, como el de la figura 8 la ola y el surfista (Figura 4), puede haber sido causada por la situación, ya que Ortega (2014) explica que según Lowenfeld (1980) ante una situación de bloqueo el niño o niña encuentra cierta seguridad en su entorno más conocido.

Recordamos que Saturnino de la Torre (1991) también evaluaba la conectividad entre los diferentes diseños realizados por cada alumno. En este caso podemos afirmar que no hay ningún caso en donde el alumno haya conectado ideas entre sí formando un único dibujo. Todos los alumnos que han realizado la prueba han visto cada mancha por separado, y han creado en base a eso, ideas y representaciones sin ninguna relación entre ellas.

Tras el análisis realizado de cada característica o ítem que forma la expresión creativa, se muestra a continuación el gráfico final con los resultados obtenidos en cada curso. Cabe especificar que la máxima puntuación que se podía obtener era de 20 puntos, ya que como ya hemos apuntado con anterioridad, en cada ítem anterior se podía alcanzar un máximo de 5 puntos.

Tabla 8.

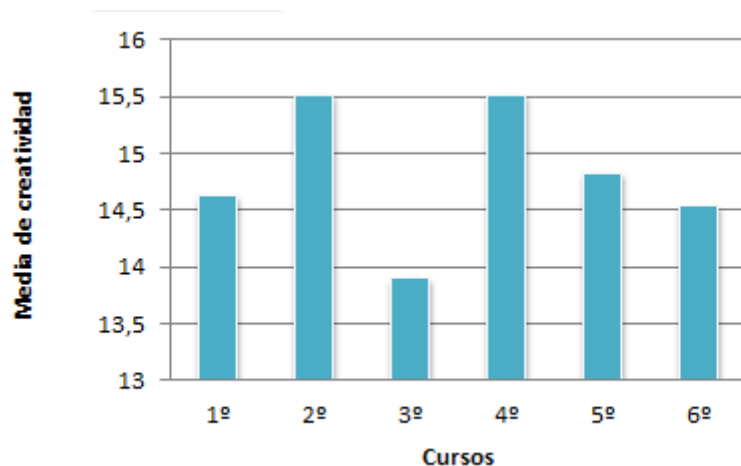
Media de cada ítem evaluado por cursos.

Curso	Originalidad	Elaboración	Fluidez	Flexibilidad
1º	3,590909091	3,136363636	3,818181818	4,090909091
2º	3,608695652	3,739130435	4,043478261	4,130434783
3º	3,238095238	3	3,523809524	4,142857143
4º	3,666666667	3,619047619	4,047619048	4,19047619
5º	3,208333333	3,5	3,916666667	4,208333333
6º	3,045454545	3,727272727	3,318181818	4,454545455
Media:	3,393025754	3,453635736	3,777989523	4,202925999

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 5.

Resultados obtenidos el Test Desarrollo de la Expresión Creativa por cursos.



Fuente: Elaboración propia

En general, los resultados en expresión creativa han sido bastante altos en lo referido a la media general por cursos, aunque los datos de cada alumno revelan que sólo tres alumnos alcanzaron los 20 puntos (de cuarto y sexto curso), seis alumnos obtuvieron 19 puntos (de primero, segundo, cuarto y quinto) y seis 18 puntos (de primero, tercero, cuarto y sexto). El resto se encontraba en la media de 13 y 15 puntos.

Centrando la atención en el gráfico, podemos afirmar que los resultados del Test concluyen que no existe una relación de causalidad entre el curso educativo y el desarrollo de la expresión creativa del alumnado, ya que sí es cierto que existe un descenso de ésta desde cuarto hasta sexto, pero no sucede desde el primer curso. De hecho sorprende comprobar que tercero es el curso con menor expresividad creativa y que 1º tampoco haya obtenido la puntuación esperada con respecto a la hipótesis. Recordamos que la hipótesis formulaba que el alumnado de los últimos cursos de Educación Primaria tiene menos nivel de expresión creativa que los alumnos de los primeros cursos, por lo tanto, tras el análisis de los resultados expuestos podemos afirmar que se refuta.

Cabe mencionar el hecho de que la mayoría del alumnado del primer curso tenía un sentimiento de desconcierto y estrés al realizar la prueba, porque debían dibujar libremente y con los materiales que ellos eligiesen, y su actividad habitual en el aula se

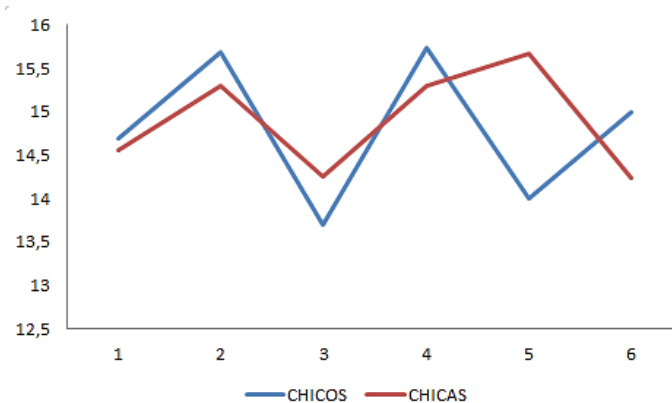
limita a que el docente les explique lo que deben hacer exactamente, como el color que deben utilizar para colorear una parte del dibujo. Esto lo puede comprobar tras la observación del contexto educativo los días previos a la prueba. Por ello, considero que al estar tan acostumbrados a seguir unas instrucciones tan concretas y específicas limitando su creatividad, no son capaces de dar una respuesta original y diferente en una situación como esta.

En el caso de tercero de Primaria no está claro el motivo por el cuál sacaron la menor puntuación, pero llama la atención que la mayoría del alumnado de este curso no añadiese color en sus dibujos y que tuviesen menos detalles en cuanto a la elaboración de los diseños que los otros cursos. A pesar de que este curso haya quedado por debajo de la media, lo importante es que durante el proceso creativo todos los niños y niñas han sido capaces de representar, conforme a su edad, su forma de ser y de ver el mundo.

Finalmente, se muestra un gráfico con los resultados obtenidos con respecto al género del alumnado en el que podemos observar que las niñas obtuvieron mayor puntuación en primero, segundo y quinto de Primaria que los niños, pero ocurre lo contrario en el resto de los cursos. A pesar de esto considero que no existe una relación directa entre el curso y el género en referencia al desarrollo de la expresión creativa, pero es curioso observar la gran diferencia de puntuación entre ambos géneros, exceptuando en primero de Primaria cuya calificación es bastante parecida.

Gráfico 6.

Resultados obtenidos el Test de Desarrollo de la Expresión Creativa por género.



Fuente: Elaboración propia

6. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

6.1. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación tenía como objetivo averiguar si existía relación entre el curso educativo y el desarrollo de la expresión creativa, ya que algunos autores como Robinson (2016) defienden que la escuela mata la creatividad. Como hemos podido comprobar en los resultados, esto no ha sucedido, pero sí he podido observar cómo el alumnado está acostumbrado a recibir instrucciones exactas de lo que deben hacer y se fomenta el pensamiento convergente, escaseando actividades que fomenten el Pensamiento Creativo y divergente. Dabdoub (s.f.) hace una lista de aspectos que repercuten negativamente en el desarrollo de la creatividad en el alumnado, como “controlar excesiva y permanentemente la actividad con base en instrucciones rígidas y sin posibilidad de variación” y “usar frecuentemente el «no» ante las propuestas o ideas divergentes de los alumnos, sin apenas escuchar lo que quieren decir” (p.6).

Por ello, y por la necesidad de formar individuos autónomos, que sean capaces de tomar sus propias decisiones y dar respuesta a los problemas del siglo XXI de una manera original y creativa, proponemos a continuación una serie de actividades que estimulan el desarrollo de la expresión creativa.

6.2. OBJETIVOS

El objetivo principal de estas propuestas, se basa en orientar y dar a conocer actividades y herramientas para el desarrollo de la expresión creativa. Centrándonos en los objetivos específicos de las actividades, podemos resumirlos en:

- Fomentar el pensamiento divergente en el alumnado.
- Desarrollar la expresión creativa del alumnado atendiendo especialmente a la originalidad y la imaginación.
- Ser capaz de crear, recibiendo instrucciones muy básicas que permitan que el alumno pueda aportar respuestas distintas y novedosas.

6.3. METODOLOGÍA

Lo que se presenta a continuación es una serie de actividades que tienen como objetivo fomentar el Pensamiento Creativo en el alumnado de Primaria estimulando la expresión creativa de diferentes maneras. Por ello, la metodología empleada para cada una puede variar, aunque se pretende que se siga una metodología activa, lúdica, participativa y creativa.

Lo importante es que el alumno construya su propio aprendizaje a través de la imaginación y la creatividad, por ello debemos buscar actividades flexibles y variadas, que fomenten la autonomía del alumnado para que sea capaz de dar respuesta a situaciones espontáneas y no tan dirigidas siguiendo unas pautas básicas.

6.4. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CREATIVA

Tal y como hemos visto en apartados anteriores, la expresión creativa se puede desarrollar de muchas maneras diferentes. A continuación mostramos algunas actividades inspirándonos en propuestas de diferentes autores.

- *Escritura creativa a partir de un dibujo o imagen:* Tal y como explica Arroyo (2015), Casany (2005) en su libro titulado *La expresión escrita en el aula de E/LE*, nos propone una actividad que desarrolla la expresión creativa a través de la escritura. En la actividad el alumnado debe escribir una historia o completar un diálogo a partir de unas imágenes.

Figura 9.

Ejemplo de actividad de escritura creativa propuesta por Casany (2005).



Fuente: Arroyo, 2015, p.27.

Dicha propuesta nos lleva a la creación de otra actividad que desarrolle la expresión gráfica y escrita. De este modo, la nueva propuesta consiste en presentar al alumnado un texto dialógico y deben elaborar los dibujos y escribir el diálogo en una serie de viñetas en blanco dadas por el maestro/a. Esta historia estará incompleta, es decir, no tendrá final con el objetivo de que el alumnado sea capaz de inventar y crear. Hay que tener en cuenta que el docente será el guía de la actividad y el alumnado la parte activa del proceso creativo, por lo que se les dará total libertad a la hora de crear el final de la historia, representar a los personajes, el escenario y los materiales a utilizar.

- *Creación de una revista* es una propuesta de Segura (2006) que consiste en que el alumnado debe recopilar y elaborar todo tipo de información (noticias, frases de personajes famosos, chistes, cuentos...) para crear su propia revista. Con esta propuesta se trabajan contenidos de todas las áreas, fomentando la expresión creativa y el pensamiento crítico (Segura, 2006, p.27). Tomando esta actividad como referencia, se propone realizar una revista en donde las noticias, frases, imágenes y anuncios sean creación de los propios alumnos y alumnas, es decir, que sean imaginarias e inexistentes. Esta revista se puede realizar por grupos, tomando como ejemplo el Lapbook o tríptico desplegable, para posteriormente exponerla ante los demás. De esta manera fomentaremos la originalidad, la fantasía, la elaboración, la fluidez y la flexibilidad de una manera escrita, gráfico-plástica y oral.
- *Story Cubes*, consiste en escribir un cuento o historia a partir de unos dados con dibujos de personajes, objetos mágicos, antagonistas, etc. Estos dados pueden comprarse o imprimirse online (anexo 9). Esta herramienta es muy útil para el desarrollo de la expresión oral y escrita ya que “Crear narraciones, aventuras, descripciones e historias a partir de las imágenes, nos exigen ser creativos, desarrollar nuestra imaginación e ir más allá de lo básico y elemental” (Campos, 2017). Por ello, se proponen dos variables para el desarrollo de estas formas de expresión creativa: en primer lugar, la presencia de palabras concretas como nombres propios, de objetos, de lugares, países, etcétera en los dados, para que el alumnado sea capaz de redactar una historia empleando esas palabras, e incluso dibujarlo o representarlo. De este modo además de trabajar la expresión escrita y oral, desarrollamos la gráfico-plástica y la motriz de una forma creativa. Por otro

lado y teniendo en cuenta que los story cubes ya están preparados para el alumnado, se propone dar al alumnado los cubos en blanco para que sean ellos mismos los que creen e inventen los personajes, objetos y lugares que quieren que formen parte de sus historias. De esta manera se trabaja el desarrollo del pensamiento divergente y se fomentan las respuestas personalizadas que atienden a los intereses del alumnado.

- *Un mundo muy animal* es una actividad propuesta por Benito (2017) que consiste en representar con gestos el animal que les toque por grupos. Cuando lo está haciendo un grupo, los demás deben adivinar el animal del que se trata en menos de un minuto, y si aciertan se suman un punto. Benito (2017) defiende que los contenidos que se trabajan con esta actividad son “la creatividad corporal a la hora de utilizar los diferentes elementos corporales (...) para dar a conocer la representación establecida” y “la expresividad corporal creativa para poder dar significado a lo representado” (p.39). Partiendo esta propuesta creamos otra actividad que también trabaja el desarrollo de la expresividad corporal: *¿De qué cuento se trata?* Nuestra propuesta se trabaja en varias sesiones que se detallan a continuación:
 - Sesión 1: Se leen en clase algunos cuentos y se les explica que pueden tener temáticas diferentes: miedo, aventuras, amor, etcétera. Después se realiza una asamblea para hablar conocer los gustos e intereses de los niños y niñas con respecto a los cuentos.
 - Sesión 2: Por grupos, el alumnado debe escribir un cuento corto (no más de un folio por una cara) que después leerá a sus compañeros. Para que todos recuerden en qué consiste cada cuento pueden realizar un dibujo al acabar cada exposición.
 - Sesión 3: Cada grupo representa su cuento. Para ello pueden llevar al aula el material que necesiten (disfraces, material de elaboración propia, del gimnasio como aros o pelotas, etcétera).
 - Sesión 4: En esta última clase los alumnos/as realizarán una autoevaluación y coevaluación mediante preguntas que realice el docente.
- *¿Qué superpoder tendrías?* Esta propuesta de Clemente (2015) nos acerca al desarrollo del proceso creativo mediante la expresión plástica y escrita. Cada alumno tendrá un tiempo determinado para pensar en qué superpoder le gustaría tener, anotándolo en una hoja de papel. Después moldearán con plastilina ese

personaje eligiendo los colores, la forma, lo que llevará puesto... Esta actividad desarrolla la expresión creativa ayudándonos a descubrir la personalidad e intereses de los niños y niñas de Educación Primaria. Visto que Clemente (2015) fomenta la expresión plástica y escrita, la propuesta nos lleva a reflexionar sobre otras maneras de alargar la actividad trabajando además la expresión oral y motriz. Asimismo, se plantea que el alumnado dramatice una situación en donde tenga que utilizar su superpoder; por ejemplo, si un alumno posee rayos láser, puede representar una situación en la que los utilice para detener un atraco. De esta manera los alumnos se expresarán corporalmente de una manera creativa, ya que la historia es creada y representada libremente por ellos.

Por otro lado, encontramos que Vidal (2005) en García (2015) aporta ideas concretas para fomentar cada uno de los componentes del pensamiento divergente. Podemos verlo en la siguiente tabla:

Tabla 9.

Herramientas que potencian cada componente del pensamiento divergente.

Habilidades	Herramientas
Fluidez	Brainstorming o tormenta de ideas
Flexibilidad	Listas verbales de comprobación Preguntas provocadoras
Originalidad	Estimulación de Imágenes Brainstorming Analogías y metáforas
Elaboración	Cartografía o Mapa Mental

Fuente: García, 2015, p.147.

Para finalizar este apartado, cabe mencionar que la manera de evaluar las actividades de expresión creativa no debe basarse tanto en el resultado final, sino en el proceso creativo, ya que tal y como explica Clemente (2015) “los niños tienen que saber que lo realmente importante en el proceso creativo es lo que les surge de ellos, de sus

motivaciones y que en cada persona esto ocurre de forma totalmente diferente según sus vivencias personales, educación etc.” (p.14).

7. CONCLUSIONES FINALES

En este último apartado presentamos las conclusiones finales atendiendo a cuatro temas fundamentales: en primer lugar, analizaremos el trabajo en base a los objetivos planteados; en segundo lugar, hablamos sobre las oportunidades y limitaciones del estudio; y finalmente procedemos a analizar los puntos fuertes y débiles del trabajo, así como futuras líneas de investigación.

El objetivo principal de este trabajo era conocer el nivel de expresión creativa del alumnado de Educación Primaria en los diferentes cursos de esta etapa educativa. Para ello, era necesario alcanzar otros objetivos específicos como la comprensión de ciertos conceptos (creatividad y pensamiento creativo); el análisis de la importancia que tiene la expresión creativa en la escuela; cómo se puede trabajar y las técnicas de evaluación de la expresión creativa. Desde una perspectiva general podemos afirmar que hemos cumplido los objetivos propuestos con éxito, ya que cuando comenzamos a investigar sobre ciertos conceptos descubrimos otros nuevos que nos hacían comprender y adquirir una nueva perspectiva del tema. Además, hemos aprendido a juzgar de una manera crítica las aportaciones de ciertos escritores que tratan el tema de la creatividad y su importancia, así como la manera de evaluar la expresión creativa. Toda esta información nos ha motivado para crear nuestro propio Test de Desarrollo de la Expresión Creativa y nos ha aportado una base sobre la que trabajar y desarrollar la investigación.

Asimismo, hemos podido analizar diferentes propuestas que fomentan la expresión creativa y el pensamiento divergente del alumnado, haciéndonos comprender que el docente debe ser capaz de elaborar actividades con la finalidad de que el alumnado reestructure su mente para encontrar respuestas diversas y originales al problema planteado, tal y como hemos hecho con las propuestas vistas con anterioridad. Por ese motivo, consideramos que a la hora de realizar un trabajo de estas características es indispensable establecer unos objetivos específicos que sirvan para alcanzar el objetivo general.

En lo que respecta a la investigación, cabe destacar que los resultados nos han sorprendido ya que esperábamos que la hipótesis planteada y las afirmaciones de escritores como Robinson (2016) fuesen ciertas. Desde nuestro punto de vista estos resultados pueden deberse a limitaciones de la investigación como la cantidad de alumnado que participó. Bien es cierto que el número del grupo experimental es alto, pero el estudio se limita a un contexto concreto, es decir, la prueba solo se realizó en un centro educativo. Sabemos que el contexto en donde se desenvuelven los niños en su día a día es importante, y por ello, no es lo mismo realizar la prueba en un centro o en otro, ya que son muchas las variables que afectan y que pueden modificar el desarrollo de la expresión creativa del alumnado de Educación Primaria (familia, cultura, conducta, relación con el alumnado y el profesorado, metodología empleada en el aula...)

Otra de las limitaciones que hay que citar es el hecho de haber realizado una única prueba basada en la expresión gráfica, ya que como hemos podido ver a lo largo del presente trabajo, hay otras maneras de evaluar la expresión creativa. No hay que olvidar la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner en donde se defiende que un individuo puede ser muy creativo en un área pero no en otras, porque cada uno es diferente y no a todos nos motivan las mismas cosas, ya que cada uno tiene sus propios intereses y capacidades. Por ello, la prueba puede limitar el desarrollo de la expresión creativa a ciertos alumnos que no destaquen en la elaboración, originalidad, flexibilidad y fluidez en el aspecto gráfico-plástico, pero si en el motriz, por ejemplo.

A pesar de las limitaciones encontradas en el estudio, la investigación nos ha brindado una serie de oportunidades relacionadas con el desarrollo de habilidades y conocimientos como la búsqueda y selección de información de una manera crítica, la experiencia de haber realizado una investigación en todos los cursos educativos de Educación Primaria y el análisis de datos. Aunque como hemos podido comprobar, el trabajo no sólo se queda en una revisión bibliográfica y una investigación, sino que hemos decidido abordar el tema de la expresión creativa en el aula reelaborando y completando actividades ya existentes, con el objetivo de dar a conocer las herramientas y recursos que podemos encontrar en la actualidad, así como servir de motivación a los docentes para que fomenten su pensamiento creativo elaborando sus propios recursos personalizados y adaptados a su aula.

Hemos podido comprobar que el hemisferio izquierdo del cerebro, la parte lógica del ser humano, es la que más se trabaja hoy en día en el aula y que lo importante es encontrar el equilibrio entre los dos hemisferios: la lógica y la creatividad. Por ello, hay que evitar modelos, copias y actividades homogéneas para todos, cuya respuesta es única y lógica, porque se deben brindar oportunidades suficientes para que cada niño y niña descubra sus propios intereses y respuestas, es decir, para que pueda expresarse creativamente.

Asimismo, los centros educativos deben hacer uso de estrategias metodológicas que sean activas, creativas e innovadoras para fomentar un aprendizaje único y adaptado a cada niño y niña. Su objetivo es formar personas creativas con ganas de generar nuevas ideas y tomar sus propias decisiones, porque tal y como ya hemos podido ver con anterioridad, las habilidades que las caracterizan son muchas y muy beneficiosas para la sociedad.

Por todo lo aprendido y desde nuestro punto de vista, este ha sido el punto fuerte más importante de la realización de este trabajo, ya que comenzamos a trabajar el tema de la expresión creativa con la información recibida durante la carrera de Magisterio, y hemos ido avanzando en el conocimiento de este ámbito de una manera gratificante y favorable.

Para finalizar, hay que hacer alusión a algunos aspectos que pueden servir para futuras investigaciones sobre el desarrollo de la expresión creativa en el alumnado de Primaria. En primer lugar, se espera poder realizar la prueba o test a un mayor número de niños. Si la muestra se amplía a otros contextos diferentes, como a un centro de Educación Primaria de otro barrio distinto o un Colegio Rural Agrupado (CRA) se podría comprobar si los resultados cambiarían o no. Incluso comparar diferentes centros educativos y establecer nuevas hipótesis, así como realizar el test en Educación Infantil, ya que sería una manera de generalizar los resultados.

En segundo lugar, resultaría interesante realizar otras pruebas que midan el nivel de desarrollo de la expresión creativa, atendiendo a la expresión oral, escrita y motriz. La línea de investigación en este caso, podría orientarse a la comparación de las diferentes maneras de expresión creativa en cada alumno.

Otra posible investigación se centraría en realizar la prueba a los mismos alumnos y alumnas durante varios cursos escolares, realizando un estudio diacrónico. Con ello se

comprobaría si el desarrollo de la creatividad aumenta, disminuye o si no se producen cambios.

Por lo tanto, podemos ver que el desarrollo de la expresión creativa y su investigación en los centros educativos, nos brindan nuevas oportunidades y retos pendientes de conocer. Por ello merece la pena investigar sobre el tema y fomentarla en el aula, porque tal y como explica Arieti (1976) en Esquivias (2004) la creatividad “es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales” (p.6).

8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Aguilera, A. (2016). *El concepto de creatividad a lo largo de la historia*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/308607039_El_concepto_de_creatividad_a_lo_largo_de_la_historia
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Recuperado de <http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/T05/para%20ampliar%20el%20tema%20PDF/Creatividad%20y%20pensamiento%20divergente.pdf>
- Arroyo, R. (2015). *La escritura creativa en el aula de Educación Primaria* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Cantabria, Cantabria, España.
- Bellido, M. (2003). Roberto Matta: El creador de mundos personales. *Norba-Arte*, (12-13), 207-222.
- Benito, M. (2017). *El cuerpo creativo y el cuerpo hedonista en la expresión corporal para 3 ciclo de primaria en Educación Física* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Palencia, España.
- Campos, M. (27 de febrero de 2017). Aprendiendo con los story cubes [Mensaje en un blog]. *Psicología, educación y valores*. Recuperado de <https://www.mariajesuscampos.es/2017/02/27/aprendiendo-los-story-cubes/>
- Campos, R. (29 de julio de 2016). "Hirameki", técnica para dar significado a las manchas. *Milenio*. Recuperado de <https://www.milenio.com/cultura/hirameki-tecnica-para-dar-significado-a-las-manchas>
- Cantero, C. (2011, 1 de enero). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*, (9), 14-19.
- Cardona, G. (2002). Tendencias educativas para el siglo XXI. Educación virtual, online y @learning; elementos para la discusión. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (15), 1-27.

- CEIP Diego de Colmenares. (2018). Proyecto Educativo de Centro. Recuperado de <http://ceipdiegodecolmenares.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/P.E. 280617.pdf>
- Clemente, J. (2015). *Taller para desarrollar la creatividad* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Politécnicade Valencia, Valencia, España.
- Dabdoub, L. (Sin fecha). *La creatividad en la escuela ¿una especie en peligro de extinción?*. Recuperado de <http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- De La Torre, S. (1991). *Evaluación de la creatividad. TAEC, un instrumento de apoyo a la reforma*. Madrid, España: Escuela Española.
- Dinello, R. (2012). *Pedagogía de Expresión Metodología Ludocreativa*. Recuperado de <https://www.camaradelibro.com.uy/wp-content/uploads/2012/03/Pedagog%C3%ADa-Expresi%C3%B3n-Ludocreativa.pdf>
- Esquivias, S. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17
- Fandos, S. (2017). *Emociónate con la escritura creativa* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Soria, España.
- Fuentes, C. y Torbay, A. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: Un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. *Revista electrónica iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 2(1), 1-14.
- García, A. (2015). *Creatividad en alumnos de Primaria: Evaluación e intervención* (Tesis Doctoral). Universidad Pontificia de Salamanca, Salamanca, España.

- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Signund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinsky, T. S. Eliot, Martha Graham y Mahatma Gandhi*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Helena Almeida, my body is my work. (2018). Recuperado de <https://www.lamonomagazine.com/helena-almeida-my-body-is-my-work/>
- Jiménez, E. Artilés, C. Rodríguez, C. y García, E. (2007). *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación Primaria y Secundaria*. Recuperado de http://www.gobiernodecanarias.org/cmsweb/export/sites/educacion/web/.content/publicaciones/archivos/documento/libro_torrance.pdf
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- López, M. (3 de febrero de 2017). Inteligencias Múltiples en el aula [Mensaje en un blog]. *Era digital*. Recuperado de <https://competenciasdelsiglo21.com/>
- Matta, R. (1979). *Carné Amont* [pintura]. España, Museo Rali Marbella. Recuperado de <https://www.museoralli.es/carne-amont/>
- Miranda, B. (2002). *Innovación y Creatividad. Guía Conceptual y Metodológica*, San Salvador, El Salvador: Proyecto Regional IICA-Holanda/Laderas.
- Motos, T. (2003). Desarrollo de la expresión para ser y hacer creativos I [Mensaje en un blog]. Neuronilla. Recuperado de <https://www.neuronilla.com/desarrollo-de-la-expresion-para-ser-y-hacer-creativos-i-tomas-motos/>
- Ortega, I. (2014). Repetición, estereotipo y dibujo infantil. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 9, 125-144.
- Otero, M. (2015). *Estudio sobre la creatividad* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Segovia, España.
- Paniagua, E. (2001). La creatividad y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Anales de documentación*, 4, 179-191.

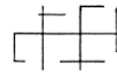
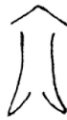
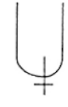
- Pizarro, J. (2016). 'Hirameki', el divertido 'sudoku' de las manchas y los garabatos. *El asombrario & Co.* Recuperado de <https://elasombrario.com/hirameki-divertido-sudoku-las-manchas-los-garabatos/>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Robinson, K. (2016). *Escuelas creativas. La revolución que está transformando la educación.* Barcelona, España: Debolsillo.
- Rojas, M. (2007). *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño.* Ciudad de México, México: IUA.
- Romo, M. (1987). Treinta y cinco años de pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudios de psicología.* Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-TreintaYCincoAnosDePensamientoDivergente-65974.pdf>
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens*, 7(2), 89-106.
- Segura, K. (2006). Actividades de pensamiento crítico y creativo. *Revista MEP.* Recuperado de <https://mep.janium.net/janium/Documentos/10783.pdf>
- UNESCO. (2002). *Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural.* Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127162s.pdf>
- Universidad de Valladolid (2010). Memoria de plan de estudios del título de Grado de Maestro-Maestra- en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid. Material no publicado. Recuperado el 9 de diciembre de 2018 de [http://www.feyts.uva.es/sites%5Cdefault%5Cfiles/MemoriaPRIMARIA\(v4,230310\).pdf](http://www.feyts.uva.es/sites%5Cdefault%5Cfiles/MemoriaPRIMARIA(v4,230310).pdf)
- Waisburd, G. (1996). *Creatividad y transformaciones: Teoría y técnicas.* Ciudad de México, México: Trillas.

9. ANEXOS

ANEXO 1. EVALUACIÓN DE LA EXPRESIÓN CREATIVA DE SATURNINO DE LA TORRE

Indicar el tiempo empleado: _____

Instrucciones: Completa las figuras a tu gusto. Puedes utilizar el tiempo que quieras.



Fuente: De la Torre, 1991.

ANEXO 2: TEST DE DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CREATIVA



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



Fuente: Elaboración propia.

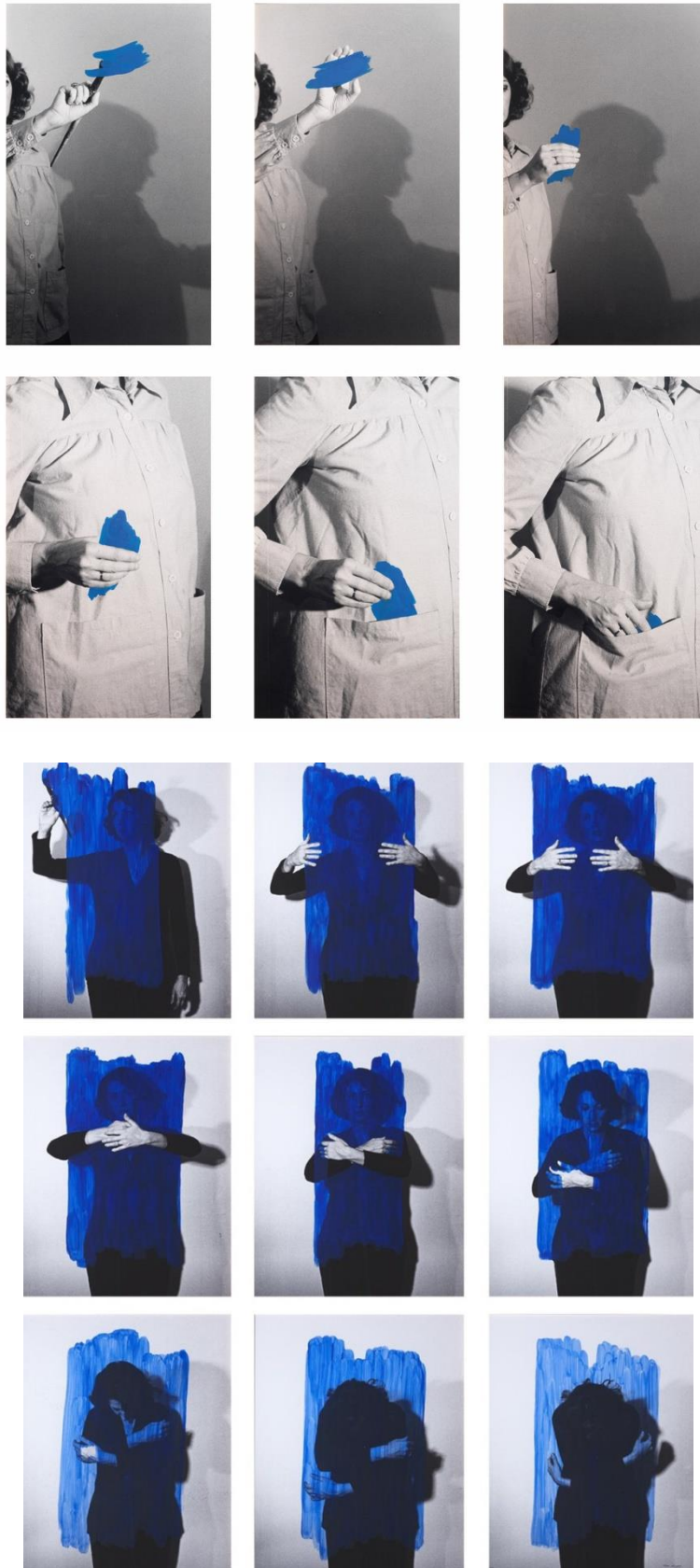
ANEXO 3. ALGUNAS OBRAS DE ROBERTO MATTA Y HELENA ALMEIDA.

Obra de Roberto Matta titulada *Carné Amont* (tercera parte de la serie), pintada en 1979.



Fuente: Página web del Museo Rali Marbella, 2019.

Fotografías de Helena Almeida:



Fuente: Lamon magazine, 2015.

ANEXO 4. EL HIRAMEKI.



Fuente: Pizarro, 2016.

ANEXO 5. ALGUNOS EJEMPLOS DE LA PRUEBA DE DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CREATIVA

1º primaria



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1 AVION
- 2 DONUTS
- 3 RELOG
- 4 perro
- 5 conejo
- 6 abeja
- 7 animal de mar
- 8 ranita

1º



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1 NUBE
2 ANGEL
3 OSO
4 PRINCESA
5 GATO
6 PALMERA
7 YO
8 UNA OLAYO
SURFEANDO.

primera de Navidad

Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



pajaros
5º

1º
perro

6º
camión leonera

2º
arbol de navidad

7º
huevo

3º
gato

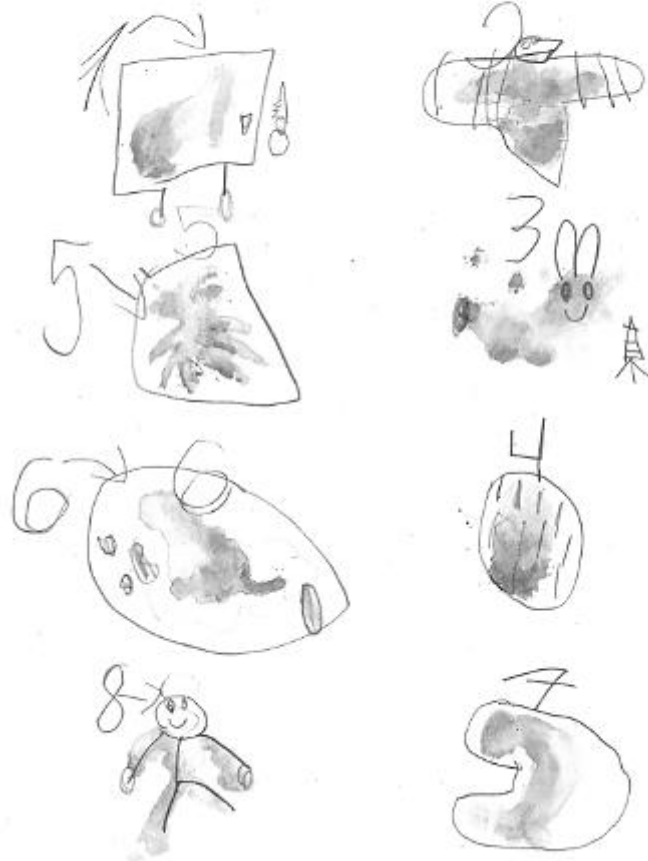
8º
surf

4º
palmera

1 primavera



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1 león con ruedas

2 paguro

3 conejo

4 patata

5 espada

6 mandarina

7 cornucopia

8 niño

2^a E. Primaria



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1 Gato
- 2 Persona
- 3 Pulpa
- 4 Coche con cola
- 5 Perra
- 6 Cacto
- 7 Palmera
- 8 Una persona haciendo surf

2º



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1 oveja 2 Pajaro 3 ARBOL
4 PEZ LINTERNA 5 GATO 6 CARACOL
7 coneja 8 cisne



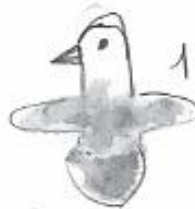
Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1 Lobo
- 2 Sombrero
- 3 arbol
- 4 caballo
- 5 perro
- 6 roca
- 7 palmera
- 8 ola



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1 pajarito
- 2 escaladora
- 3 huevo
- 4 caracol
- 5 comadreja
- 6 palmera
- 7 gato
- 8 persona



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.

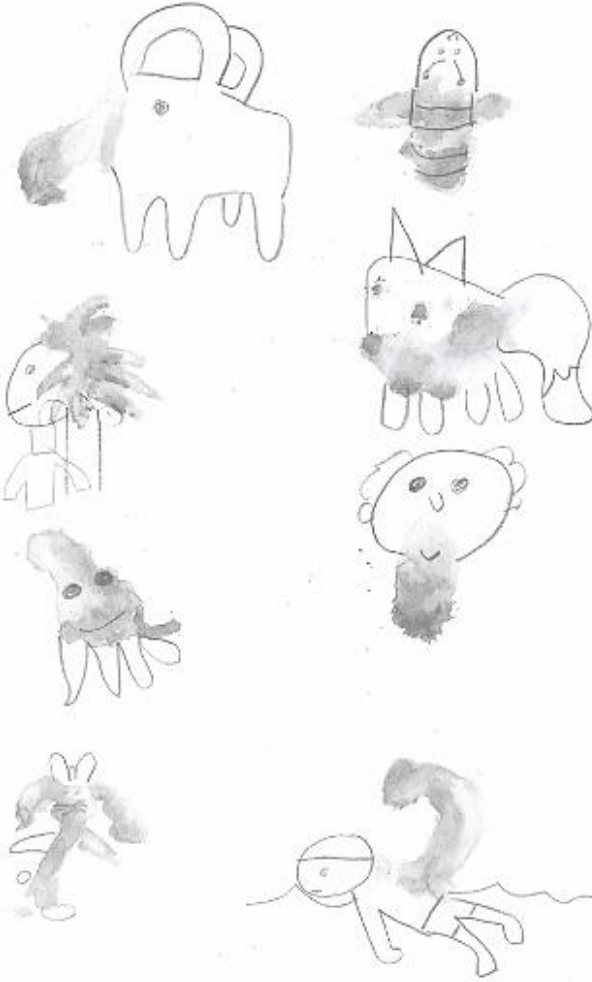


1. Un conejito
2. Un pajarito
3. Un unicornio
4. Un pokémon
5. Un camaleón
6. Un pulpo
7. Una chica
8. Una foca

3º



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1º ⇒ elefante
- 2º ⇒ abeja
- 3º ⇒ pelo de un hombre
- 4º ⇒ árbol
- 5º ⇒ calamar
- 6º ⇒ barba
- 7º ⇒ conejo
- 8º ⇒ nadador

3º



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1º Cocodrilo

2º Pájaro

3º árbol

4º conejo

5º perro

6º cohete

7º héroe

8º ballena

3º primaria



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1. Un lobo.

2. Un pájaro.

3. Una hoja.

4. Un helicoptero.

5. Un perro.

6. Un fantasma.

7. Un conejo.

8. Un monstruo.



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1. UNA MANO DE UN GATO COGIENDO UN RATÓN.
2. UNA GALLINA.
3. UN ÁRBOL DE NAVIDAD.
4. UN GATO JUGANDO CON UNA PELOTA.
5. UN RATÓN MIRANDO UN QUESO.
6. UNA PIÑA BOCA ABAJO.
7. UNA NIÑA.
8. UNA BRUJA.

4º primaria.



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1 Gato.

2 Ada.

3 Unicornio.

4 Puz espada.

5 Perro. !!

6 Lápiz. †

7 Una niña acendo el pino.

8 Una serpiente.

Curso: 4º Primaria.



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1º. Caballo.

2º. Erizo.

3º. Gato.

4º. Conejo.

5º. Pájaro.

6º. Perro.

7º. Oso.

8º. Corazón.



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



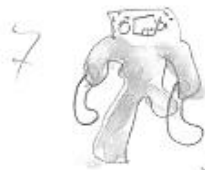
4º Primaria

- 1 Dragón.
- 2 Pájaro.
- 3 Cangrejo ermitaño.
- 4 Cocodrilo en el agua.
- 5 Oso.
- 6 Moneda.
- 7 Palmera.
- 8 Serpiente.

5º de primaria



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1 Perro abacando
- 2 Linterna que alumbró para todos los.
- 3 un racimo de uvas - punto de conversión en vino
- 4 un cañón de farnite.
- 5 mezcla de avestruz con ornitorrinco.
- 6 la punta de un arpon o de una vagoheta.
- 7 manillar de bici con switch incluida, y que se mueve solo.
- 8 un abre latas que no sirve para nada, multiusos



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1 Un puestro
- 2 Un avion
- 3 Una pina
- 4 Un pie
- 5 un gato
- 6 una casa
- 7 una palmera
- 8 una ola con un niño haciendo surf

Curso = 5º de primaria



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1- Perro 2- Espanta pájaros 3- árbol
4- Mariposa 5- conejo 6- piña
7- Palmera 8- serpiente



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1- ~~Catita~~ Toro o Vaca
 2- Pájaro
 3- Palmera
 4- Bebé caracolito
 5- Gato con la cabeza para arriba a un lado
 6- Medusa
 7- Avestruz
 8- Delfín

6ª Binaria



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.

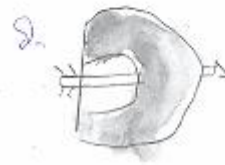


1. Zorro persiguiendo a un pollo
2. Señor serio
3. Un buzo que se ha caído en un charco de barro
4. Un unicornio que está pensando en algo gracioso y se está riendo
5. Un gato con un abillito de lana
6. Un chico silbando
7. Una palmera en una isla desierta
8. Una ola gigante con un señor haciendo surf en ella

6º



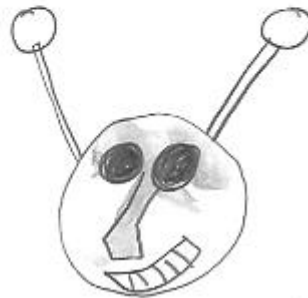
Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1. Saxofón
2. Masiano - unicornio - pulpo mutante
3. Gato "Masado".
4. Pera "Gua-gua"
5. Señora con sombrero
6. Barco pirata
7. Cohete
8. Arco



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- 1 Un animal
- 2 Un avión
- 3 Una palmera
- 4 Un camello
- 5 Un cerdo llamado (Euhskalmei)
- 6 Una morsa
- 7 Un morciano
- 8 Un caballo o burro

6^a



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1. Un castor contruyendo la presa
2. Un pajaro volando al amanecer
3. Una planta con flores en un tiesto
4. Un lienzo pintado
5. Un gato con un raton y un rascaor
6. Un cementerio
7. Una isla desierta
8. Un perro sujeciendo

ANEXO 6. ALUMNA DE 2º DE PRIMARIA QUE DESTACA EN FLUIDEZ.

2º E. Primaria



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



- | | |
|-----------|--------------------|
| ① Caballo | ⑤ Avicón |
| ② Pulpa | ⑥ Gato (caminando) |
| ③ Gato | ⑦ Bolón |
| ④ Perro | ⑧ Foca |

ANEXO 7. ALUMNO DE 4º DE PRIMARIA QUE OBTUVO LA MÁXIMA PUNTUACIÓN EN FLEXIBILIDAD.

UP curso



Instrucciones: Completa las manchas a tu gusto. Puedes utilizar los materiales que quieras.



1 Conejo

2 helicóptero

3 Palmera

4 Coche

5 Dinosaurio

6 Piña

7 Forzado

8 Puño

ANEXO 8. RESPUESTAS DEL ALUMNADO EN CADA FIGURA Y CURSO

Anexo 8.1. Respuestas del alumnado que realizó la prueba.

	1º	2º
Figura 1	Oveja, lobo, perro, conejo, oso, león, metralleta, canguro, diadema, gorila, baúl con ruedas.	Oveja, lobo, perro, conejo, oso, caballo, gato, canguro, gorila, zorro, foca, fantasma, comadreja, liebre, “jirafa con máscara de gato”.
Figura 2	Avión, fantasma, pájaro, águila, casa, patata, planeta Tierra, ángel, “una persona rizando”.	Avión, fantasma, pájaro, búho, águila, estrella, señor, persona.
Figura 3	Árbol o árbol de Navidad, palmera, hoja, araña, pájaro, espada, Patricio (estrella de mar).	Árbol, palmera, pino, araña, perro, cocodrilo, plátanos, cristal, pulpo, calamar, “plumas de indio”.
Figura 4	Una persona, señor, perro, tortuga, morsa, dinosaurio, charco, huella, foca, nube, conejo, tejón, aspiradora, “un lobo con las patas arriba”, oso de peluche, barco pirata, “camión banana”.	Cuadro, elefante, foca, pez linterna, perro, castor, “gato jugando con la pelota”, “perro comiendo”, “señor con bigote”, león marino, coche, cañón, marioneta, excavadora, oruga, “gato cocinando”, tortuga nadando, monstruo, planeta Tierra, “coche con cara”.
Figura 5	Perro, mono, ardilla, foca, gato, conejo, ratón, bucle, mando. <i>I sin entender.</i>	Perro, gato, dinosaurio, burro, conejo, tigre, ratón.
Figura 6	Reloj, huella, pilar, pistola, hoja, balón, huevo, dedo, caja, patata, pan, flor, fantasma, princesa, puercoespín.	Huella, roca, cohete, caracol, pulpo, huevo, cara, manzana, salchicha, globo, berenjena, medusa, pelota, balón, “el globo terráqueo”, fresa.
Figura 7	Conejo, “mancha romanos”, pico, palmera, almohada, perro, ancla, hada, pistola, casa, “yo”, niño, “hombre de las nieves”.	Arbusto, palmera, persona, conejo, planta carnívora, isla, marioneta, “camiseta andando”, ancla, “el 1”, robot, perro, gancho.
Figura 8	Ola, ola y surfista, plátano, donut, imán, mar, “una o”, “la u”, tiburón, delfín, nube,	Ola, plátano, “perro de dos cabezas”, cisne, foca, caballo, gorro, Trex (dinosaurio),

	“comedora”, comecocos, foca.	pingüino, ancla, acantilado, zapatilla, delfín, arpa.
	3º	4º
Figura 1	Conejo, dinosaurio, gorila, oso, cocodrilo, elefante, lobo, pierna, sirena, perro, persona, “mano monstruo”, llama, gato.	“Una mano de un gato cogiendo un ratón”, un perro, dragón, gato, león marino, canguro, conejo, silla, triangulo, mano, sapo, caballo, copo de nieve, lobo, “una cara de un señor con sombrero”
Figura 2	Pájaro/ave, avión, espantapájaros, “es un perro con gorro”, abeja, búho, halcón, águila, flor.	Una gallina, pájaro, un hada, un avión, un libro, un águila, un paraguas, pizarra, flor, estrella, helicóptero, “señor con sombrero”, espanta pájaros.
Figura 3	Perro, hoja, pino, palmera, árbol, pelo, pulpo, canguro, puercoespín, unicornio, poni.	Árbol de navidad, “es una especie de pájaro fantasma, cangrejo ermitaño, unicornio, árbol, un pino, estrella, cangrejo, una piña, palmera, erizo, pulpo.
Figura 4	Gato, avión, cocodrilo, “un perro casi invisible”, conejo, zorro, Patricio, cañón, “perro tumbado con mariposas”, flor, “un cocodrilo paseando”, una pintura, un paisaje, un pokemon, helicóptero, pingüino, foca, tortuga, almohada.	“Un gato jugando con una pelota”, un oso, cocodrilo en el agua, pez espada, foca, “yo veo una mancha de color”, pelota, perro, perro jugando a la pelota, una estrella, mariposa, isla, coche, nube, avión.
Figura 5	Dinosaurio, rata, ratón, perro, calamar, ardilla, conejo, camaleón, castor, hipopótamo.	“Un ratón mirando un queso”, un perro, un gato, dragón, cuadro, “emoji mandando un beso”, dinosaurio, una pera.
Figura 6	Cohete, pulpo, avión, “señor con barba”, balón, fantasma, piña, “es una maceta con una flor”, caracol, “la cara de un payaso”, lámpara, pez espada, alíen, Bart Simpson, un gallo.	“Una piña boca abajo”, “es un huevo es el césped”, moneda, lápiz, “yo veo una roca”, dedo, corazón, piña, bolsa, huevo de avestruz, oso, piña, palmera, huevo, sol.
Figura 7	Palmera, ancla, héroe, conejo, árbol, un bufón, “un conejo metiéndose en una madriguera, una isla con una palmera, la Tierra, una chica, “trofeo al mejor portero”, Patricio, robot, una niña.	Niña, “es el agua como una fuente”, palmera, “una niña haciendo el pino”, bola rosa, conejo, tridente, corazón ancla, circulo, “reloj marcando hora, árbol, conejo, el forzudo, triangulo, extraterrestre, robot, un cactus.
Figura 8	“Dario”, un perro, una ballena,	Bruja, tortuga, serpiente, una




	nadador, una ola, un tobogán “es una ola perfecta para surfear”, acueducto, “un delfín en el mar”, una persona haciendo surf”, un ornitorrinco, un foca, un monstruo, una luna, una morsa.	pokeball, una ola, corazón, delfín, tiburón, reloj, ola gigante, pájaro volando, imán, circulo, morsa, surfista, “ el número tres”
--	---	--

	5°	6°
Figura 1	“Perro atacando”, dragón, avestruz, jirafa, río, gato, perro, “mano cogiendo una pelota”, foca, oso, conejo, toro o ñu, foca, persona, conejo, lobo aullando, nube, caballo.	Animal, mano, dragón, morsa, saxofón, zorro, conejo, “Zorro persiguiendo a un pollo”, “Un castor construyendo una presa”, “un gato curioso”, “es un león en la selva”, “un lobo aullando sobre un acantilado que debajo hay un bosque”, “canguro sin cabeza”, “una mano cogiendo un vaso de agua”, “un lobo aullando”, “una persona montando en una moto”, “un león rugiendo en una roca”,
Figura 2	“Linterna que ilumina para todos los”, niña, avión, cruz, piedra, búho, espantapájaros, estrella, persona, ángel, pájaro, “ovni abduciendo”, Yoda.	Avión, búho, pájaro, “un águila que está sobrevolando un bosque”, “Señor serio”, “un pájaro volando al amanecer”, “un tótem a la segoviana”, aspersor, persona, ángel, “señora con sombrero”, “Burro que se ha hecho un chichón”, “persona con gorro”.
Figura 3	“Un racimo de uvas a punto de convertirse en vino”, araña, piña, pulpo, hoja, erizo, árbol, “una mezcla de unicornio y loro”, “Sonic con cuatro brazos”, flor exótica, flor, planta, río.	Palmera, erizo, charco, piña, hoja, unicornio, “una palmera del Caribe”, “Un burro que se ha caído en un charco de barro”, “Una planta con flores en un tiesto”, “es un cuadro de Picasso”, “Son fuegos artificiales y la mancha es una explosión”, “Ciudad de lado”, “marciano-unicornio-pulpo mutante”, “Narval: animal con cuerno marino”, “un pulpo con estrellas de mar”, “dos palmeras y una hamaca”, “la mascota del Atleti (aunque soy del Real Madrid)”.
Figura 4	“Un cañón de Fortnite”, foca, un pie, charco, casa con jardín, castor, mariposa, nube, gusano, perro, “casa pintándose”, “bebé	Camello, un cordero, huella, tren, coche, barco pirata, país, fábrica, una orca, “coche con una tortuga”, “un bunker”, “un unicornio que está pensando algo gracioso y se está

	cocodrilo”, “mariposa con moscas”, Asia, charco, “un perro nadando”, “ballena y peces”, “cielo nublado”, erizo, “un coche de carreras”.	riendo”, “un lienzo pintado”, “una foca mal dibujada”, “un unicornio que quiere destrozarse una casa”, “una piel de vaca”, “una chica cortando el césped”, “unos ratones”, “gato con ovillos de lana”.
Figura 5	“Mezcla de avestruz con ornitorrinco”, “perro con alas”, gato, perro, conejo, continente, “perro raro”, ratón, ardilla, cascada.	Conejo, antorcha, dinosaurio, marmota, ardilla, hipopótamo, perro, animal, “un dinosaurio el día de la extinción”, “un gato con un ovillo de lana”, “un gato con un ratón y un rascador”, “un cerdo llamado Euhkalmel”, “un peluche de dinosaurio”, “es un gaticornio acuático”, “una marmota que está escuchando a alguien”, “oso pequeño”.
Figura 6	“La punta de un arpón o de una vagoneta”, huevo, casa, montaña, vestido, río, piña, “oso peludo”, patatas, cohete, medusa, mochila, cara, “una huella dactilar”, patata, “el cabello de una niña”, “huevo arcoiris”, mandala, “un globo aerostático”.	Un cohete, un cementerio, morsa, un nabo, pimienta verde, lago, medusa, “una gran roca en un prado”, mano, menir, berenjena, “Caillou”, “piña boca abajo”, “piña de lado”, “Machu Pichu”, “un chico silbando”, “un helado de menta y chocolate”, “un monte con dos casas”.
Figura 7	“Manillar de bici con una switch incluida y que se mueve solo”, “Pico de Minecraft”, palmera, bandera pirata, “hombre disfrazado”, cara, ancla, avestruz, llave, árbol, conejo, bicicleta.	Un marciano, una niña, perro, “un ancla clavada en el fondo”, “una palmera en una isla desierta”, “una isla desierta”, “una persona de la Prehistoria”, “un hombre prehistórico”, “un hombre buscando cocos”, “unos bastones de caramelo”, “una niña bailando el swit swit”, “dos pájaros”.
Figura 8	“Un abrelatas que no sirve para nada, multiusos”, garfio, “ola con un niño haciendo surf”, donut, mano, foca, serpiente, “número 7”, surfista, “número 2”, “número 3”, delfín, escorpión, pierna, “un padre y su bebé”, ballena, león marino, delfín.	Arco, delfín, dragón, “una ola gigante con un señor haciendo surf”, “una ola de 3 metros”, “un surfista dominando las olas”, “un perro surfista”, “un caballo o un burro”, “una cola de sirena”, “un perro que le va a morder la cola a un gato”.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 8.2. Dibujos más repetidos.

FIGURA	DIBUJOS MÁS REPETIDOS
<p>1</p> 	<p><i>Perro</i>: 13 alumnos</p> <p><i>Conejo</i>: 15 alumnos</p> <p><i>Oso</i>: 5 alumnos</p> <p><i>Lobo</i>: 10 alumnos</p> <p><i>Zorro</i>: 5 alumnos</p> <p><i>Gato</i>: 5 alumnos</p> <p><i>Foca</i>: 2 alumnos</p> <p><i>Caballo</i>: 2 alumnos</p> <p><i>Animal</i>: 2 alumnos</p> <p><i>Mano</i>: 2 alumnos</p>
<p>2</p> 	<p><i>Pájaro</i>: 63 alumnos, de los cuales 12 especifican que es un águila, 11 un búho, 1 halcón y 1 paloma.</p> <p><i>Avión</i>: 14 alumnos</p> <p><i>Fantasma</i>: 3 alumnos</p>
<p>3</p> 	<p><i>Árbol</i>: 48 alumnos, de los cuales 23 alumnos especifican que es una palmera.</p> <p><i>Hoja</i>: 15 alumnos</p> <p><i>Pulpo</i>: 6</p> <p><i>Erizo</i>: 5 alumnos</p> <p><i>Unicornio</i>: 2 alumnos</p> <p><i>Estrellas</i>: 2 alumnos</p> <p><i>Pulpo</i>: 2 alumnos</p>

4



Perro: 17 alumnos
Castor: 5 alumnos
Oso: 3 alumnos
Dinosaurio: 2 alumnos
Gato: 2 alumnos
Foca: 2 alumnos
Elefante: 2 alumnos

5



Gato: 46 alumnos
Perro: 28 alumnos
Dinosaurio: 8 alumnos
Mono: 2 alumnos
Ardilla: 2 alumnos
Ratón: 2 alumnos
Castor: 2 alumnos
Dragón: 2 alumnos

6



Huevo: 18 alumnos
Cohete: 9 alumnos
Piña: 6 alumnos
Huella: 4 alumnos
Patata: 4 alumnos
Pulpo: 3 alumnos
Cara: 2 alumnos
Casa: 2 alumnos

7



Palmera: 39 alumnos

Conejo: 12 alumnos

Ancla: 9 alumnos

Persona: 5 alumnos

8



Una ola del mar: 43 alumnos, de los cuales 16 alumnos han dibujado un surfista.

Delfín: 6 alumnos

Foca: 5 alumnos

Cisne: 2 alumnos

Serpiente: 2 alumnos

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 9. STORY CUBES

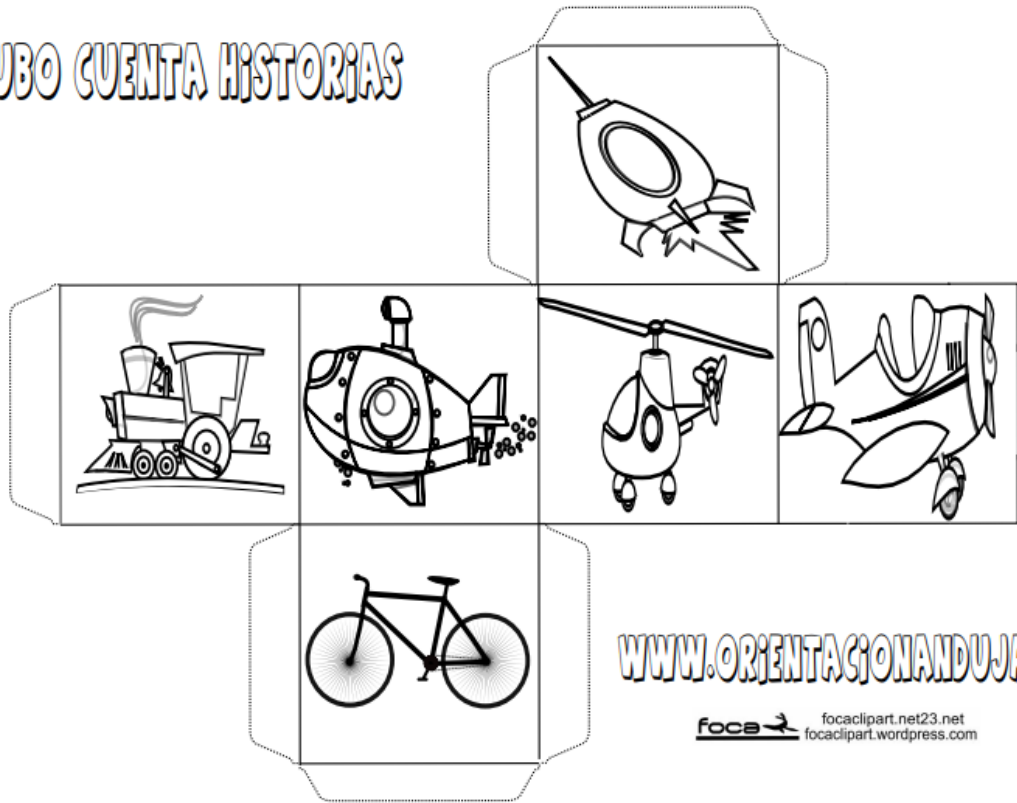
CUBO CUENTA HISTORIAS



CUBO CUENTA HISTORIAS



CUBO CUENTA HISTORIAS



WWW.ORIENTACIONANDUJAR.ES

foca  focacipart.net23.net
focacipart.wordpress.com

Fuente: Blog Orientación Andújar, 2013.

