



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

EL CUENTO COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA: Eva María Flórez De Miguel

TUTORA: Deilis Ivonne Pacheco Sanz

Palencia, 15 de junio de 2021

Índice

I-.Resumen	¡Error! Marcador no definido.
II-. Introducción	6
III-Objetivos	7
IV-. Justificación	8
V-. Marco teórico	9
1. Psicología positiva.....	9
1.1. Historia y definición de la Psicología Positiva.....	9
1.2. Constructos de la Psicología Positiva.....	12
1.2.1. El sentido del humor.....	12
1.2.2. El optimismo	13
1.2.3 La inteligencia emocional.....	14
1.2.4. La creatividad.....	15
1.2.4.1 Definición.....	15
1.2.4.2 Características de la creatividad	15
1.2.4.3 Tipos de creatividad	16
1.2.4.4. Niveles de la creatividad	17
2. Importancia de trabajar y evaluar la creatividad a través del cuento.....	17
2.1 Definición de cuento	17
2.3 Estructura del cuento	19
2.3 Tipos de cuento	19
VI-. Intervención educativa.....	20

1. Presentación	20
2. Desarrollo:.....	20
2.1. Nombre del proyecto	21
2.2 Presentación.....	21
2.3. Contexto del Colegio.....	21
2.4. Objetivos del proyecto.....	22
2.5 Contenidos.....	24
2.6 Metodología.....	26
2.7. Recursos	26
2.8. Desarrollo del proyecto.	27
2.9. Calendario y temporalización de dicho proyecto.	30
2.10. Evaluación del proyecto.	31
2.10.1. Resultados	31
2.10.2. Discusión de los resultados por actividad	33
2.11. Conclusiones del proyecto.....	35
VII-. Conclusiones	37
VIII-. Bibliografía	39

Resumen

La creatividad, como constructo de la Psicología Positiva, favorece nuestro día a día y hace que surjan nuevas ideas, a partir de un nuevo pensamiento o a raíz de uno previamente creado. En Educación Infantil, la creatividad en los niños fluye espontáneamente, sobre todo cuando se utilizan recursos como el cuento. En este sentido, el trabajo que se presenta tiene como objetivo evaluar la creatividad de los alumnos, a partir del cuento como instrumento que potencia la creatividad. Para ello, se describe una intervención educativa desarrollada en una clase de 24 alumnos/as de 5 años. La intervención se orientó en el modelo ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), pues se ha considerado que su estructura es ideal para llevar a cabo este tipo de intervención. Asimismo, las cuatro actividades ejecutadas en este proyecto, cuyo hilo conductor fue la creación de un cuento por parte de los alumnos de la clase, están basadas en los contenidos de tres áreas de conocimiento: conocimiento de sí mismo y autonomía personal, conocimiento del entorno, y lenguaje y comunicación. Los resultados obtenidos se expresan mediante la evaluación de la implicación y/o participación del alumnado en las actividades del proyecto, a través de un barómetro cuyos criterios están definidos de acuerdo a las calificaciones totales, alcanzadas por los alumnos en cada actividad. Las conclusiones se orientaron, por una parte, hacia la reflexión de la evaluación de los alumnos, teniendo en cuenta criterios más abstractos y alejados de los que proponen en el propio currículum, y, por otra parte, hacia la manifestación de favorecer el desarrollo de la creatividad en el día a día de las clases, en sus rutinas y en sus actividades, tanto en Educación Infantil como en cursos superiores.

Palabras clave: Psicología positiva, creatividad, Educación Infantil, cuento, intervención educativa.

Abstract

Creativity, as a construct of Positive Psychology, favors our day to day and makes new ideas arise, from a new thought or from a previously created one. In Early Childhood Education, creativity in children flows spontaneously, especially when resources such as the story are used. In this sense, the work that is presented aims to evaluate the creativity of the students, based on the story as an instrument that enhances creativity. For this, an educational intervention developed in a class of 24 5-year-old students is described. The intervention was oriented on the PBL (Project-Based Learning) model, since it has been considered that its structure is ideal to carry out this type of intervention. Likewise, the four activities carried out in this project, whose common thread was the creation of a story by the students in the class, are based on the contents of three areas of knowledge: self-knowledge and personal autonomy, knowledge of the environment, and language and communication. The results obtained are expressed through the evaluation of the involvement and / or participation of the students in the project activities, through a barometer whose criteria are defined according to the total qualifications achieved by the students in each activity. The conclusions were oriented, on the one hand, towards the reflection of the evaluation of the students, taking into account more abstract criteria and away from those proposed in the curriculum itself, and, on the other hand, towards the manifestation of favoring the development of creativity in the day-to-day of classes, in their routines and in their activities, both in Early Childhood Education and in higher grades.

Keywords: Positive psychology, creativity, Early Childhood Education, story, educational intervention.

I-. Introducción

El presente trabajo está orientado en el estudio de la creatividad, cómo trabajarla y cómo evaluarla a través del cuento. Este TFG comienza desde la explicación de la psicología positiva y sus constructos, la creatividad como objeto de estudio y, finalmente, con la definición e importancia del cuento como herramienta de evaluación.

A nivel legislativo este TFG se realiza respecto al segundo ciclo de educación infantil que está regido a nivel nacional por: 1) la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo, en la cual se regula la Educación Infantil, como etapa educativa con identidad propia que atiende a niños y niñas desde el nacimiento hasta los seis años, ordenada en dos ciclos de tres años cada uno; y, 2) el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.

Asimismo, el colegio donde se ejecuta esta propuesta se encuentra en Palencia, Comunidad de Castilla y León, por lo que, además del BOE, se rige por el BOCYL. Es por ello, que es preciso mencionar el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

En esta línea, se lleva a cabo una intervención en un aula de Educación Infantil, con la que se pretende evaluar la creatividad, mediante un cuento con cuatro actividades diferentes.

Finalmente, se exponen las conclusiones a las que se ha llegado en cuanto al objetivo general de este trabajo.

II-Objetivos

Los objetivos del presente TFG servirán de referencia para poder seguir un orden lógico dentro del mismo, además, van a determinar los aspectos más relevantes del trabajo.

Objetivo general:

Evaluar el alcance del cuento como instrumento para estimular la creatividad en los niños del segundo ciclo de Educación Infantil

Objetivos específicos:

1. Definir la creatividad como constructo de la Psicología positiva
2. Explicar la importancia que tiene el cuento en Educación Infantil, como instrumento que potencia la creatividad
3. Describir una experiencia donde se potencia la creatividad a partir del cuento

III.- Justificación

He elegido este tema porque me resulta curioso la evaluación que se hace de la creatividad. Si bien es cierto que la creatividad es algo muy difícil de evaluar, me propongo evaluarla a través del cuento como una herramienta que proporciona una amplia variedad de opciones, como pueden ser: los valores que inculcan, contar historias, despertar la imaginación. Por lo que me parecen muy importantes para la intervención que voy a llevar a cabo en este TFG.

Debido a la observación que he tenido durante el periodo de prácticas, me he dado cuenta de la relevancia que tienen los cuentos en Educación Infantil, pero sobretodo la importancia que tienen para la enseñanza-aprendizaje de los niños.

En este sentido, ha surgido en mí la idea de proponer y desarrollar actividades que permitan a los alumnos crear un cuento, de tal manera que ellos vean cómo se fomenta la creatividad y la lectura de los cuentos. Las actividades a desarrollar por el alumnado, se evaluarán a través de criterios, cuyos indicadores permitirán valorar si dichas actividades han sido superadas o no.

Esta intervención será guiada también por las competencias básicas que constituyen aquello que se considera esencial en la educación y en la creatividad. Por ejemplo, las que se encuentran dentro del área de conocimiento de sí mismo: conocerse a sí mismo y saber representar su cuerpo.

IV-. Marco teórico

1. Psicología positiva

1.1. Historia y definición de la Psicología Positiva

La Psicología Positiva surge a finales del S.XX de la mano de Martín Seligman, cuando se le nombra presidente de la American Psychological Association (APA). Es en ese momento, cuando se cree que se rompe con el enfoque Salugénico y acaba naciendo la psicología positiva. Esta nueva rama de la psicología se empieza a ver como una nueva ciencia que se puede estudiar desde la felicidad y el bienestar de las personas; esto, en parte, es debido al discurso de Martín Seligman, en el que sostiene que la psicología tradicional no se encarga de estudiar lo bueno del ser humano, sino que estudia lo global; es por ello que dice que al ser humano hay que estudiarlo de otras maneras.

Seligman (1999), es el gran propulsor de una nueva rama científica que se especializa en la felicidad y en el bienestar de las personas, cuyo enfoque pretende dar una nueva visión más allá de los enfoques que ya existían y más allá de los enfoques negativos. Para esta nueva rama científica son relevantes tanto la felicidad como el bienestar que tienen las personas.

En esta línea, se muestran algunas definiciones de la felicidad, coherentes con el enfoque propuesto por Seligman.

Levy y Anderson (1980), define la felicidad como una medida compuesta de bienestar físico, mental y social, tal como la percibe cada individuo y cada grupo, y de felicidad, satisfacción y recompensa.

Csikszentmihalyi (1996), afirma que la felicidad no depende de los acontecimientos externos, sino más bien de cómo los interpretamos.

Tal y como se observa, mientras que algunos se quedan en una definición sencilla de felicidad, Seligman (2002), va más allá y sostiene que la felicidad tiene tres niveles: la vida placentera, la vida comprometida y la significativa. Cada nivel incluye al anterior y todos son necesarios para llegar a la auténtica felicidad.

La felicidad a lo largo de los años ha sido toda una incógnita en muchos campos, por lo que se han creado muchos tipos de test, en ellos se pueden obtener resultados que no son concluyentes, pero si son orientativos.

Uno de los test más relevantes que se ha creado ha sido el test OHQ (Oxford happiness questionnaire), en él se mide la felicidad a través de un cuestionario que consta de veintinueve preguntas, las respuestas que se dan en dicho cuestionario no son ni correctas, ni incorrectas (Hills &Argly, 2002).

Siguiendo en la línea de la Psicología positiva, el término “psicología positiva” fue mencionado por primera vez por Abraham Maslowen, en la primera edición de su libro Motivación y personalidad de 1954, pero sus mayores impulsores fueron Martín Seligman y Mihail Csikszentmihaly (aunque la psicología positiva comienza mucho antes, cuando filósofos como Aristóteles se planteaban el estudio de la felicidad).

Seligman (1999) dice que la psicología ha empezado a aceptar la relevancia del bienestar subjetivo como objeto de estudio, explorando las fortalezas humanas que contribuyen a la felicidad del ser humano. La felicidad, el bienestar, las emociones positivas y fortalezas, como el sentido del humor, cobran protagonismo bajo una nueva corriente, la psicología positiva.

Posteriormente, Seligman y Csikszentmihaly (2000), hacen una reflexión conjunta en la revista americana de psicología en la que sostienen que la psicología positiva propondrá

focalizarse en las fortalezas humanas más que en su debilidad, dado que diferentes investigaciones han mostrado que las fortalezas humanas actúan como amortiguadores de la enfermedad mental.

Es importante destacar que, mientras en América hay multitud de autores y propulsores que estudian la psicología positiva, como los mencionados anteriormente, en España poco a poco se va descubriendo nuevos autores. Estos últimos, investigan sobre la psicología positiva, pero van un poco más allá e incorporan en sus definiciones los contextos de las personas, como factor importante para analizar el estado de ánimo de las personas.

Uno de los autores que incorpora esto es Fernández (2008), quien sostiene que la psicología positiva analiza tanto las debilidades que tienen una persona como sus fortalezas, pero que además estudia su contexto para saber sobre las circunstancias en las que éstas se mueven.

Por lo que Fernández (2008), quiere decir que es muy importante tener en cuenta no solo lo que anteriormente se venía estudiando en la psicología positiva que era la felicidad y el bienestar de las personas, sino que también es relevante el estudio del contexto; muchas veces este es un gran factor del bienestar de las personas, ya que, si éstas tienen un contexto económico o sociocultural complicado, será muy difícil que tengan una felicidad plena.

Por otro lado, siguiendo en la línea del estudio del comportamiento humano positivo a través de la psicología positiva, se ha analizado el comportamiento humano y sus fortalezas, estas son analizadas de diferentes maneras para poder llegar a una conclusión que recoja toda la información, de tal manera que se comprenda la complejidad que abarca el comportamiento de las personas y su bienestar.

1.2. Constructos de la Psicología Positiva

Como se ha mencionado anteriormente, Seligman (2002), sostiene que la psicología positiva está construida por diferentes fortalezas, por lo que es importante tener en cuenta los constructos que la componen: el humor, el optimismo, la inteligencia emocional y la creatividad.

Asimismo, Csikszentmihaly (2003), también apoya la teoría sobre las fortalezas humanas, las cuales son transcendentales desde la Psicología Positiva. Según este autor, las virtudes que tienen las personas son lo más valorado por los filósofos que estudian tanto lo moral como lo religioso. Dependiendo de la sociedad, la cultura o la época histórica en la que la persona se encuentre, se consideran fundamentales: la sabiduría, el coraje, la humanidad, la justicia, la templanza o la transcendencia.

1.2.1. El sentido del humor

Desde la psicología positiva se define el humor como un estado de ánimo o como una manera de afrontar un momento específico. Es decir, que el sentido del humor es un tipo de “estrategia” que nos ayuda a vivir como humanos, pues en el mundo de los seres vivos, quitando a la especie humana, se carece de sentido del humor. El sentido del humor se va adquiriendo con los años y no es algo que se nace con ello, por eso los animales no lo necesitan; en cambio, los seres humanos necesitan el sentido del humor para que les ayude a protegerse y creerse más fuertes, para poder ver la vida de una manera más positiva. Cada uno entiende el sentido del humor de una manera, pero lo que está claro es que el sentido del humor es algo positivo y que ayuda a las personas en su día a día.

Simpson y Weiner (1989) definen el sentido del humor como “cualquier acción, discurso o escritura que provoca la risa o la hilaridad; excentricidad, jocosidad, guasa, comicidad, diversión; y la capacidad para percibir lo que es absurdo o divertido” (p. 486).

Garanto (1983) expone que el humor “es el estado de ánimo más o menos persistente y estable, que baña equilibradamente sentimientos, emociones, estados de ánimo o corporales, surgentes del contacto del individuo con el medio ambiente y que capacita al individuo para, tomando la distancia conveniente, relativizar críticamente toda clase de experiencias afectivas que se polaricen, bien sea hacia situaciones eufóricas, bien sea hacia situaciones depresivas”. (p. 61).

La Real Academia de la Lengua Española en su última edición (2001) define el humor como “genio, índole, condición, especialmente cuando se manifiesta exteriormente”.

En conclusión, el sentido del humor va acompañado de cualquier acción que implique risa, por lo menos para la persona que lo está haciendo en ese momento, quien intenta quitar menos peso a lo importante y verlo de manera más divertida o absurda (Simpson y Weiner, 1989); mientras que Garanto (1983), recoge una definición más amplia pero que llega a la misma conclusión, solo añadiendo que hay que tomar la distancia conveniente cuando se utiliza el sentido del humor.

1.2.2. El optimismo

El optimismo es la actitud o la manera de ver las cosas de una manera positiva; en muchas ocasiones, va acompañado del sentido del humor.

Según Seligman (2011), “las personas optimistas tienden a creer que la derrota es sólo un revés temporal, que sus causas se limitan a este único caso. Los optimistas creen que la derrota no es su culpa, sino que las circunstancias, la mala suerte, u otras personas lo llevó a cabo. Tales personas no se inmutan por las derrotas. Enfrentan las malas situaciones y las perciben como un desafío para esforzarse más” (p. 1).

Con esta aportación de Seligman, se puede decir que las personas optimistas son aquellas que ven salida al problema, esto no quiere decir que no vean el problema, pero lo abarcan de manera que ese problema tenga solución y no se queden atrapados en él. Si por una casualidad no pueden con el problema no se auto-culpan de ello, miran la vida de manera que sean capaces de seguir adelante a pesar de la derrota.

1.2.3. La inteligencia emocional

La inteligencia emocional es la capacidad que tienen las personas en poder identificar o reconocer los sentimientos que tienen en un momento dado, también poder reconocer los sentimientos de los demás. Según algunos autores la inteligencia emocional es:

Goleman (1995), “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones”. (p.9)

Bharwaney (2010), “la inteligencia emocional es la habilidad para sintonizar las emociones, comprenderlas y tomar medidas necesarias” (p.33)

Siguiendo la línea de las definiciones que ofrecen estos autores, saber reconocer los sentimientos es algo que ayuda de manera positiva en el día a día de las personas, pues si aprenden a reconocer los sentimientos que generan diferentes situaciones y diferentes personas, aprenderán a controlarlos o, de alguna manera, saber que están ahí y que es exactamente lo que sienten. No es solo bueno saber reconocer sentimientos positivos, sino que también es bueno saber reconocer sentimientos negativos. Saber cómo dirigir e identificar los sentimientos permite saber el grado de bienestar que se tiene en ese momento y cómo poder cambiarlo o trabajarlo para mejorar. Desde la Psicología positiva resulta más fácil trabajarlo, ya que de alguna manera se combinan los constructos y permite no quedarse en el lado negativo de los pensamientos.

1.2.4. La creatividad

1.2.4.1. Definición

La creatividad es una característica que poseen todas las personas pero que a lo largo de la vida unos/as la desarrollan de una manera u otra, por eso existen varios tipos y niveles de creatividad. Algunos autores, definen la creatividad de la siguiente manera:

De la torre (2003), sostiene que: “la creatividad es el potencial humano para generar ideas nuevas, dentro de un marco de valores, y comunicarlas” (p.61); y “educar en la creatividad es construir el futuro” (p.37).

Martín (1984), opina que la creatividad “viene urgida por un mundo lanzado a la carretera de cambios tecnológicos y de crisis radicadas de valores. Hoy la adaptación a lo nuevo es supervivencia “(p.72).

Según Torrance y Myers (1976), sostienen que una persona creativa es aquella que modifica su entorno sin adaptarse a él para vivir más cómodamente y que, además, soluciona de manera eficiente los problemas que se le presentan cotidianamente.

A partir de las citas anteriores, se puede llegar a una definición más completa en la que se dice que la creatividad es un potencial humano que permite crear nuevas ideas y construir un futuro. Además, las personas creativas no necesitan adaptarse al medio, sino modificar su entorno para vivir más cómodamente.

1.2.4.2. Características de la creatividad

Las características de la creatividad varían según la persona, pero según Huidobro (2002) recoge siete características diferentes de las personas creativas, subrayando que las personas creativas tienen a ser:

- 1) Originalidad: Una persona original es aquella que tiene capacidad de tener nuevas ideas y diferentes.
- 2) Persistencia: Las personas persistentes son aquellas que son constante.
- 3) Motivación intrínseca: Persona que realiza acciones de manera satisfactoria.
- 4) Independencia de juicio: Persona que no cambia su manera de pensar por lo que los demás digan.
- 5) Anticonvencionalismo: Personas que no siguen ideas tradicionales
- 6) Disciplina de trabajo: Persona que es constante con su trabajo.
- 7) Sensibilidad a los problemas: Persona que le afectan más los problemas que al resto.

1.2.4.3. Tipos de creatividad

En la tabla 1, se muestran los diferentes tipos de creatividad.

Tabla 1. *Tipos de creatividad.*

Tipos	Descripción
Mimética	Consiste en coger la idea de una disciplina cualquiera y aplicarla a otra disciplina diferente, pero siempre repitiendo o imitando aquello previamente visualizado.
Bisociativa	Se unen dos ideas completamente diferentes entre sí. De esta manera, renace una solución nueva, basada en la unión de dos ideas diferentes mediante la cual, al fusionarse, crean una idea nueva.
Analógica	Nos permite pasar información de un dominio a otro para poder así lidiar con problemas desconocidos.
Narrativa	Esta suele surgir en un orden coherente basado en la cronología. Suponen una mezcla de personajes, acciones, trampas y gramática.
Intuitiva	La intuición no es algo que se puede poner a nuestra manera por lo que es importante tener la cabeza sin ningún otro pensamiento para

poder imaginar cosas.

Fuente: Información obtenida a través de Jeff DeGraff (2002)

1.2.4.4. Niveles de la creatividad

Según Taylor (1959), la creatividad tiene varios niveles, los cuales se presentan en la tabla 2.

Tabla 2. *Niveles de la creatividad.*

Niveles	Características
Expresiva	Dibujo de un niño con espontaneidad y libertad desprovista de aptitudes especiales.
Productiva	Aptitudes y habilidades para dar forma a sentimientos y fantasías.
Inventiva	Surge desde los conocimientos propios, más lo que se ve del exterior. A partir de ahí, surge una idea nueva.
Innovadora	Dominio de los principios fundamentales del campo de actuación. Los productos ya no se miden en el nivel individual sino en ámbitos culturales.
Emergente	Se destacan las ideas de las nuevas escuelas. Los nuevos paradigmas.

Fuente: Adaptado de Taylor (1959).

2. Importancia de trabajar y evaluar la creatividad a través del cuento

Los cuentos juegan un papel relevante en el crecimiento de los niños y de las niñas, pues a partir de ellos, se pueden trabajar todos los valores educativos que se quieran y todas las competencias educativas.

2.1 Definición de cuento

El término cuento procede del latín *compŭtus* ('cuenta'). La definición más precisa sobre cuento es la que da el Diccionario de la Real Academia: “es la narración breve de sucesos ficticios y de carácter sencillo, hecha con fines morales y recreativos”. Esto significa que según la RAE el cuento es un relato de sucesos cortos.

Mientras que la RAE sostiene esa definición, Bettelheim (1994) define que el cuento “es en sí una obra de arte, y no lograría ese impacto psicológico en el niño, si no fuera, ante todo, eso: una obra de arte” (p.17)

Con esta definición quiere decir que el cuento crea tal impacto en los/las niños/as que hacen que piensen, imaginen, se trasladen al momento, se identifiquen con una serie de cosas, que hace que no solo sean un cuento sin más, sino una obra de arte. Es por eso, que a partir del cuento se pueden trabajar todos los aspectos y valores que se quieren abarcar.

Asimismo, el cuento es por excelencia la mejor herramienta que existe en Educación Infantil, y que los docentes utilizan a lo largo de sus años como maestros. Esta herramienta, no tiene porqué ser un cuento escrito, puede ser una historia que te inventes, un pequeño relato o una pequeña vivencia.

2.2 Características del cuento

Las características de un cuento se centran en dos cosas: que comparten características generales y tienen una estructura general. A continuación, se mencionan siete características del cuento:

1. Las acciones suelen ser ubicadas en tiempo y espacio desde el inicio: "había una vez un rey que vivía en una torre encantada..."
2. Es ficticio: un cuento puede estar basado en hechos reales, su narrativa suele ser fantástica, es decir, la base puede ser una historia real pero la manera de contarla siempre es más exagerada y a veces se les añaden personajes ficticios. Por ejemplo, Blancanieves.
3. Cada acción que suceda en el cuento, acaba desencadenando una consecuencia.

4. Los protagonistas del cuento tienden a ser los que acaban resolviendo el problema que les va surgiendo durante este.
5. El cuento tiene un personaje clave o varios que van narrando la historia, o que van superando obstáculos a través de él; también, tienen personajes secundarios que les acompañan durante el trayecto.
6. Los cuentos han de ser breves.
7. No se pueden leer solo partes de él, porque de esa manera no se puede comprender, ya que es una estructura que ha de ser leída en conjunto.

2.3 Estructura del cuento

El cuento tiene una estructura fija, en el cual ha de aparecer:

- La introducción (poner al lector en situación): Se presentan a los personajes, se ubican en el tiempo y en el lugar.
- El nudo (el problema o conflicto del cuento): Se presenta el problema del cuento o la incógnita de este.
- El desenlace (la solución a dicho conflicto).

2.3 Tipos de cuento

Según el artículo de Martínez (2011), existen dos tipos de cuentos:

- 1) Los cuentos populares: son aquellos que tienen una narración tradicional de transmisión oral, y, se dividen en tres categorías:
 - a) Cuentos de Hadas (hadas, brujas, duendes, hechiceros y magos)
 - b) Cuentos de animales (los personajes se comportan como seres humanos).
 - c) Los cuentos costumbristas (diferentes entornos rurales, agrícolas o ganaderos)

2) Los cuentos literarios: son aquellos que se transmiten de manera escrita.

VI- Intervención educativa.

1. Presentación

La intervención se ejecutó en una clase de 24 alumnos/as de 5 años, dándose la circunstancia que el porcentaje de chicos y chicas es igualitario. Esta intervención, se inició mediante un cuento que generó una historia; los propios alumnos fueron los personajes principales de dicha historia y tuvieron que ir superando, progresivamente, las actividades propuestas por la docente en prácticas.

2. Desarrollo:

La intervención se desarrolla siguiendo la metodología del trabajo por proyectos.

- 1) Nombre del Proyecto.
- 2) Presentación.
- 3) Contexto
- 4) Objetivos del proyecto.
- 5) Contenidos
- 6) Metodología
- 7) Recursos y equipo.
- 8) Explicación de actividades.
- 9) Calendario de actividades.
- 10) Evaluación
- 11) Conclusiones del proyecto

2.1. Nombre del proyecto

“El cuento como instrumento de evaluación de la creatividad”

2.2 Presentación

En este proyecto se ha dado gran importancia a la creatividad como hilo conductor del mismo. Por otro lado, el cuento ha sido el instrumento que permitió evaluar el grado de desarrollo de la creatividad en la clase.

Mientras duró el proyecto, todos los días en clase se daba una pequeña explicación sobre qué son los cuentos y la importancia que tienen; a partir de estas explicaciones, surgieron las actividades que posteriormente se ejecutaron.

Al realizar las actividades que se propusieron, los alumnos dejaron libre su mente y fueron desarrollando su creatividad. En este proyecto no se les dio ninguna pauta específica de trabajo. Esto favoreció la creación de actividades libres y pensadas por ellos mismos. Además, de esta manera fue más sencillo evaluarlas, ya que no se partía de ninguna indicación a la hora de realizar dichas actividades. Es decir, cuando se les propuso una actividad en clase, lo único que tuvieron que hacer fue escuchar la explicación; por ejemplo, en la primera actividad, solo tenían que saber que debían crear un personaje que les identificara, por lo que ellos eran libres de hacerlo de la manera que quisieran.

2.3. Contexto del Colegio.

Este proyecto se realizó en el colegio La Salle, situado en la ciudad de Palencia. El tipo de viviendas predominantes de la zona son bloques, ya que estas están en pleno centro de Palencia y no hay zonas verdes. El acceso al centro se realiza principalmente a pie, aunque alguno puede que se desplace en coche y no cuenta con transporte escolar. La estructura familiar es muy diversa, aunque predomina la familia tradicional. Una parte de las familias

asisten al centro por ser cercano a su domicilio o su trabajo y por las creencias religiosas del mismo.

La comunidad educativa del colegio La Salle es mayormente trabajadora en el sector servicios. Un gran número de padres y madres son empleados de las administraciones del estado, el resto trabajan como empleados de pequeñas y medianas empresas. Por lo que los alumnos, de forma general, proceden de familias de clase media, aunque puede establecerse una cierta diferencia entre los niveles de Bachillerato (media/alta) y el resto del colegio. El nivel académico de las familias de los escolares que acuden al centro, tienen estudios de grado medio y un número bastante considerable que poseen estudios superiores. Mientras que un número más pequeño posee estudios básicos. Por lo que, con estos datos, se podría decir que el nivel cultural de los padres y madres de los alumnos es medio, tirando a alto en algunos casos. Las familias en general, muestran gran preocupación por la educación y formación de los/as hijos/as. El carácter religioso cristiano no es la motivación primera que mueve a la mayor parte de las familias a traer sus hijos al colegio, aunque sí lo son las consecuencias que de él se derivan. No hay rechazo a la formación religiosa que se ofrece, aunque hay padres que no creen conveniente que sus hijos asuman compromisos específicos derivados de la orientación cristiana del centro, aunque por otros motivos (cercanía de este al hogar) deciden traer a sus hijos a él.

2.4. Objetivos del proyecto.

Objetivo general: Demostrar que la creatividad se puede desarrollar a través del cuento.

Objetivos específicos:

Estos objetivos son extraídos del currículo de 2º ciclo de Educación Infantil, BOCYL (2008):

1) Área de conocimiento de sí mismo y del entorno:

- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad.

- Descubrir la importancia de los sentidos e identificar las distintas sensaciones y percepciones que experimenta a través de la acción y la relación con el entorno.

- Conocer y representar su cuerpo, diferenciando sus elementos y algunas de sus funciones más significativas, descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y movimientos

- Lograr una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de su reconocimiento personal y de la interacción con los otros.

2) Área de conocimiento del entorno:

- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.

- Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.

3) Área de lenguaje y comunicación:

- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social.

- Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras y textos sencillos y motivadores, utilizando una entonación y ritmo adecuados. Descubrir la funcionalidad del texto escrito.

2.5 Contenidos

Los contenidos que se han desarrollado en este proyecto están basados en las áreas de conocimiento, según el BOCYL (2008):

1) Área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

El área de conocimiento y experiencia se refiere a la construcción gradual de la propia identidad, al establecimiento de relaciones sociales y afectivas, a la autonomía y cuidado personal, y a la mejora en el dominio y control de los movimientos, juegos y ejecuciones corporales, todos ellos entendidos como procesos inseparables y necesariamente complementarios

- Representación gráfica de la figura humana con detalles que le ayuden a desarrollar una idea interiorizada del esquema corporal.
- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias
 - Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
 - Regulación de la conducta en diferentes situaciones.
 - Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas

2) Área de conocimiento del entorno:

El área Conocimiento del entorno posibilita al niño el descubrimiento, comprensión y representación de todo lo que forma parte de la realidad, mediante el conocimiento de los elementos que la integran y de sus relaciones, favoreciendo su inserción y participación en ella de manera reflexiva.

- Expresión de planes, ideas, criterios, sugerencias, propuestas... en proyectos comunes o individuales, con una progresiva precisión en la estructura y concordancia gramatical de las frases.

- Comprensión de las intenciones comunicativas de los otros niños y adultos, y respuesta adecuada sin inhibición.

- Gusto por evocar y expresar acontecimientos de la vida cotidiana ordenados en el tiempo.

- Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos.

3) Área de lenguaje y comunicación:

El área de conocimiento y experiencia contribuye a mejorar las relaciones entre el individuo y el medio. La comunicación oral, escrita y las otras formas de comunicación y representación sirven de nexo entre el mundo interior y exterior, al ser acciones que posibilitan las interacciones con los demás, la representación, la expresión de pensamientos y vivencias. A través del lenguaje el niño estructura su pensamiento, amplía sus conocimientos sobre la realidad y establece relaciones con sus iguales y con el adulto, lo cual favorece su desarrollo afectivo y social.

- Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.

- Utilización habitual de formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, dar las gracias, pedir disculpas, solicitar...).

2.6 Metodología

La metodología llevada a cabo en este proyecto está basada en el modelo ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), pues se ha considerado que su estructura era ideal para llevar a cabo este tipo de intervención educativa, pudiendo así llevar un hilo conductor en todo el trabajo. Dicha metodología se centró en la integración de la creatividad, en este caso mediante un cuento que permitió evaluarlos de una manera diferente.

Los alumnos fueron los propios protagonistas del proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que en todo momento fueron ellos los que desarrollaron el cuento, siendo su personaje el actor principal. Es por esto, que se crearon actividades motivadoras y lúdicas a partir de los intereses que, en este caso, tenía la profesora en prácticas, cuyo objetivo estaba centrado en que este tipo de actividades ayudasen a integrar la creatividad en el aula, y poder así evaluarla. Además, las actividades fueron abiertas y muy flexibles para ellos, pues de esta manera se pretendió estimular la creatividad y también el sentido crítico de los propios alumnos.

Por otro lado, la maestra en prácticas tuvo un papel muy importante, ya que estuvo guiando al alumnado en todo momento, tratando de que estos no se perdiesen, sin olvidar que su papel era sólo el de guía, sin decir al alumnado lo que tenían y cómo lo debían hacer.

2.7. Recursos

1. Humanos: las maestras de la clase.
2. Materiales: aquellos que estaban dentro del aula, de los cuales se pudieron aprovechar: folios, plastilina, pinturas de colores, lápices, gomas...
3. Material o recursos técnicos: las pizarras eléctricas, las mesas, sillas...

2.8. Desarrollo del proyecto.

Actividad 1: “crea tu propio personaje”

En esta actividad los alumnos tuvieron que dibujarse a ellos mismos, de esta manera se vieron las ganas que tenían de participar y así pudieron crear su personaje. Mientras ellos pensaron que se les estaban contando un cuento, en realidad fueron creando su propia historia. (Anexo 1)

Objetivos específicos trabajados en esta actividad:

- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad.
- Conocer y representar su cuerpo
- Lograr una imagen ajustada y positiva de sí mismo.
- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás.

Actividad 2: “da a tu personaje unas características personales”

Después de que los alumnos realizaron la primera actividad, tuvieron que crear la segunda actividad, la cual consistió en la adquisición de dos atributos que ellos mismos consideraban que tenían, fuese cierto o no. Con estos atributos lo que tuvieron que hacer fue escribirlos detrás de cada personaje. De esta manera, el personaje (cada uno de los niños) ya tenía dos características personales.

Objetivos específicos trabajados en esta actividad:

- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social.
- Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras y textos sencillos y motivadores.

- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad.

Actividad 3: “Crea-Música”

Siguiendo la línea de las actividades anteriores, una vez que crearon su personaje se imprimió para que lo tuviesen de forma presencial y pegado en la mesa. De esta manera, fue su reflejo constante para que supiesen que estábamos en una historia que fue creada por ellos mismos.

Posteriormente, se les puso música y se les pidió que cerrasen los ojos, pues la música tenía que hacerles inspirarse en algo. Mientras escuchaban la canción, ellos fueron creando, mediante un dibujo, un mundo paralelo e imaginario al actual. (Anexo 2)

La canción que se eligió para dicha actividad fue: “frecuencia de la felicidad”, utilizando la red social YouTube; en concreto, la segunda opción que aparece cuando pones el nombre de la canción.

Una vez se les puso la canción, ellos debían de estar un rato en silencio y sin dibujar, pero más tarde empezaron a dibujar en el folio que se les dio.

Objetivos específicos trabajados en esta actividad:

- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras y textos sencillos y motivadores.
- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad.

Actividad 4: “Contadme vuestra historia”

En esta actividad se les pidió que contasen una historia que englobase todo lo anterior. Ellos tenían que meter a su personaje en la historia.

Como esta actividad era el cierre de todas las que ellos tuvieron que realizar, se les ofreció la oportunidad de utilizar el material de clase. Dimos la opción a plastilina o folios, ya que es un material que les encanta. Todos optaron por la plastilina. Se les puso música y crearon una historia diferente a la actividad anterior, pues con esta actividad se pretendía integrar todas las anteriores. (Anexo 3)

Objetivos específicos de esta actividad:

- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.
- Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.
- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social.
- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad.

Actividad 5: “La profesora cuenta la historia”

Esta actividad fue la última de todas las que estaban pensadas para la creación del cuento y sirvió a modo de cierre del proyecto.

La maestra en prácticas, en horas extraescolares, creó un cuento fusionando todas las actividades anteriores creadas por los alumnos. Para ello, utilizó una plataforma digital para

contar la historia. Finalmente, la maestra llevó el cuento a clase y les mostró a todos los alumnos, el cuento que entre todos habían creado.

Luego de escuchar el cuento, se pidió a los alumnos su opinión sobre el cuento que habían creado.

Objetivos específicos de esta actividad:

- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social.
- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad.

2.9. Calendario y temporalización del proyecto.

El proyecto se ha desarrollado en el tercer trimestre del curso 2020-2021, durante los meses de marzo y abril. Se escogieron estos meses porque los alumnos ya tenían interiorizadas las rutinas y el funcionamiento de la clase.

Para realizar este proyecto, se dispuso de dos horas semanales durante las semanas de marzo del 22 al 26, y de abril del 19 al 23. En concreto, se han realizado los martes y jueves de dichas semanas durante las horas de Expresión Plástica.

Cada actividad tenía una duración de 45 minutos y, como era una actividad libre, aquellos que hubiesen acabado primero podían jugar a lo que ellos quisieran. Aunque no se les estableció un tiempo límite, pues se les estaría ajustando su actividad, el tiempo indicado era el destinado para dicha actividad; por lo que aquellos que no les dio tiempo de terminar, se les dio la opción de acabarlo en casa, o en otro momento.

Tabla 4. *Calendario de actividades.*

Actividades	Hora	Día	Mes
1	De 11:15-12:00	23	Marzo
2	De 09:45-10:30	25	Marzo
3	De 11:15-12:00	20	Abril
4	De 09:45-10:30	22	Abril

2.10. Evaluación del proyecto.

Las actividades del proyecto se evaluaron con cuatro calificaciones diferentes (ver tabla 5).

Tabla 5. *Guía de calificaciones.*

Calificación	Criterios
0	No han estado en clase
1	Han estado, pero no han querido hacerla actividad
2	Han estado en clase prestando atención, pero luego se han entretenido y no han hecho la actividad que se les ha pedido o no se asemeja a la actividad que ellos han hecho
3	Han estado en clase prestando atención y haciendo la actividad.

Fuente: Tabla propia.

2.10.1. Resultados

En la tabla 6, se refleja la evaluación de la implicación del alumnado en las actividades del proyecto y cómo han dejado fluir su creatividad. En ella, se ven los resultados obtenidos de acuerdo a los criterios descritos en la tabla 5. Además, el alumnado se identifica con números, evitando indicar sus nombres y sin establecer ninguna diferencia de género o edad.

Tabla 6. *Resultados de la evaluación del proyecto por actividades desarrolladas.*

Alumnos	Actividades				Calificación
	1	2	3	4	
Nº1	3	3	3	3	12
Nº2	3	3	3	3	12
Nº3	3	3	3	3	12
Nº4	3	3	3	3	12
Nº5	1	3	3	3	10
Nº6	2	3	3	3	11
Nº7	3	3	3	3	12
Nº8	2	3	3	3	11
Nº9	2	3	3	2	10
Nº10	1	3	3	3	10
Nº11	3	3	3	3	12
Nº12	3	3	3	3	12
Nº13	1	3	3	3	10
Nº14	3	3	3	3	12
Nº15	3	3	3	3	12
Nº16	3	3	3	3	12
Nº17	3	3	3	0	9
Nº18	2	3	3	3	11
Nº19	2	3	3	3	11
Nº20	3	3	3	2	11
Nº21	2	3	0	3	8

N°22	3	3	3	3	12
N°23	1	3	3	3	10
N°24	3	3	3	3	12
Calificación total	61	72	69	67	-

Fuente: Realización propia

Los resultados se han obtenido a través de los indicadores de la tabla 5. Pero, para saber el grado de participación de la clase y desarrollo de la creatividad, se ha creado un barómetro a partir de esos resultados, de acuerdo a las calificaciones totales, alcanzadas por los alumnos en cada actividad:

- Si es de 0: el resultado es que ha faltado toda la clase.
- Si es menor de 24: No han atendido en clase y algún factor no les ha permitido su participación.
- Si es entre 24 y 48: Han desarrollado todas las actividades, pero sin mostrar mucho interés
- Si es entre 48 y 72: Han estado muy atentos y han conseguido desarrollar todas las actividades.

2.10.2. Discusión de los resultados por actividad

Actividad 1: El resultado ha sido de 61, por lo que algunos alumnos han estado muy atentos, otros se han desconcentrado y, por algún motivo, no han desarrollado adecuadamente la actividad indicada. En la tabla 6, no se observa ningún 0, por lo que no existen ausencias, sin embargo, sí que marca algún 1 por lo que se detecta que alguno no ha querido participar de la actividad.

Actividad 2: El resultado ha sido de 72, lo cual indica que todos han estado muy implicados dando sus atributos al personaje. No hubo ausencias.

Actividad 3: El resultado ha sido 69, lo cual indica que todos han estado muy atentos. Ha habido una ausencia, por lo que el porcentaje de la clase ha sido bueno, a pesar de la misma.

Actividad 4: El resultado ha sido 67, lo cual indica que todos han estado muy atentos y han conseguido concentrarse; además, se puede observar que hubo una ausencia y que alguno estuvo un poco despistado.

En la Tabla 7, se refleja otra evaluación completamente diferente a la anterior, que es solo como guía para los padres y las madres, pero que no se utilizó para evaluar la intervención educativa. En esta tabla se observan los resultados obtenidos por cada alumno, de acuerdo a los objetivos conseguidos en cada una de las áreas de conocimiento, según el BOCYL (2008).

Tabla 7. Resultados de evaluación por área de conocimiento según el BOCYL(2008)

Resultados/ Alumnos	Comunicar por medio de la lengua oral sentimientos, vivencias, necesidades e intereses.	Respetar y aceptar las características de los demás sin discriminación.	Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno.	Escuchar con atención y respeto las opiniones de los demás.
Nº 1	X	X	X	X
Nº2	X	X	X	X
Nº3	X	X	X	X
Nº4	X	X	X	X
Nº5	X	X	X	X
Nº6	X	X	X	X
Nº7	X	X	X	X
Nº8	EP	X	X	X
Nº9	X	X	X	X
Nº10	X	X	X	X
Nº11	X	X	X	X
Nº12	X	X	X	X
Nº13	X	X	X	X
Nº14	X	X	X	X
Nº15	X	X	X	X
Nº16	X	X	X	X
Nº17	X	X	X	X

N°18	EP	X	X	X
N°19	X	X	X	X
N°20	X	X	X	X
N°21	X	X	X	X
N°22	X	X	X	X
N°23	X	X	X	X
N°24	X	X	X	X

Fuente: Realización propia

Criterios de evaluación:

X= Conseguido

EP= En proceso

Los resultados que se pueden obtener de esta tabla es que casi todos los alumnos han conseguido los criterios establecidos, a algunos de ellos como el N°8 y el N°18 están en proceso de conseguirlo. Sin embargo, por lo general, los resultados han sido muy buenos.

2.11. Conclusiones del proyecto.

El resumen de las actividades desarrolladas con los alumnos se considera muy positivo tanto por la experiencia en sí misma como por la respuesta del alumnado. Al principio, el proyecto se inició con un poco de temor ya que era la primera vez que se llevaba a cabo en un grupo de alumnos de estas edades y que, a priori, no deja de crear algunas dudas. Dudas que fueron despejándose de inmediato, dada la muy buena aceptación de los alumnos ante la propuesta de unas actividades orientadas a la creatividad.

La implicación de todos los alumnos fue excelente, participando en todas las propuestas orientadas a conseguir la meta del proyecto. A medida de su desarrollo, la implicación iba en aumento, incluyendo a los alumnos que, en un principio, no mostraban mucho interés. Es por lo se tomó en cuenta la importancia que tiene la motivación en propuestas innovadoras de este tipo, alejadas de las tradicionales.

El desarrollo del propio cuento, nos hizo reflexionar en evaluarlo de forma diferente, teniendo en cuenta criterios más abstractos alejados de los que proponen el propio currículum, aunque implícitamente sí estuviesen presentes, pero tratándolos de distinta forma y respetando los mismos objetivos.

Por último, es importante tener en cuenta el proceso de aprendizaje de cada uno de los alumnos, ya que estos no son uniformes. Esto determina que, la atención a unos y otros ha de ser diferente tratando los tiempos y las formas. Estas pautas se han visto reflejadas en el desarrollo de cada una de las actividades. Por ejemplo, en lo que se refiere al desarrollo de la cuarta actividad, hay que destacar que, mientras algunos alumnos ya habían relatado su historia, otros aún no la habían pensado. Ello no quiere decir que los que trabajan más despacio, no hayan desarrollado la actividad, sino que cada cual lo hace a su ritmo y en el momento que creen oportuno.

VI- Conclusiones

Gracias al presente trabajo, se ha podido llevar a cabo una intervención educativa diferente a las tradicionales, las cuales son las que se acostumbra a llevar en las aulas de Educación Infantil. La estrategia que se utilizó es poco común, ya que los cuentos no suelen ser utilizados para evaluar al alumnado, más bien se utilizan para acompañar el proceso de aprendizaje, mientras que, en este caso han sido utilizados para ambos propósitos.

Si bien es cierto, que resultó complicado realizar unas actividades que ayuden a crear un cuento que evaluase la creatividad, una vez te pones en ello van surgiendo las ideas poco a poco. Además, los objetivos del TFG ayudaron enormemente a desarrollar el proyecto, ya que estos estaban muy bien dirigidos y planteados para lo que se quería hacer. El objetivo general fue el hilo conductor de todo el trabajo, los objetivos específicos ayudaron a desarrollar el marco teórico y a crear una cierta lógica dentro de él.

Una vez que se tuvo claro los objetivos que se proponían lograr con el proyecto, lo que se hizo fue adecuarlos a la clase, al momento y a los alumnos, además de saber cómo tenían que ser dirigidos y a qué horas sería adecuado llevarlos a cabo. Pues como todo, hay que saber el momento de las cosas. Como la clase a la que estaba dirigida el proyecto era una clase bastante tranquila y entraban muy bien a las diferentes propuestas que se habían llevado a cabo en el aula, decidimos entre mi tutora de prácticas y la autora de este trabajo, que se llevaría a cabo los martes y los jueves. Pues este planteamiento tiene su por qué: los lunes los alumnos vienen muy alterados del fin de semana y los viernes ya están cansados. En este sentido elegimos dos días que tuviesen un día de por medio.

Es importante destacar que el proyecto sirvió no sólo para evaluar la creatividad, sino también para saber si conseguían desarrollarla y qué actividades la favorecían. Por consiguiente, las actividades elegidas para el proyecto resultaron brillantes para el desarrollo

de la creatividad ya que todos participaron de una manera muy activa e implicándose en el trabajo. Hubo algunas ausencias y por eso, muchas veces el resultado de las actividades disminuía, pero en cuanto al desarrollo conjunto de las actividades podemos sentirnos orgullosos del trabajo llevado a cabo.

Por lo tanto, a modo de conclusión, se manifiesta la importancia de favorecer el desarrollo de la creatividad en el día a día de las clases, en sus rutinas y en sus actividades, tanto en Educación Infantil como en cursos superiores. Esta manifestación se hace desde el trabajo que se ha llevado a cabo con los alumnos, en su proceso de aprendizaje y mediante las actividades motivadoras que se les propuso.

Finalmente, el presente Trabajo de Fin de Grado ha permitido a la autora de este trabajo mejorar en cuanto al aprendizaje docente y afianzar nuevos conocimientos, los cuales son muy importantes para la formación de un maestro. Además, la evaluación de la creatividad ha sido el objetivo, pero han desarrollado estrategias mediante los diferentes constructos que tiene la psicología positiva, siendo estos tales como: el humor (muy importante para el día a día de las clases en Educación Infantil), el optimismo (que ayuda a verlo de diferente manera) y la inteligencia emocional (utilizada en muchas de las actividades llevadas a cabo en el proyecto).

VII-. Bibliografía

- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- Bharwaney, G. (2010). *Vida emocionalmente inteligente. Estrategias para incrementar el coeficiente emocional*. Desclée de Brouwe.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the foundations of positive psychology*. Netherlands: Springer.
- Csíkszentmihályi, M. (2003). *Fluir: Una Psicología de la felicidad*. Barcelona: Editorial Kairos
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona. Octaedro
- Fernández, L. (2008). *Una revisión crítica de la psicología positiva: historia y concepto*. Revista Colombiana de Psicología, vol. (17), pp. 161-pp.176.
- Garanto, J. (1983). *Psicología del humor*. Barcelona: Herder.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona. Kairós.
- Huidobro Salas, T. (2002). *Una definición de la Creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Levy, L., y Anderson, L. (1980). *La tensión psicosocial*. Población, ambiente y calidad de vida. México: Manual Moderno.
- Layard, R (1980): “*Human satisfaction and public policy*”: The Economic Journal, vol. 90, nº 360

- Martínez, M. (2006, abril 17). *El estudio científico de las fortalezas trascendentes desde la Psicología Positiva*. Revista Clínica y salud, vol. 17, pp.245-pp.258.
- Martínez, N. (2011, febrero). *El cuento como instrumento educativo. Innovación y experiencias*. Recuperado de Revista digital. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_39/NATALIA_MARTINEZ_URBANO_01.pdf
- Seligman, M. & Csikszentmihalyi, M. (2000). *Positive psychology: An introduction*, *American Psychologist*, vol.55, pp. 5- pp.14.
- Seligman, M. (1999). *The presidents address. Annual report. American Psychologist*, vol. 54, pp. 559- pp.562.
- Seligman, (2002). *La auténtica felicidad*, Barcelona: ediciones b.
- Seligman, M., Diago, M., & Debritto, A. (2011). *Auténtica felicidad*. Barcelona: Zeta.
- Hills. P. y Argyle. M. (2001, mayo el 2). *The Oxford Happiness Questionnaire: a compact scale for the measurement of psychological well-bein*. Recuperado de <http://www.louisianaparadox.com/wp-content/uploads/2011/01/Hills-Argyle-2002.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

Actividad 1: Los alumnos dibujaron su propio personaje. Uno de ellos permitió hacerles fotos:



Anexo 2

Actividad 3: crea tu propia historia:



Anexo 3

Actividad 4: realizada mediante plastilina:

