



Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado:
**EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
A TRAVÉS DEL JUEGO Y ACTIVIDADES
PRÁCTICAS**

Realizado por ROCÍO ALEJOS FERNÁNDEZ para optar al Grado de Maestro de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por: INÉS RUIZ REQUIES.

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumida por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este trabajo se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de grado se pretende dar respuesta y justificar la importancia que cobra el juego y las actividades prácticas a la hora de desarrollar la creatividad en niños y niñas que se encuentren en la etapa de Educación Infantil.

Por tanto, se presentan de manera teórica aspectos relacionados con la creatividad y con el juego, terminando por recopilar el gran número de beneficios que este método ofrece a la hora de desarrollar dicha capacidad que todos poseemos en mayor o menor medida, y que es de vital importancia potenciar desde edades tempranas para favorecer al desarrollo general del alumno.

El trabajo no solo comprende un apartado teórico, si no que, se ha diseñado una propuesta didáctica con el fin de corroborar y dar sentido a todo lo mencionado. Estas actividades han sido diseñadas para ser trabajadas con niños y niñas que se encuentren en el segundo curso de Educación infantil. Esta propuesta llamada "*Un pedacito de mi*", parte de los intereses del alumnado y tiene como finalidad trabajar un gran número de contenidos como son las emociones, el paso del tiempo, las profesiones, valores... y que de manera inconsciente, desarrollen esa capacidad creativa y estimularla.

PALABRAS CLAVE: Creatividad, Juego, Educación Infantil.

ABSTRACT

The aim of this Final Degree Project is to answer and justify the importance of games and practical activities in the development of creativity in children at the Early Childhood Education stage.

Therefore, aspects related to creativity and games are presented in a theoretical way, ending with the compilation of the great number of benefits that this method offers when developing this capacity that we all possess to a greater or lesser extent, and that it is of vital importance to promote from an early age in order to favor the general development of the student.

The work not only includes a theoretical section, but also a didactic proposal has been designed in order to corroborate and give sense to all the above mentioned. These activities have been designed to be worked with children who are in the second year of kindergarten. This proposal called "A little piece of me", is based on the interests of students and aims to work a large number of contents such as emotions, the passage of time, professions, values... and that unconsciously, develop that creative capacity and stimulate it.

KEY WORDS: Creativity, Game, Early Childhood Education.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. JUSTIFICACIÓN	7
3.1.Justificación Del Tema.....	7
3.2.Justificación Legislativa.....	9
3.3.Justificación de las Competencias.....	10
4. MARCO TEÓRICO	12
4.1.La Creatividad: ¿Qué es?.....	12
4.2.Tipos de Creatividad.....	13
4.3.Características de una persona creativa.....	16
4.4.Importancia de Educar en la Creatividad.....	18
4.5.¿Qué es el juego?.....	21
4.6.Tipos de Juegos.....	22
4.7.Importancia del juego y actividades prácticas en Educación Infantil.....	26
4.8.Beneficios de Desarrollar la creatividad mediante el juego y Actividades Prácticas.....	27
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	29
5.1.Contextualización.....	29
5.2.Participantes.....	30
5.3.DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	30
5.3.1 Objetivos.....	30
5.3.2 Contenidos.....	32
5.3.3 Metodología.....	33
5.3.4 Temporalización.....	35
5.3.5 Descripción de las Actividades.....	35
5.3.6 Evaluación.....	37
6. CONCLUSIONES	39
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
8. ANEXOS	45

1.INTRODUCCIÓN

Es indudable que la sociedad cambia a lo largo de los años, y con ello la educación. Por tanto, es necesario que poco se vayan incorporando nuevos métodos y estrategias en las aulas que se adecuen a las necesidades y a los intereses de los alumnos con el fin de conseguir aprendizajes más duraderos, en vez de quedarnos estancados en el pasado y en lo tradicional.

El juego, tal y como se explicará posteriormente, es una herramienta fundamental para conseguir dichos aprendizajes y por suerte, cada vez está más presente en las aulas de Educación Infantil. Por tanto, en este Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) se pretende dar respuesta al por qué es tan importante incorporar el Aprendizaje Basado en el Juego (En adelante ABJ) y qué beneficios aporta.

Es más que claro que el juego puede utilizarse para ayudar a los alumnos a adquirir cualquier tipo de conocimiento, sin embargo, nos centraremos en la utilización de este método con el fin de desarrollar la creatividad. Por tanto, comenzaremos explicando qué es la creatividad, qué tipos hay, las características que definen a una persona creativa y, por supuesto, justificaremos el por qué es tan importante educar en la creatividad.

Una vez terminados esos puntos, daremos respuesta a la pregunta *¿Qué es el juego?*, así como, veremos algunos tipos y finalmente, no solo se comentarán los beneficios que ofrece a la hora de desarrollar la creatividad, si no que, hablaremos sobre la importancia que cobra este método y las actividades de carácter práctico a la hora de desarrollar cualquier tipo de aprendizaje en general.

Posteriormente, y una vez acabado el marco teórico, para dar sentido a todo lo que se ha dicho y corroborarlo, se ha realizado una propuesta didáctica con la que se pretende desarrollar la creatividad a través del juego y de actividades de carácter práctico. Aquí, se expondrá con detalle cómo y cuándo se ha llevado a cabo la propuesta, los participantes con los que se ha trabajado, las actividades lúdicas que se han pensado para conseguir dicho objetivo, las estrategias y principios metodológicos que se han seguido para favorecer el aprendizaje...

Por último, para finalizar el TFG, se exponen las conclusiones a las que hemos llegado a la hora de realizar este trabajo acerca del desarrollo de la creatividad mediante el juego.

2.OBJETIVOS

- Describir qué es y qué se entiende por creatividad y juego, así como sus tipos.
- Conocer la importancia de la creatividad desde edades tempranas.
- Conocer la importancia de la utilización del juego y de las actividades prácticas como estrategias didácticas.
- Reconocer la importancia y los beneficios de desarrollar la creatividad en Educación Infantil a través del juego y actividades prácticas.
- Diseñar una propuesta educativa basada en el desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas en Educación Infantil.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

A los niños desde que son pequeños se les establecen unos límites, unos parámetros, unos objetivos que deben de cumplir con el fin de justificar si entran en aquel rango considerado como “normal” y cada vez más, se nos olvida que los niños son muy creativos y restamos importancia a esa creatividad, capacidad con la que todas las personas contamos y que es de vital importancia estimular desde las edades tempranas con el fin de conseguir un mayor desarrollo de ésta y por ende, un desarrollo más favorable del niño en un futuro.

Hay multitud de formas de desarrollar la creatividad, sin embargo, consideramos que una de las estrategias didácticas que permite que se haga de forma más favorable, es el juego.

Según la RAE¹ (Diccionario de la Real Academia Española, 2022) el *juego* es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Además, define *jugar* como “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

Los niños aprenden manipulando, explorando, a través de los sentidos, a través de las experiencias directas... y todo ello se puede hacer mediante el juego y actividades prácticas.

El juego en el aula está pasando a un segundo plano y esto viene incentivado por esa presión social y esa idea errónea de que con el juego no se aprende, cuando es totalmente lo contrario, ya que jugando, los niños muestran sus intereses y vamos a poder observar y tener constancia de sus motivaciones, de sus inquietudes. Tal y como mencionó Piaget (1956), citado en Federación de Enseñanza de CC. OO (2010), “el juego forma parte de la inteligencia del niño” (p.6).

A través del juego y actividades de carácter práctico y dinámicos, los niños aprenden de forma involuntaria y esto va a permitir no solo que aumente la motivación, si no que también va a permitir que el aprendizaje sea más duradero y perdure más en el tiempo ya que estos aprendizajes se están adquiriendo de forma positiva, tal y como defiende la metodología de Aprendizaje Basado en el Juego.

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es un método de aprendizaje donde se pretende que los alumnos aprendan contenidos didácticos a través del juego y experiencias directas, siendo éstos en todo momento protagonistas de sus propios aprendizajes generando una mayor motivación por aprender (Basquero, 2021)

¹ <https://www.rae.es>

Por tanto, no debemos olvidar que la sociedad avanza y con ella cambian nuestras costumbres, tradiciones, nuestras formas de actuar, las formas de enseñar y las formas de aprender. Así pues, debemos cambiar nuestras estrategias y recursos con el fin de proporcionar al alumnado una enseñanza apropiada al mundo en el que hoy en día viven. Debemos dejar de lado esos parámetros, esos límites y no olvidarnos de la capacidad de creatividad que tienen y que a causa de estas ideas erróneas, no estimulamos y llegamos a desperdiciar en cierto modo.

Con este trabajo pretendemos plantear una propuesta didáctica que permita que el alumnado desarrolle su capacidad de creatividad a través del juego y diversas actividades prácticas.

3.2. JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA

En este apartado justificamos la importancia de la creatividad, el juego y las actividades prácticas en la legislación actual por lo cual se rige el sistema educativo español y que por tanto se debe tener en cuenta.

La **Ley orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE de 30/12/2020) es la nueva ley que rige el sistema educativo español. Con respecto a la etapa de Educación Infantil, esta ley establece unos requisitos mínimos comunes entre el Estado y las Comunidades Autónomas.

Anterior a esta ley, nos encontramos la **Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre** para la Mejora de la Calidad Educativa, sin embargo, no haremos mención a ella debido a que los Decretos y Órdenes respecto a la Educación Infantil son el desarrollo de la LOE.

La **Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo** de Educación nos dice en su artículo 14 (punto 6) que: “El juego, las actividades y aquellas experiencias positivas a nivel emocional son el principal método de trabajo en Educación Infantil” (p.22).

La **orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre**, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil refleja como orientación metodológica y como orientación para la evaluación (Anexo II) que: “El juego es un instrumento privilegiado de intervención educativa y que al ser una conducta universal que los niños manifiestan de forma espontánea, el juego debe ser una actividad central en la etapa educativa” (p.30). Manifiesta que el juego debe estar presente en la escuela “como objetivo educativo, como contenido y como recurso metodológico” (p.30), ya que, gracias al juego los niños pueden adquirir diversos aprendizajes de las diferentes áreas. Además, deja patente que, orientando la acción educativa bajo una serie de principios, como el hacer del juego un instrumento de intervención educativa, servirá para que los niños, mediante la creatividad, desarrollen las competencias básicas.

Decreto 122/2007 de, 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León reconoce como principio metodológico general que:

El juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades y que siendo un gran método de aprendizaje y a la vez de disfrute para los alumnos, favorece la imaginación y la creatividad. No debemos dejar atrás el juego, ni los ejercicios prácticos o actividades lúdicas, ya que, forman parte de la tarea escolar. Reconocer el juego como recurso pedagógico para la observación nos permite tener información para evaluar conocimientos, actitudes y valores (pp.8-9).

Teniendo en cuenta todo lo mencionado, podemos ver como en la legislación queda reflejado que el juego es un recurso didáctico capaz de lograr un desarrollo favorable de la creatividad y que por ende, puede favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es de vital importancia hacer uso de ello como tarea escolar ya que es un recurso de carácter fundamental, ya no solo en el aprendizaje, si no en el desarrollo del niño tanto a nivel curricular como a nivel personal.

Es importante que el alumnado adquiriera una educación integral, por lo que no debemos centrarnos solo en transmitir conocimientos académicos, si no que debemos dar una gran importancia al desarrollo del niño a nivel físico, social y emocional que tanta importancia cobra en la etapa de Educación Infantil y va a garantizar un futuro desarrollo favorable

3.3 JUSTIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS.

En la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, donde *se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil* aparecen una serie de competencias, las cuales considero haber conseguido alcanzar a lo largo de estos cuatro años.

1. *Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.* Gracias a los periodos de prácticas, he podido ser consciente de la gran influencia que tiene tanto el centro educativo, como la familia, como la sociedad en el desarrollo de los niños y como éstos tienen necesidades y ritmos de aprendizaje totalmente diferentes que hay que respetar en todo momento.
2. *Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos.* Los niños a estas edades están comenzando a desarrollarse, y no sólo físicamente, si no también como personas, por ello, es importante educarles en un ambiente donde predomine la buena convivencia y el compañerismo.
3. *Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener la capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.* Viviendo una realidad de aula, empiezas a ser consciente de cómo las dinámicas, las sesiones, las actividades... varían totalmente de un momento a otro y es importante que como docentes, nos anticipemos a todas las posibles situaciones que se nos puedan presentar con el fin de adaptarnos a cualquier circunstancia.
4. *Valorar la importancia del trabajo en equipo.* Al igual que transmitimos a los alumnos la importancia de trabajo en equipo, es necesario que todos los profesionales que formen parte del centro trabajen de forma coordinada con el fin de garantizar un buen proceso de enseñanza – aprendizaje.
5. *Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.*

Es necesario que como docentes estemos en continua formación, con el objetivo de conocer y poner a la práctica metodologías adecuadas a la sociedad del momento y a los alumnos.

6. *Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.* La teoría y la práctica van de la mano, es decir, es esencial saber llevar a la práctica toda la información teórica de la forma más adecuada y teniendo siempre en cuenta al alumnado.
7. *Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.* Gracias a mi periodo de prácticas junto con la realización de este TFG, he sido consciente de la importancia que cobra el juego en el aula y de lo necesario que es que este sea utilizado como un método de aprendizaje.

A continuación, pasamos a describir conceptos claves del TFG de manera teórica.

4.MARCO TEÓRICO

4.1. LA CREATIVIDAD: ¿QUÉ ES?

Con el fin de poder proporcionar una definición al término *creatividad*, diremos que, según la RAE (2022)² la creatividad es la “facultad de crear” o “la capacidad de creación que tenemos las personas”. Es un término que ha estado presente a lo largo de la historia, tal y como dice Morales (2017) quien señala que: “en la historia de la humanidad existen ejemplos de cómo la creatividad ha impulsado al desarrollo del hombre” (p.54). Sin embargo, como afirma esta autora, a pesar de la importancia que este término ha tenido a lo largo de la historia de la humanidad y a pesar de su gran utilización y popularidad, llega a ser un concepto poco estudiado.

Decimos que una persona es creativa cuando es imaginativa, cuando consta de un pensamiento divergente, original, sin embargo, a lo largo de la historia, un gran número de autores han reflejado la dificultad que conlleva el poder definir este término debido a su propia naturaleza, dejando un gran número de definiciones con respecto a él.

Gardner (1995), señala que:

Las personas creativas son aquellas capaces de resolver problemas con regularidad, elaboran productos o definen cuestiones nuevas en un campo de modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto (p.46)

Mientras que para Gervilla (1983), la creatividad es “la capacidad humana de engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica o un modo de enfocar la realidad” (Villamizar, 2012, p.215)

Medina et al. (2017) indican que, las personas creativas se pueden desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios de actuación ya que cuentan con cierta agudeza mental que les permite poner en práctica ciertas destrezas y competencias en la resolución de problemas de la vida y de su contexto. Además, señalan que lograr esto requiere potenciar la formación de los niños desde las primeras edades, siendo la educación la herramienta que tiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano.

Por tanto, podemos observar como el término de creatividad, a pesar de ser utilizado en nuestro día a día con gran frecuencia, de forma natural y ser un concepto muy popular tanto en el contexto social como en el contexto educativo, no deja de ser un término que genera cierta dificultad, lo que hace que sea un concepto complejo a la hora de ser estudiado.

² <https://www.rae.es>

En este TFG pretendemos resaltar la importancia que el desarrollo de la creatividad cobra en las aulas de Educación Infantil y optando por la idea de que la mejor forma de aprender es a través del juego y motivando al alumnado, trabajaremos el desarrollo de esta capacidad desde el dinamismo, desde una metodología basada en la práctica y tratando de dejar de lado lo tradicional. Consideramos que hoy en día las aulas carecen de estrategias innovadoras y aunque cada vez están más presentes, aún queda camino por recorrer para que la escuela comience a ser considerada un lugar de diversión, más que un espacio de trabajo.

Como conclusión, vemos que hay multitud de términos que definen la creatividad, sin embargo, hay algo común en todas las definiciones y es que no deja de ser una capacidad de vital importancia que les permite a las personas que la desarrollan ver el mundo y las cosas desde otra perspectiva a la común, por tanto, teniendo en cuenta esta idea, en una sociedad como la actual necesitamos de personas creativas que hagan que evolucionemos hacia un mundo mejor e innovador y la clave para conseguirlo está en la educación.

4.2. TIPOS DE CREATIVIDAD:

A lo largo de los años, la creatividad ha sido clasificada de múltiples formas, por tanto, procedemos a plasmar la clasificación que diversos autores han hecho sobre esta capacidad.

Desde un punto general, podemos hablar de tres tipos de creatividad: Normativa, exploratoria y por azar. Estos tres tipos de creatividad, Majaro (1994, pp. 2-3) los define de esta manera:

- Creatividad Normativa: cuando las ideas se generan para analizar y solucionar necesidades, problemas y objetivos específicos.
- Creatividad Exploratoria: cuando las ideas que se generan no están relacionadas con requerimientos o demandas específicos y conocidos.
- Creatividad por azar: cuando las ideas que permiten el desarrollo de la innovación se descubren gracias a un feliz accidente.

Maslow (1982), citado en Penagos (2007), señala dos tipos de creatividad: La creatividad primaria y la creatividad secundaria. Para este autor, ambas creatividades son igual de importantes y se complementan la una a la otra. Señala que la creatividad primaria es aquella que se relaciona con la improvisación y la capacidad espontánea del ser humano, además, defiende que esta creatividad es de carácter innato y que es propia de cada persona. Por otro lado, deja constancia de que la creatividad secundaria requiere de cierto control, preparación, esfuerzo, disciplina y dedicación. Por tanto, para este autor la creatividad primaria se refiere

a esa fase de inspiración, mientras que la secundaria hace referencia al producto bien hecho y terminado. Para Penagos- Corzo (2007) la creatividad es aquella actividad en la que los niños puedan ser naturales, espontáneos, curiosos y puedan crear. Es decir, le da una gran importancia a ese potencial creador que define al ser humano y señala que es un aspecto importante de una persona sana. Además, plasma algunas de las cosas que suceden en ese momento creativo como la renuncia al pasado; Renuncia al futuro; Inocencia; Pérdida del ego; Desaparición de temores; Espontaneidad absoluta; Máxima expresividad de unicidad; La fusión de la persona con el mundo...

En segundo lugar, veremos la clasificación de Jeff DeGraff sobre la creatividad, citada en Chavarría (2015, p.11). Este autor nos habla sobre cinco tipos de creatividad: Mimética, Analógica, Bisociativa, Narrativa e Intuitiva.

- Creatividad Mimética: Este tipo de creatividad está centrada en imitar, en copiar, en imitar o en reproducir algo exactamente igual, por tanto, se dice que es la creatividad menos elaborada y la más básica, la que requiere menos esfuerzo.
- Creatividad Bisociativa: Esta creatividad se da cuando se unen dos ideas diferentes con el fin de crear un nuevo resultado. Esta creatividad debe seguir una regla, la dinámica de las 3F.
 - o Fluidez: Es necesario tener el mayor número de ideas posible y que éstas además, estén alejadas entre sí.
 - o Flexibilidad: Tiene como fin situar la idea en el lugar adecuado para así obtener un resultado totalmente nuevo que esté ajustado al desafío planteado.
 - o Flujo: Se trata de llegar al estado idóneo (una combinación de relajación y estimulación) en el que se dé la energía necesaria para crear. De este modo, disfrutando del proceso, las ideas podrán fluir con facilidad.
- Creatividad Analógica: Tiene como finalidad conectar cualidades semejantes en seres, objetos e imágenes diferentes. Usamos aquello que conocemos para así comprender, relacionar o conectar aquello que desconocemos.
- Creatividad Narrativa: Este tipo de creatividad tiene como objetivo reflejar la capacidad de crear historias. Esto va a ocurrir mediante la conexión de los elementos que componen la narración.

- Creatividad Intuitiva: Este posiblemente sea el tipo de creatividad más complejo, ya que es capaz de crear una idea en la mente sin tener previamente una idea. Requiere un gran nivel de abstracción.

Marín (2019, p.16) nos muestra la clasificación que Guilford realiza sobre la creatividad, para este autor existen cuatro tipos de creatividad: Filogenética, potencial, cinética y fáctica:

- Creatividad Filogenética: Hace referencia a aquella creatividad innata que todos tenemos. Afirma que esta creatividad es propia y característica de cada uno de nosotros.
- Creatividad Potencial: Esta creatividad es aquella que se desarrolla según el potencial de cada persona. Está relacionada con la creatividad filogenética, uniéndose a ésta diversas aptitudes, destrezas y capacidades que permiten a la persona relacionarse con su entorno.
- Creatividad Cinética: El término cinética significa movimiento. Guilford utiliza este concepto para definir este tipo de creatividad que se manifiesta en el desarrollo del proceso creativo.
- Creatividad Fáctica: Hace referencia a la creatividad desarrollada tras el proceso creativo, es decir, es el resultado final del proceso de creación.

Según nos señala Ricarte (1998, p.87) para Edward Taylor, existen cinco tipos de creatividad: Expresiva, Productiva, Inventora, Innovadora y Emergente:

- Creatividad Expresiva: Es la creatividad más original, la que es congénita y va con cada persona. Esta creatividad es esencial en el desarrollo de la primera edad ya que sin ella no sería posible un desarrollo posterior.
- Creatividad Productiva: Esta creatividad requiere el desarrollo de capacidades intelectivas o de aptitudes desarrolladas y controladas.
- Creatividad Inventora: Esta creatividad hace referencia a ese nivel más alto al que puede llegarse en la creatividad individual.
- Creatividad Innovadora: Es el estadio superior de la anterior y requiere de una capacidad de abstracción fuera de lo normal. Esta es la que normalmente genera y modifica el progreso, es decir, sus efectos son los que provocan los cambios que a su vez generan la innovación.
- Creatividad Emergente: Hace referencia al nivel de creatividad más elaborado y se corresponde con la concepción de los principios fundamentales y totalmente innovadores.

Como vemos, cada autor entiende la creatividad desde un punto de vista diferente y según esa manera de entender el concepto, es capaz de hablar sobre diferentes tipos de creatividad y debemos tenerlo en cuenta a la hora de potenciar el desarrollo de la creatividad en un aula de Infantil. No debemos olvidar que de la misma forma que los niños no se desarrollan de la misma manera físicamente, tampoco van a desarrollar de forma igualitaria esta capacidad, si no que, habrá alumnos a los que les requiera un mayor esfuerzo. Por tanto, como docentes a la hora de trabajar la creatividad debemos contar con este hecho que se va a presentar y adaptarnos a las necesidades y capacidades de cada alumno, proporcionando una atención más individualizada con el fin de que al final cada alumno consiga alcanzar un desarrollo favorable de esta capacidad de creación.

4.3. CARACTERÍSTICAS DE UNA PERSONA CREATIVA:

Al igual que hemos visto con los tipos de creatividad, muchos autores tratan de determinar cuáles son aquellas características que definen a una persona que es creativa.

Santaella (2006) y Guilford (1959) definen la creatividad como “una forma de pensamiento que se desencadena en un sujeto como consecuencia de la percepción de un problema y que posee diversos componentes” (p.91). Por tanto, este autor nos habla de seis componentes clave de la persona creativa y que además, no son características innatas, es decir, no nacemos con ellas si no que son aprendidas y son necesarias para desarrollar la creatividad.

Estos componentes, según Cantero (2011, pp.14-15) son: Sensibilidad, Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Redefinición.

- Sensibilidad: El individuo creativo es un ser sensible a los problemas, necesidades y sentimientos de los otros. Es un ser capaz de percibir lo extraño, inusual o prometedor que poseen las personas, materiales o situaciones con las que trabaja. La RAE (2022) ³define este concepto como “aquella manera peculiar de sentir o pensar”.
- Fluidez: Es aquella capacidad de sacar ventaja de la situación que se está desarrollando y utilizar cada paso de un proceso como una nueva situación que permita evaluar el problema, antes de seguir adelante.
- Flexibilidad: Capacidad de adaptación a las situaciones nuevas y a los cambios. También puede ser definida como aquella capacidad de producir una gran variedad de ideas y hace

³ <https://www.rae.es>

referencia a la capacidad con la que la persona puede pasar de una categoría de respuesta a otra.

- Originalidad: Hace referencia a aquellas respuestas no comunes que pueden darse en diferentes situaciones, así como al número o diversidad de soluciones que se puedan aportar.
- Redefinición: Alude a aquella capacidad que tiene la persona creativa para reacomodar diferentes conceptos, ideas y cosas para trasponer las funciones de los objetos y estímulos de maneras novedosas, es decir, hace referencia a la habilidad de definir o percibir objetos de forma diferente a la usual.

Ricarte (1998) deja constancia de aquellas características que definen a una persona creativa. Este autor señala que las características que modelan a una persona creativa son numerosas y que pueden ser innatas o adquiridas, comunes entre muchas personas o pueden ser individuales de una persona que sea especialmente creativa, también, afirma que estas características pueden ser detectables fácilmente debido a que se manifiestan de forma abierta o que también pueden ser fruto de un especial esfuerzo imaginativo llevado a cabo por la persona. Sin embargo, deja constancia de que todos aquellos son inconscientes y se sitúan dentro de unas coordenadas que hacen que se diseñe una determinada y específica personalidad.

Este autor defiende que una persona creativa es aquella que:

1. Desarrolla una actitud perceptualmente abierta y flexible, en oposición a una actitud crítica.
2. Desarrolla una percepción intuitiva de las manifestaciones más profundas que puede llegar a ser transliminal en oposición a una actitud hipersensorial estrechamente ligada con la realidad.
3. Tiende a la complejidad, a la diferenciación, e, incluso, al desorden, frente a la facilidad de la simplicidad, al equilibrio y a la previsibilidad.
4. Es más independiente en sus juicios, más consciente de sí misma, más dominante, en oposición a las actitudes dóciles y manejables.
5. Es la que se rebela contra las limitaciones, las restricciones o la opresión, en oposición a las actitudes conformistas o condescendientes. (p.105)

Por otro lado, Mercado (1991) nos hace una clasificación sobre aquellas características las cuales él considera que definen a una persona creativa. Estas características son y las define como:

1. Curiosidad: Cualidad de cuestionar y tratar de saber más sobre el mundo que le rodea.

2. Imaginación: Capacidad de rebasar las fronteras de lo real o convencional en el proceso generativo de ideas.
3. Mente abierta: Capacidad que tiene la persona creativa y que le permite aceptar que otras personas pueden tener ideas buenas y la actitud de disponibilidad para escucharlas.
4. Capacidad de concentración: Tenacidad para continuar con un punto de interés independientemente del ambiente que lo rodea.
5. Persistencia: Capacidad para continuar con una tarea hasta terminarla o encontrar suficientes razones que le obliguen a abandonarla.
6. Inteligencia: Esta capacidad es importante, aunque numerosos estudios concluyen que no es una cualidad fundamental para el desarrollo de la creatividad.
7. Responsabilidad: La persona es consciente de los compromisos personales y sociales.
8. Independencia: Le agrada trabajar por su lado, de tal forma que sigue sus propias ideas.
9. Con recursos: No se le cierran las puertas fácilmente, una persona creativa siempre encuentra otras alternativas.
10. Imprecisión: No se ajusta a las reglas, si no que salta de una idea a otra. Es generalista y con un amplio criterio. (p.58)

De la misma forma que hemos mencionado anteriormente, debemos tener en cuenta las características que estos autores han mencionado a la hora de trabajar la creatividad con alumnos de Educación Infantil. En el momento de creación, puede darse la situación de que un alumno tenga una capacidad de imaginación mayor a la de otro alumno pero que sin embargo, tenga menos capacidad de persistencia y esto no quiere decir que sea menos creativo, si no que, como en cualquier ámbito de la vida, cada persona destaca en algo diferente a los demás. Debemos conocer cuales son las características de cada alumno con el fin de potenciar aquellas que se van quedando atrás, de esta forma, conseguiremos que se desarrollen de forma favorable.

4.4. IMPORTANCIA DE EDUCAR EN LA CREATIVIDAD:

Tal y como hemos venido mencionando con anterioridad, la creatividad es una capacidad que como personas todos poseemos y desarrollamos en mayor o en menor medida y que por ello, es de vital importancia trabajar desde edades tempranas ya que un buen desarrollo de ésta va a favorecer al crecimiento personal de la persona, en todos los ámbitos y aspectos.

A la hora de querer desarrollar y trabajar esta capacidad en el aula, se nos puede venir a la cabeza una gran pregunta y es: ¿Cómo podemos potenciar la creatividad?

Velásquez et al. (2010) mencionan aquellas formas de potenciar la creatividad, como por ejemplo:

1. Estimular la participación en los procesos de aprendizaje: Se deben plantear diversos retos al alumnado, los cuales puedan ser vistos de manera creativa y puedan afrontarlos desde ese punto de vista. Deben desarrollarse también las competencias grupales de solución creativa y de esta forma no solo les va a permitir desarrollar aquel pensamiento divergente si no que favorecerá la integración en el grupo que tanta importancia cobra en el aula. Es muy importante trabajar con ejercicios de agilidad y espontaneidad.
2. Brindar estímulos de aprendizaje: Es importante que el maestro proponga trabajar en otros contextos que no solo sea el contexto del aula, como por ejemplo, excursiones. De esta forma, el alumnado conocerá el ambiente que los rodea y podrán desarrollar la capacidad de observación en mayor medida. Los maestros deben buscar nuevas estrategias y formas de aprendizaje, como por ejemplo, a través de juegos, de ejercicios prácticos, a través de experimentos científicos, a través de la danza, de la pintura, música... En definitiva, actividades donde los niños sean capaces de mostrar su creatividad y dejen fluir la imaginación.
3. Realizar ejercicios de desarrollo del pensamiento y habilidades sociales.
4. Agudizar la observación: La observación es una capacidad que tiene una gran importancia ya que es la que nos permite a los seres humanos explorar nuestro mundo y acercarnos al conocimiento. Esta capacidad no es innata y por ello, se debe potenciar y trabajar a medida que crecemos.
5. Motivarlos para escribir: Esto va a permitir que los alumnos aprendan a ordenar sus ideas, sentimientos, pensamientos...
6. Estimular la fluidez. (pp.327-333)

Mercado (1991) deja reflejadas algunas recomendaciones que se deben tener en cuenta a la hora de potenciar la capacidad de creación, siendo posible aplicarlas a todo ser humano. Estas sugerencias son:

1. Romper barreras de cualquier naturaleza, ya sean perceptuales, culturales o emocionales. Esto es:
 - a. Hacer que los alumnos tengan la necesidad de crear.
 - b. Proporcionar a los alumnos diversa información cuando sea necesario.
 - c. Hacerles entender que todas las ideas que se generen van a ser tratadas con respeto por todos los alumnos.
 - d. Deben sugerirse ideas poco comunes.
2. Trabajar ideas en paralelo.
3. Cambiar el sentido de la percepción del problema
4. Tolerar la ambigüedad.

5. Trabajar duro sobre las ideas.
6. Eliminar las distracciones.
7. Dejar de lado las reglas. (pp. 60-63)

Tal y como señala Cantero (2011) es de vital importancia trabajar la creatividad en el aula desde edades tempranas, aprovechando que no tienen miedo al error ni a equivocarse, que no tienen miedo a arriesgar y su capacidad de innovación.

Esta autora deja reflejada su idea de que para el desarrollo de la creatividad es muy importante conseguir un clima adecuado en el aula, con respecto a las actitudes, sentimientos y conductas. Por ello, nos habla de 9 dimensiones que nos llevarán a conseguir el clima necesario para fomentar esta capacidad. Estas dimensiones son: Desafío y compromiso; Libertad; Confianza y apertura; Tiempo para idear; Juego y sentido del humor; Conflicto; Apoyo a las ideas; Discusión o debate; Toma de riesgos. (Cantero, 2011, pp. 17-19)

Sin embargo, no todo es así de sencillo. A la hora de educar en la creatividad, nos podemos encontrar diferentes obstáculos, ya que, como hemos visto anteriormente, a pesar de que sea un concepto muy común, se trata de algo complejo.

Mercado (1991) nos habla sobre algunas barreras o límites que podemos encontrarnos. Todas estas, la mayoría de las veces, son impuestas por uno mismo, cuando debería ser todo lo contrario y es que, para ser creativos debemos eliminar todas aquellas barreras que se nos presenten. Algunas de las barreras que este autor menciona en su libro son:

1. Barreras perceptuales: hacen referencia a esa actitud que no nos deja ver las cosas buenas en otros y nos hace verlas a la manera que nos gusta.
2. Barreras culturales: Hacemos referencia a aquellas inhibiciones sociales y a esa dificultad de romper con aquellos estándares, patrones impuestos por la sociedad.
3. Barreras emocionales: Estas vienen generadas por el miedo a cometer errores. (p. 100)

Según este autor, todos estos factores nos condicionan en sí, pero sobre todo, condicionan nuestra capacidad de creación. Por tanto, como docentes debemos tener en cuenta que este tipo de limitaciones pueden hacerse presentes a la hora de intentar desarrollar la creatividad de los alumnos, es decir, se debe trabajar desde esta idea, tratando de eliminarlas desde un principio.

Por tanto, *¿Porqué es importante desarrollar la creatividad en los niños?*

Como se ha mencionado anteriormente, hoy en día formamos parte de una sociedad avanzada, que no deja de cambiar y nos somete a transformaciones, haciendo a todos los

niños partícipes de todos esos cambios y problemas. Por ello, un buen desarrollo de la creatividad va a permitir que la adaptación a todos estos cambios sea mayor, vamos a formar a niños y niñas independientes a la hora de pensar, capaces de razonar, sensibles a los cambios y dispuestos a explorar, cuestionarse, observar y dar solución a todo lo que les rodea.

Una persona creativa va a ser capaz de transformar, abstraer, reconstruir, observar, probar, innovar, transformar... El desarrollo de todas estas habilidades va a permitir que los niños y niñas tengan una mayor facilidad a la hora de relacionarse con los diferentes contextos y ambientes, por tanto, no solo debemos trabajar desde la idea de que una persona creativa sea capaz de aportar nuevas soluciones, si no que debemos tener en cuenta también esa mayor adaptabilidad a nuevas situaciones que por ende, hará que los niños estén más satisfechos y de por sí, contribuirá al bienestar social, reduciendo así la presión o la frustración que experimentan debido a los continuos cambios sociales.

En conclusión, la sociedad de hoy en día requiere de personas creativas y como docentes, debemos potenciar la capacidad creativa desde las edades tempranas. Tal y como menciona Gómez (2018) “La creatividad es una capacidad inherente a todos los seres humanos, no es ni de ricos, ni de pobres, ni de personas inteligentes ni de quienes no lo son, si no que es una característica propia de la especie humana” (p.5)

4.5. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Al igual que nos hemos encontrado a la hora de definir el concepto de creatividad, nos encontramos con numerosas definiciones en cuanto al término *juego*. Sin embargo, hay un punto común en todas estas definiciones y es que todos ellos consideran que el juego es un aspecto imprescindible en la vida de todos los seres humanos, pero en especial en la vida de un niño. La mayoría de los autores están de acuerdo con que el juego es una actividad innata y que por ende, surge de forma natural y que gracias a él, los niños son capaces de relacionarse con el mundo que los rodea, comunicarse y desarrollarse (Ruiz, 2017).

En nuestro caso, relacionando el juego con la educación, tal y como señala Gómez (2018) el juego infantil puede definirse como “aquella actividad que está caracterizada por ser placentera, libre y espontánea y que no persigue ningún fin determinado, pero que sin embargo, es de gran utilidad para el desarrollo del niño” (p.1)

Además, este autor nos deja reflejadas aquellas características que un juego debe tener según algunos expertos y estas son tales como: debe hacerse simplemente por placer; es elegido libremente; exige una participación de niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura; favorece el desarrollo social y la creatividad; se halla en la base misma de la cultura.

Delgado (2011) por su parte considera que el juego es “una actividad natural y adaptativa propia del hombre y de algunos animales desarrollados” (p.4). Este autor recalca que el juego ayuda a los individuos a comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él.

Por su parte, Huizinga (1949), citado en Delgado (2011), el juego es:

una actividad libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos (p.4).

Moragas (1972), citado en Delgado (2011), señala que el juego es “una actividad que subsiste por sí misma y que ofrece al niño sentimiento y seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado permitiéndole ser capaz de hacer una distinción entre su persona y las cosas que le rodean” (pp.4-5)

Y Delgado (2011) expone el juego desde el punto de vista de Decroly como “un instinto que provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho” (p.4). También, menciona la definición que Piaget hace sobre este término y es que considera que el juego es “la forma que el niño encuentra para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar la realidad” (p. 5).

Por tanto, según todas estas definiciones, Delgado (2011) extrae algunas conclusiones con respecto al juego y sus características: Es una actividad voluntaria y libre; Se realiza dentro de límites espaciales y temporales; es fuente de placer y se valora siempre positivamente; es universal e innato; es necesario para toda persona humana; es activo e implica cierto esfuerzo; cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en juego; es una vía de descubrimiento; es el principal motor de desarrollo en los primeros años de vida; favorece la interacción social y la comunicación.

4.6. TIPOS DE JUEGO:

Como hemos comentado anteriormente, el juego en la etapa de Educación Infantil es fundamental. Cuando los niños van creciendo, van desarrollando nuevas habilidades y mejorando en sus capacidades, por tanto, podemos hablar de diferentes tipos de juego, los cuales se van transformando y cambiando, aumentando su complejidad a medida que los niños crecen para así ir acorde al desarrollo.

Veamos los diferentes tipos de juego existentes en la etapa de Educación Infantil, siguiendo el criterio de clasificación que expone la Federación de Enseñanza de CC. OO (2011, pp. 4-

7), podemos hablar de diferentes tipos según: El espacio en el que se realiza; El papel que desempeña el adulto; El número de participantes; La actividad que realiza el niño y el momento en que se encuentra el grupo.

1. Juegos de interior y de exterior:

Hay actividades que requieren de un espacio suficiente para poder realizarse y que por ello, se consideran propias de espacios de exterior, como por ejemplo juegos de correr, perseguirse, esconderse... Sin embargo, hay otro tipo de juegos los cuales no requieren de un espacio suficientemente amplio para llevar a cabo su ejecución y que por ello pasan a ser considerados juegos o actividades de interior, aquí estaríamos hablando por ejemplo de juegos manipulativos, juegos de imitación, juegos verbales o de razonamiento lógico, juegos simbólicos...

2. Juego libre y juego dirigido. el juego presenciado.

Hablamos de juego libre cuando los niños juegan de forma espontánea y siempre y cuando haya un medio, tanto físico y humano, adecuado para que el alumnado pueda expresarse y actuar libremente, por tanto, en este tipo de juegos, el niño es el que toma la iniciativa y dirige el juego. Por el contrario, hablamos de juego dirigido cuando el educador es el que tiene el papel de enseñar o dirigir.

Por otra parte, cuando el niño juega sólo pero necesita de la presencia del educador para así tener una mayor confianza y seguridad aunque éste no intervenga directamente, hablamos de juego presenciado.

3. Juego individual, juego paralelo, juego en pareja o juego en grupo.

Hablamos de juego individual al que realiza el niño sin la necesidad de interactuar con otro niño, es decir, aunque esté en compañía de otros, el niño juega individualmente. Mientras que, el juego en paralelo es aquel que el niño realiza en compañía de otros niños y aunque a simple vista parezca que juegan juntos, en realidad, observándoles detenidamente, podemos concluir que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay una interacción entre ellos, juegan los unos con los otros sin interactuar y sin compartir el juego.

En la etapa de 0 – 3, al hablar de juego en pareja, nos referimos a todas aquellas actividades que el niño va a realizar con el educador, mientras que desde los 3 años, denominamos de esta manera a aquellas actividades que los niños realizan con otros niños (juego en grupo).

4. *Juegos sensoriales:*

Denominamos juegos sensoriales a todas aquellas actividades que permiten al alumnado ejercitar los sentidos. Este tipo de juegos se inician desde las primeras etapas de vida, prolongándose en toda la etapa de Educación Infantil.

5. *Juegos motores:*

También podemos hablar de juegos motores en los niños desde las primeras semanas de vida ya que involuntariamente éstos repiten movimientos y diferentes gestos. Este tipo de juegos evolucionan en gran medida en los dos primeros años de vida y esta evolución se prolonga durante toda la infancia y adolescencia. Con este tipo de actividades, los niños ejercitan sus habilidades motrices a la vez que descargan tensiones acumuladas.

6. *Juego manipulativo:*

A todas aquellas actividades en las que intervengan movimientos que estén relacionados con la presión de la mano, como por ejemplo, sujetar, abrochar, apretar, coger, golpear... se conocen como actividades o juegos de tipo manipulativo.

7. *Juegos de imitación:*

En este tipo de juegos los niños van a tratar de reproducir gestos, sonidos o acciones conocidas con anterioridad. El juego por imitación comienza al rededor de los siete meses, prolongándose durante toda la infancia.

8. *Juego simbólico:*

El juego simbólico es aquel juego de ficción que inician los niños a partir de los 2 años aproximadamente. En este tipo de actividades, los niños dan un significado nuevo a los objetos, personas o acontecimientos.

9. *Juegos verbales:*

Hablamos de juegos verbales cuando se realizan actividades que tienen como objetivo favorecer o enriquecer el aprendizaje de la lengua.

10. Juegos de razonamiento lógico:

Favorecen el conocimiento lógico – matemático. Este tipo de juegos están dirigidos a que el niño adquiera y desarrolle los números y conceptos lógico-matemáticos de manera amena y a través de la diversión, es decir, aprendiendo casi de forma inconsciente.

11. Juegos de relaciones espaciales y temporales.

Todos aquellos juegos que requieran de una reproducción de escenas y exijan al niño una gran capacidad de observación o de reproducir relaciones espaciales entre las piezas, se conocen como juegos de relaciones espaciales, como por ejemplo, los rompecabezas o los puzzles. Sin embargo, se conoce como juegos de relaciones temporales a aquellas actividades que tengan secuencias que tengan que ser ordenadas por el niño según la secuencia temporal.

12. Juegos de memoria.

Aquellas actividades que tengan como fin favorecer la capacidad de reconocer o recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria, sin embargo, en la etapa de Educación Infantil debemos hacer hincapié a aquella memoria que está asociada a los sentidos.

13. Juegos de fantasía.

Este tipo de actividades permiten al niño dejar de lado la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible.

Ahora bien, teniendo en cuenta todos estos tipos de juegos, como docentes, debemos tener en cuenta qué fin tiene cada uno con el objetivo de implantarlos en el aula. Es importante la atención individualizada de la que ya hemos hablado anteriormente ya que, los niños se van a desarrollar de forma diferente, por tanto, teniendo en cuenta las necesidades de cada uno, podemos recurrir a las diferentes clases de juegos para así conseguir desarrollar aquellas capacidades que aun no se han desarrollado y favorecer y mejorar aquellas habilidades que ya tengan. Por ejemplo, el juego libre es imprescindible a la hora de desarrollar la creatividad, mientras que si lo que pretendemos es potenciar el trabajo cooperativo, recurriríamos más a juegos en grupo.

4.7. IMPORTANCIA DEL JUEGO Y ACTIVIDADES PRÁCTICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Tal y como venimos mencionando, el juego es fundamental e imprescindible en la etapa de Educación Infantil, pero... *¿Por qué?*

Gómez (2018) señala que el juego es una estrategia indispensable para la estructuración del yo, le va a permitir al niño conocer y adaptarse al mundo que le rodea y es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Además, este autor explica que el juego como medio educativo es muy significativo porque enriquece la imaginación, por tanto, aporta mucho en el proceso creativo y permite a los niños desarrollar capacidades muy importantes como son la observación, la atención, la concentración y la memoria.

El juego como estrategia de aprendizaje cobra una vital importancia en el aula ya no solo porque es una fuente de placer y va a permitir que los niños adquieran aprendizajes que van a ser más duraderos por el simple hecho de que se adquieren a través de algo que es motivacional para ellos, si no que tal y como nos señalan Mequé, et al., (2016), va a favorecer a los diferentes tipos de desarrollo.

Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor el juego nos va a permitir potenciar el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. Gracias a los diferentes juegos de movimiento, los niños desde los primeros años construyen esquemas motores simples que poco a poco se van perfeccionando y ganando complejidad.

Desde la perspectiva del desarrollo intelectual, el juego estimula las capacidades del pensamiento y de la creatividad. Mientras que desde el punto de vista del desarrollo social, es un instrumento muy importante de comunicación y socialización, es decir, el juego permite a los niños y niñas incorporarse a la sociedad.

Por último, según el desarrollo afectivo emocional, el juego es instrumento de expresión y control emocional ya que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental.

Teniendo en cuenta todo esto, debemos dar una mayor importancia al juego en el aula, ya que, verdaderamente no existe una diferencia entre jugar y aprender, si no que el juego es un medio de aprendizaje, sobre todo para los niños en edades tempranas que comienzan a desarrollarse.

Al implantar el juego o actividades prácticas no es necesario que recurramos a juegos complejos, ya que una actividad simple puede ser suficientemente significativa para desarrollar una habilidad infantil. Un entorno lúdico es más eficaz ya que el niño va a tener

una mayor predisposición para aprender, van a tener una actitud más positiva y esto va a hacer que se conviertan en aprendizajes más duraderos, ya que, al estar más motivados van a prestar más atención y por ende, facilitará el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

Con este TFG ya no solo pretendemos resaltar lo importante que es el juego o actividades de carácter práctico para el desarrollo de la creatividad, si no que también queremos dejar constancia de la importancia que tiene en el desarrollo en general.

Un entorno lúdico potencia el aprendizaje y el desarrollo y por suerte, el juego cada vez se tiene más en cuenta en el aula, sin embargo, todavía queda mucho por hacer para eliminar ese pensamiento erróneo de que jugando no se aprende, cuando es totalmente lo contrario, ya que, al igual que con cualquier ejercicio caracterizado como académico, como por ejemplo, las fichas de trabajo, cualquier juego o actividad que le exija al niño algo nuevo está ofreciendo al alumno una oportunidad para aprender, con la diferencia de que al ser adquirido de forma positiva va a ser más duradero y eficaz.

3.1.BENEFICIOS DE DESARROLLAR LA CREATIVIDAD MEDIANTE EL JUEGO Y ACTIVIDADES PRÁCTICAS.

Siguiendo con la idea que venimos defendiendo, el juego es una estrategia de aprendizaje fundamental, por tanto, en este TFG pretendemos resaltar la importancia que cobra a la hora de desarrollar una capacidad tan importante como es la capacidad de creación.

La creatividad es una capacidad que poseemos todas las personas, sin embargo, hay quienes llegan a desarrollarla en mayor medida. Tal y como señala Moyles (2021), “está ligada sobre todo a las artes, al lenguaje y al desarrollo de la representación y del simbolismo” (p.87). Según esta autora, todos precisamos de una cierta experiencia de creatividad de la misma manera que necesitamos jugar. Se puede afirmar que el juego conduce a la creatividad y esto es así porque las actividades lúdicas exigen destrezas y procesos que proporcionan oportunidades de ser creativos.

Comenzar a desarrollar la creatividad en la etapa de Educación Infantil es fundamental, ya que estimular a los niños desde que son pequeños va a permitir que obtengamos unos resultados más favorables en un futuro. Para ello, es necesario que como docentes demos al alumnado posibilidades para comenzar a desarrollar ese pensamiento creativo, es decir, hay que brindarles oportunidades para que intenten desarrollar esta capacidad al máximo.

Por tanto, el primer paso a la hora de trabajar la creatividad en el aula es proporcionar a cada alumno diversas experiencias a través de diferentes tipos de juegos mediante los cuales puedan desarrollar la imaginación y por ende, la creatividad.

Es importante tener en cuenta los diferentes tipos de juegos y el fin que tiene cada uno, sin embargo, no debemos olvidar que cualquier juego, desde el más simple al más complejo, es fundamental. Por tanto, no hay que poner límites en el momento de jugar, debemos dejar que el niño mediante el juego vaya desarrollando su capacidad imaginativa y vaya dando un significado totalmente diferente a la realidad que conoce. Es decir, en el desarrollo de la creatividad mediante el juego todo es posible.

Al igual que cualquier aprendizaje adquirido mediante el juego va a ser más favorable, lo mismo pasa con la creatividad. El principal beneficio que genera el hecho de aprender mediante el juego es que no va a haber miedo al fracaso, es decir, los niños están aprendiendo de forma inconsciente, por tanto, eliminamos esa presión que muchas veces sienten y las emociones negativas y aumentamos el sentimiento agradable que genera una actividad de carácter lúdica.

Llegados a este punto, procedemos a diseñar una propuesta educativa basada en el desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas en Educación Infantil.

5.DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.

A lo largo de este apartado, se desarrolla la propuesta didáctica basada en el desarrollo de la creatividad a partir del juego y actividades de carácter práctico. En primer lugar, se describirá el contexto en el que se llevó a cabo la propuesta. En segundo lugar, se hablará sobre los participantes y en tercer lugar, se muestra el desarrollo de la unidad que se ha diseñado.

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN.

El centro en el cual se llevó a cabo la propuesta didáctica es un colegio público bilingüe situado en el barrio de Pajarillos de la ciudad de Valladolid. Es una zona de nivel socio económico medio – bajo y donde hay una gran diversidad cultural, lo cual se refleja totalmente en el aula.

El centro abarca las etapas de infantil, con dos líneas en cada curso y primaria. Como dato a destacar, diremos que cuenta con un gran número de programas, como por ejemplo: Programa de Educación Compensatoria o Plan de Fomento a la Lectura y desarrollo de la comprensión lectora. Sin embargo, el más importante es el Proyecto de Currículum Bilingüe el cual se lleva a cabo desde el curso 96/97 con el fin de desarrollar un currículum integrado español – inglés. Estos programas facilitan y permiten que los alumnos, sobretodo aquellos que provienen de familias con un nivel socioeconómico bajo, puedan adquirir ciertos aprendizajes que favorezcan al desarrollo con el fin de garantizar un buen proceso de Enseñanza – Aprendizaje para todos.

Lo que se pretende al diseñar esta propuesta es fomentar el interés y la motivación por las actividades prácticas y creativas. Por tanto, y partiendo de los intereses de los niños y habiendo podido observar el afán del alumnado por hablar sobre ellos mismos y sentirse protagonistas, se ha diseñado esta propuesta llamada “Un pedacito de mi”. Es una propuesta didáctica donde no sólo se va a trabajar el paso del tiempo, si no que también se trabajarán aspectos relacionados con la familia, estereotipos, valores, emociones... A partir de información sobre cada uno de ellos.

Del mismo modo, se pretende alcanzar uno de los objetivos propuestos al inicio del TFG, que era desarrollar la creatividad a partir de juegos y actividades prácticas, por tanto, este tipo de actividades han sido incluidas en esta propuesta con el fin de desarrollar aspectos de la creatividad, como los mencionados anteriormente, en los niños (la imaginación, la sensibilidad, fluidez, originalidad...).

5.2.PARTICIPANTES.

La propuesta didáctica va dirigida al grupo de niños y niñas de 4 años, del segundo ciclo de educación infantil. El aula está formada por 20 alumnos, donde 15 de ellos son niños y 5 niñas.

Como se ha mencionado con anterioridad, Taylor (1959) identificó una serie de niveles de creatividad y habiendo podido observar a los alumnos durante mi periodo de prácticas, diré que se encuentran, en mayor o menor medida, en el primer nivel denominado *nivel de creatividad expresiva*, donde los conocimientos, la originalidad y la calidad del producto no es tan importante como el proceso de creación (dibujos y creaciones espontáneas).

Es importante tener en cuenta las capacidades de cada uno de los alumnos, con el fin de realizar las adaptaciones que sean necesarias a la hora de llevar a cabo las actividades. En el aula nos encontramos a un solo niño con NEE con informe que indica que presenta un retraso madurativo, sin embargo, hay cuatro alumnos que requieren de una mayor atención ya que son alumnos que no llegan a conseguir los objetivos, por tanto, hay que tener en cuenta este hecho a la hora de plantear las actividades.

Todas las actividades tienen como objetivo el fomento de la comunicación oral, algo muy significativo valorando la realidad del aula ya que, no solo hay niños que prácticamente no hablan debido al desconocimiento del idioma si no que, en general, es un grupo donde la participación muchas veces se queda atrás, por tanto, las actividades han sido planteadas de modo que adquieran más confianza a la hora de expresarse verbalmente y en sí mismos, a la vez que desarrollan la creatividad.

5.3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA:

5.3.1 OBJETIVOS:

Objetivos generales de etapa:

A continuación, se presentan los objetivos generales de etapa siguiendo el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo de segundo ciclo de Educación Infantil en Castilla y León.

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias
2. Observar y explotar su entorno familiar y social
3. Desarrollar sus capacidades afectivas
4. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes formas de expresión

Objetivos generales de área:

De la misma forma, siguiendo el Decreto 122/2007, se plasman los objetivos generales de área que se pretenden conseguir con esta propuesta de actividades.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.
2. Lograr una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de su reconocimiento personal y de la interacción con los otros, y descubrir sus posibilidades y limitaciones para alcanzar una ajustada autoestima.
3. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
4. Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto.
2. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.

ÁREA DE LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

1. 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.
2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.
3. Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.
4. Expresarse con un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.

Objetivos didácticos:

A continuación, se definen los objetivos didácticos teniendo en cuenta los objetivos generales y los contenidos seleccionados del Decreto 122/2007 por el que se establece el currículo de segundo ciclo de Educación Infantil en Castilla y León.

- Escuchar activamente durante las explicaciones y actividades propuestas
- Mostrar interés durante las explicaciones y a la hora de realizar las actividades
- Respetar el turno de palabra durante las explicaciones y actividades
- Participar activamente a la hora de realizar las actividades propuestas
- Expresarse oralmente de manera adecuada durante el turno de palabra
- Recordar situaciones pasadas a la hora de realizar actividades que así lo requieran
- Imaginar situaciones irreales en aquellas actividades que lo requieran
- Identificar sentimientos y emociones propias y ajenas
- Expresar sentimientos y emociones propias y ajenas
- Expresarse correctamente de manera artística durante el desarrollo de la actividad
- Respetar las reglas del juego durante su desarrollo
- Identificar los diferentes oficios y sus funciones durante aquellas actividades que así lo requieran
- Hacer representaciones de sus emociones por medio del dibujo

4.3.2 CONTENIDOS:

Al ser una propuesta didáctica de carácter global, se seleccionarán contenidos relacionados con las tres áreas de conocimiento, al igual que los objetivos generales de área.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. Percepción de los cambios físicos que ha experimentado su cuerpo con el paso del tiempo: rasgos, estatura, peso, fuerza, etc. y de las posibilidades motrices y de autonomía que le permiten dichos cambios.
2. Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.
3. Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.
4. Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.
5. Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.

6. Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
7. Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. La actividad humana en el medio próximo: funciones, y oficios habituales.
2. Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad.
3. Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas.

ÁREA DE LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

1. 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.
2. Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos.
3. Ejercitación de la escucha a los demás, reflexión sobre los mensajes de los otros, respeto por las opiniones de sus compañeros y formulación de respuestas e intervenciones orales oportunas utilizando un tono adecuado.
4. Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.
5. Expresión de los propios sentimientos y emociones a través del cuerpo, y reconocimiento de estas expresiones en los otros compañeros.

5.3.3. METODOLOGÍA

La metodología que se va a emplear a lo largo de esta propuesta didáctica es una metodología lúdica basada en el aprendizaje significativo que consiste en que los alumnos construyan nuevos conocimientos a partir de conocimientos que ya se hayan adquirido anteriormente (Federación de Enseñanza, 2009). Se pretende que los alumnos adquieran aprendizajes a través del juego y de actividades prácticas, es decir, que los alumnos aprendan de manera activa donde sean ellos mismos quienes actúen, experimenten, manipulen, se expresen...

Es muy importante tener siempre en cuenta los intereses del alumnado y los conocimientos previos ya que de este modo nos aseguraremos de que lo trabajado es significativo para ellos. La propuesta también tiene en cuenta los planteamientos del método pedagógico de centros de interés, ideado por Decroly, que se basa en la globalización de las diferentes áreas del

currículo en un tema de interés que se apoye en las expectativas e intereses del grupo con el que se trabaja (Federación de Enseñanza, 2013)

Los principios metodológicos (García, et al., 2021; Ruiz – Requies, y De la Calle, 2019) en los que nos basamos son:

1. *El principio de Actividad*: donde los aprendizajes van a ser adquiridos de forma activa y a través de la experimentación por parte del alumnado. Es importante este principio en la etapa de Educación Infantil, ya que, la forma más eficaz de aprender a estas edades es a través de la acción, de la manipulación, de la experimentación... es decir, se busca que los niños y niñas aprendan haciendo y sean protagonistas de sus aprendizajes, lo que permitirá que éstos sean más duraderos. En esta propuesta lo vemos reflejado en que todas aquellas actividades son de carácter práctico y se tiene en cuenta al alumnado como protagonistas del aprendizaje.
2. *Principio de Individualización*: porque es importante que se tengan en cuenta las características personales de cada uno de los miembros del aula en el proceso de enseñanza – aprendizaje y respetar los ritmos biológicos de cada uno de los alumnos. Ninguno debe quedarse atrás, si no que se debe ofrecer ayuda a quienes lo necesiten más con el objetivo de que todos lleguen a la misma meta. A la hora de llevar a cabo esta propuesta se tendrá siempre en cuenta a todos aquellos alumnos que necesiten una atención mas individualizada con el fin de cubrir sus necesidades y que consigan los objetivos de la misma forma que los demás a la hora de desarrollar la propuesta en el aula.
3. *Globalización*: porque se pretende facilitar el aprendizaje a los alumnos, por tanto, se debe dar información al alumnado de la forma más similar posible a como ellos la reciben en su día a día. Es importante construir relaciones significativas entre lo que ya se conoce y entre lo que se pretende aprender. Este principio es tratado en esta propuesta de forma que a partir de un tema se trabajan las tres áreas del currículo.
4. *El juego*: porque este principio es de vital importancia en la etapa de Educación Infantil y por ello es uno de los principios fundamentales de esta propuesta. A través de juego y de las actividades prácticas diseñadas, el alumnado adquirirá diversos aprendizajes y se podrá estimular la capacidad de elección, la toma de decisiones, la creatividad, respeto de normas...
5. *Creatividad*: porque es uno de los objetivos que nos proponemos en el TFG. Esta propuesta cuenta con un gran número de actividades donde se busca que los alumnos desarrollen y potencien su creatividad, que desarrollen su personalidad a través de la expresión artística, reflejen sus emociones, sentimientos...
6. *Socialización*: porque es importante favorecer las relaciones interpersonales y potenciar la colaboración entre los alumnos. En esta propuesta se plantean actividades en grupo con el fin de favorecer la capacidad de socialización del alumnado con el que se lleve a cabo.

En cuanto a las estrategias metodológicas empleadas:

1. *Rutinas de pensamiento*: que como indica Boada (2017) es una estrategia que motiva a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de pensamiento, a reflexionar e indagar sobre aquello que más les interese y a no convertirse solamente en un almacén de información. En esta propuesta se llevará a cabo una rutina de pensamiento llamada “Veo, pienso, me pregunto” con el fin de despertar en ellos curiosidad y conocer aquellos conocimientos previos que los alumnos tengan sobre los estereotipos de género de forma que pueda servir de enlace con la actividad posterior.
2. *Trabajo en equipo*: Que consiste en que los alumnos trabajen en equipo con el fin de conseguir un mismo objetivo o realizar una misma tarea, concretamente en la propuesta nos encontramos diferentes actividades que los alumnos deben realizar en grupo, como es por ejemplo la actividad llamada “Nuestros miedos” o “Lo que me hace feliz”.
3. *Tipos de juego*: El juego es la principal estrategia metodológica de esta propuesta ya que el objetivo es desarrollar la creatividad a partir de diferentes tipos de juegos que se han mencionado con anterioridad. En nuestro caso nos hemos centrado en actividades de carácter práctico y diferentes juegos con el fin de desarrollar esa capacidad de creación que como se ha ido mencionando con anterioridad, es de vital importancia trabajarla desde edades tempranas.
4. *Rol playing*: Que consiste en que los alumnos se conviertan en actores y recreen así diferentes situaciones que se han planteado con anterioridad. Esta estrategia es utilizada en la actividad “Así son mis emociones y así las expreso” con la finalidad de que los alumnos identifiquen y expresen de manera adecuada las diferentes emociones a la vez que lleven un control adecuado del propio cuerpo que adecúe los movimientos a las acciones que se planteen.

5.3.4. TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta de actividades en base al desarrollo de la creatividad a través de juego consta de 7 actividades, de las cuales solo han podido ser llevadas a cabo tres de ellas durante mi periodo de prácticas debido a la falta de tiempo. Estas son las llamadas: “*Adivina, adivinanza*”, “*Las gafas de los miedos*” y “*Nuestros miedos*”.

5.3.5 ACTIVIDADES:

A continuación, se va a llevar a cabo la descripción de las diferentes actividades.

Esta propuesta de actividades forma parte de una unidad didáctica llamada “*Un pedacito de mi*” (**completa en Anexo 2**). En todas las sesiones siguientes se pretende desarrollar la creatividad a partir de juegos y actividades prácticas a la vez que se trabajan los diferentes

contenidos del currículo, tal y como hemos presentado anteriormente (el paso del tiempo, las profesiones, emociones, la familia, estereotipos, valores...).

A modo de ejemplo, se presentan aquellas que están centradas en trabajo de la creatividad.

Actividad 1: ¡Adivina, Adivinanza! → ANEXO 1 (pp. 45 - 48)

Comenzaremos la propuesta con este juego de adivinanzas sobre ellos para favorecer la motivación y el interés por la actividad. Tal y como indica la Federación de Enseñanza (2009), las adivinanzas son “una técnica idónea para ayudar a los niños y niñas a incrementar sus habilidades comprensivas y expresivas, además de agilizar el pensamiento” (p.5), lo que es muy importante para el desarrollo de la creatividad. Son una estrategia fundamental para generar la curiosidad (Mercado, 1991)

Actividad 3: ¡Mis gafas de pasado! → ANEXO 1 (pp. 49 - 50)

Para esta actividad, se llevará a cabo un juego de carácter sensorial. A través de este juego, se trabajarán aquellas capacidades que caracterizan a una persona creativa, como es la sensibilidad, la fluidez y flexibilidad de pensamiento, la originalidad y el desarrollo de la imaginación (Cantero, 2011)

Actividad 6: ¡Las gafas de los miedos! → ANEXO 1 (pp. 51 - 52)

Esta actividad consiste en un juego verbal en que los niños se imaginen sus miedos de forma divertida. Se pretende favorecer el lenguaje oral y desarrollar la creatividad, trabajando aquellos componentes clave de la persona creativa, como son la sensibilidad, la originalidad, la fluidez y flexibilidad, la imaginación... (Cantero, 2011)

Actividad 7: Nuestros miedos → ANEXO 1 (p.52 - 53)

Esta actividad consiste en que, en grupo, dibujen aquellos miedos de forma divertida con el fin de desarrollar la creatividad expresiva, la cual según nos mencionó Ricarte (1998), es esencial en la primera edad.

Actividad 9: Estas son mis emociones y así las expreso → ANEXO 1 (p.53)

En este juego motor nos centraremos en la técnica *rol playing*, la cual consiste en que los alumnos deberán interpretar una situación imaginaria que habrá sido previamente planteada. Trabajaremos las emociones y desarrollaremos esa creatividad expresiva.

Actividad 10: Veo, pienso me pregunto. → ANEXO 1 (pp. 54 - 55)

Esta rutina de pensamiento se usará como actividad de conocimientos previos y que además sirve para despertar en los niños la curiosidad. Mercado (1991) expone que es fundamental para el desarrollo de la creatividad. Además, servirá para trabajar algunas de esas características que según Cantero (2011) definen a una persona creativa: Originalidad, fluidez y flexibilidad de pensamiento.

Actividad 13: ¡Mis gafas del futuro! → ANEXO 1 (pp. 55)

Con este juego verbal ya no solo se pretende favorecer el lenguaje verbal de los alumnos, si no que también se pretende desarrollar la imaginación, uno de los componentes clave de la creatividad. Además, ayudará a que los niños potencien y desarrollen poco a poco la capacidad de abstracción, la flexibilidad y fluidez de pensamiento, podremos valorar el nivel de originalidad...

Una vez expuestas las actividades pasamos a describir cómo se llevará a cabo la evaluación.

5.3.6 EVALUACIÓN:

En primer lugar se muestran los criterios de evaluación acorde con esta propuesta de actividades, teniendo en cuenta el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo de segundo ciclo de Educación Infantil. Los Criterios de evaluación se pueden ver en **ANEXO 3**.

Con el fin de tener constancia de si los alumnos han adquirido los conocimientos que se han ido planteando a lo largo de la propuesta didáctica, llevaremos a cabo una evaluación global, continua y formativa, ya que, una vez a la semana se evaluará a los alumnos en base a la sesión que se ha llevado a cabo a través de un instrumento de recogida de datos, en este caso una hoja de registro (**ANEXO 4**) donde aparecerán los criterios de evaluación en base a los objetivos didácticos de cada una de las sesiones. Todo ello se llevará a cabo mediante la técnica de observación sistemática.

Previamente a la creación de la propuesta se llevó a cabo una evaluación inicial en la que se analizó el contexto, se valoraron las necesidades de los alumnos con el fin de conocer los factores actitudinales, motivacionales, afectivos... De este modo, se fueron creando las actividades en base a los niños (Ej.: Algunos de los niños tenían muchas pesadillas por las

noches y dormían mal, por tanto, se creó la actividad llamada “las gafas de los miedos” con el fin de trabajar la superación de esta emoción)

La segunda fase del proceso de evaluación, la evaluación formativa, es aquella en la que se va siguiendo el proceso del alumnado, se recoge información... Por tanto esta sería llevada a cabo como se ha mencionado anteriormente, con un instrumento de recogida de datos, en este caso, la hoja de registro.

Finalmente, después del desarrollo de todas las actividades se llevaría a cabo una evaluación sumativa en la que se valoraría todo el proceso de resultados finales, sin embargo, esta no ha podido ser llevada a cabo debido al impedimento de trabajar en el aula todas las actividades.

Además, con el fin de que los alumnos puedan autoevaluarse, se creará una diana de evaluación por semana, con respecto a cada una de las sesiones (**ANEXO 5**)

6. CONCLUSIONES:

A lo largo de este trabajo hemos ido reflexionando acerca de la importancia que tiene el juego a la hora de desarrollar la capacidad de creación en niños y niñas de Educación Infantil, tratando así el concepto de creatividad, sus tipos, las características de las personas creativas.... Así como el concepto de juego, los tipos de juego que hay, los beneficios que aporta este método al ser impartido en el aula y de desarrollar esta capacidad. Por tanto, diríamos que los conceptos clave de este TFG son la creatividad y juego, y en torno a ellos se ha desarrollado este trabajo.

Una vez terminado, considero que sí he llegado a cumplir los objetivos propuestos al comienzo, ya que, en el marco teórico se ha dado respuesta a la pregunta ¿qué es la creatividad y juego?, así como la justificación sobre la importancia que cobra esta capacidad en niños y niñas de Educación Infantil y de la importancia que tiene el juego y las actividades de carácter práctico en el aula y reconocer aquellos beneficios que aporta si es usado con el fin de desarrollar la capacidad de creación. Sin embargo, no solo nos encontramos con un apartado teórico, si no que, con motivo de dar sentido a lo mencionado, se ha diseñado una propuesta con la finalidad de desarrollar la creatividad a través del juego y actividades prácticas y dinámicas, ayudando así a conseguir uno de los objetivos planteados.

A lo largo del desarrollo de este trabajo me he encontrado con algunas limitaciones y una de ellas tiene que ver con el cumplimiento del último objetivo debido a la falta de tiempo durante mi periodo de prácticas. Durante mi estancia en el centro se estuvo desarrollando un proyecto bastante amplio y al ser programado de manera coordinada con la otra aula de cuatro años, con el fin de no descoordinarles, propuse trabajar las sesiones en la hora de valores/religión lo que también supuso una limitación, ya que no solo he podido realizar tres actividades de siete que tiene la propuesta, si no que, he tenido que plantear actividades y modificarlas de manera que pudieran ser llevadas a cabo en una hora.

En cuanto a las propuestas de mejora diría que, si volviera a diseñar la propuesta, incluiría una participación por parte de las familias ya que, al tratarse de actividades que parten de los intereses de los niños y niñas y de información sobre los alumnos, podrían colaborar aportando imágenes de los niños cuando eran bebés, objetos... Y de este modo, se podría ampliar la propuesta.

Sí es cierto que es una propuesta que se puede ampliar de muchas maneras, deja pie a añadir un gran número de actividades, se pueden adecuar a cualquier clase y a cualquier realidad de aula y diría que ese es uno de los puntos fuertes, que no es una propuesta cerrada, si no que, puede ser ampliada y modificada de muchas formas.

Con respecto a esto, también incluiría actividades con el fin de dar uso a las TICS ya que, están muy presentes en la sociedad hoy en día y los niños y niñas ya crecen rodeados de ellas, por tanto, se podrían añadir actividades que permitieran a los alumnos aprender y trabajar ciertos contenidos planteados a través de éstas.

La realización de este trabajo también ha supuesto una gran dificultad debido a la falta de experiencia y ante la presión que genera un trabajo así, sin embargo, además de ser un gran reto ha sido una experiencia gratificante ya que considero que he adquirido un gran número de aprendizajes mediante su realización y que, en mayor o menor medida, así se puede percibir.

Una vez terminado, estoy satisfecha ya no solo por los frutos que ha dado el esfuerzo puesto en él, si no que también por el tema seleccionado. Gracias al Practicum me he podido dar cuenta de la importancia que cobra el juego a la hora de ser utilizado como una estrategia metodológica ya que va a permitir que los niños aprendan estando motivados, lo que va a generar así aprendizajes más duraderos. Así como, de la importancia de un buen desarrollo de la creatividad por el simple hecho de que trabajando esta capacidad vamos a ayudar a que el desarrollo general del alumno sea más favorable.

Por tanto, aunque todavía nos encontremos con ese pensamiento social de que jugando no se aprende, poco a poco la realidad en las aulas está cambiando y ese pensamiento erróneo se va eliminando, dando pie a una mayor presencia del juego dentro de éstas.

7.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Basquero, V. (2021). *¿Qué es el ABJ y porqué es tan importante implantarlo en el aula y en casa?* LUDILO. <https://www.ludilo.es/blog/que-es-abj-y-su-importancia/>

Blas, A., Broncano, G., Godines, C., Durand, J., Huaman, Z. y Torres, D. (2018). *Guilford, su estructura del intelecto y la creatividad. Teoría de la inteligencia*. UNMSM – Facultad de Psicología.

https://www.ecotec.edu.ec/material/material_2020B1_HUM151_05_140504.pdf

Boada, V. (2017). *Las rutinas de pensamiento en la enseñanza de las ciencias sociales*. Revista para el aula. IDEA. núm 24.

https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_024_0012.pdf

Cantero, C. (2011). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*, 9, 14-19.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628182>

Castro, S. (2019). *Tipos de CrEaTiViDad*. IEPP. Instituto Europeo de Psicología Positiva.

<https://www.iepp.es/tipos-de-creatividad/>

Chavarría, M. A. (2015). *La Eficacia de la Creatividad: Creactívate*. Esic.

Currículo y sistema educativo: diseño de programaciones y unidades didácticas: Grado de Educación Primaria I Ruiz-Requies, MJ de la Calle Velasco - 2019 - Ediciones Universidad de Valladolid

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.

Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Paraninfo

Federación de Enseñanza de CC.OO. (2009). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1, 1 – 8.

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4657.pdf>

Federación de Enseñanza de CC.OO. (2009) Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 3, 1 – 7.

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>

Federación de Enseñanza de CC.OO. (2010). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 11, 1-10

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

Federación de Enseñanza de CC.OO. (2011). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 17, 1-11

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>

Federación de Enseñanza de CC.OO. (2013). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 23, 1 – 8.

<https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd10031.pdf>

García, M., Martín, A., Aragón, Y. y Pérez, M. (2021). *Principios Metodológicos y Métodos de Enseñanza en Educación Infantil*. Didáctica de la Educación Infantil.

Gardner, H. (1995). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de S. Freud, A. Einstein, P. Picasso, I. Stravinsky, T.S. Elliot, M. Graham, M. Gandhi*. Paidós.

Gimeno, J. (2000). *La educación obligatoria: su sentido educativo y social*. Morata.

Gimeno, J. (2008). *El valor del tiempo en la educación*. Morata.

Gómez, J.F. (2018). El Juego Infantil y su importancia en el desarrollo. *Curso Continuo De Actualización en Pediatría*, 10 (4), 5-13

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 106, de 4 de mayo de 2006, pp. 17158 a 17207. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 122868 a 122953. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264

Majaro, S. (1994). *Marketing y creatividad: un enfoque instrumental*. Ediciones Díaz de Santos. S.A.

Marín, M. E. (2019). *Innovación y Creatividad*. Editorial Elearning S.L.

Marrón, M. J. (2005). *Metodología lúdica y aprendizaje significativo en geografía. Propuesta de un juego de simulación para la educación intercultural*. Universidad Complutense de Madrid.

Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay, J. y Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de Prescolar, un reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15, (2), 153–181.

<https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>

Mequé, M., Blanch, S. y Antón, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Octaedro.

Mercado, E. (1991). *Calidad integral empresarial e institucional – I. Capacitación Gerencial*. Editorial Limusa

Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, 37(2), 53 -62.

Moyles, J. (1990). *El juego en la educación Infantil y primaria*. Morata

Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. *Boletín Oficial del Estado*. núm. 5, de 5 de enero de 2008.

Penagos-Corzo, J. C. (2007). Creatividad y Desarrollo. El Maslow olvidado dentro de las organizaciones. *Creatividad e Innovación*.
<http://inteligenciacreatividad.com/ensayos/creatividad-maslow/index.html>

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 4, de 04 de enero de 2007. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-185-consolidado.pdf>

Ricarte, J. M. (1998). *Creatividad y Comunicación Persuasiva*. Universitat Autònoma.

Rodríguez, E. (2017). La estandarización en el currículo educativo: la punta del iceberg de la homogeneización. *Alteridad. Revista de Educación*, 12, (2), 248 – 258.

<https://www.redalyc.org/journal/4677/467751871010/html/>

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil (tesis de pregrado)*. Universidad de Cantabria.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMartina.pdf?sequence=1>

Ruiz-Requies, I. y de la Calle, M.J. (2019). *Currículo y Sistema Educativo. Diseño de Programaciones y Unidades didácticas. Grado de Educación Primaria*. Universidad de Valladolid.

Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 7, (2), 89-106.

<https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>

Torras, N. (2014). *La importancia de fomentar la creatividad en niños*. Faros.

<https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-creatividad-ninos>

Velásquez, B., Remolina, N. y Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, (13), 321-338.

<http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>

Villamizar, G. (2012). la creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10, (2) 212-

237. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596015.pdf>

8.ANEXOS:

ANEXO 1: ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

ACTIVIDAD 1: actividad de inicio/motivación.

NOMBRE:	¡ADIVINA, ADIVINANZA! (act. De inicio/motivación)
TEMPORALIZACIÓN	10 MINUTOS
OBJETIVOS	<p>Escuchar activamente durante las explicaciones y actividades propuestas</p> <p>Mostrar interés durante las explicaciones y a la hora de realizar las actividades</p> <p>Respetar el turno de palabra durante las explicaciones y actividades</p> <p>Participar activamente a la hora de realizar las actividades propuestas</p> <p>Expresarse oralmente de manera adecuada durante el turno de palabra</p> <p>Respetar las reglas del juego durante su desarrollo</p>
MATERIALES	Tarjetas de presentación
DESCRIPCIÓN	<p>La primera actividad es un juego de adivinanzas que realizaremos con el objetivo de motivarles, llamar su atención y ponerles en contexto. Se creará un power point con las adivinanzas sobre cada uno de los niños.</p> <p>Una vez adivinadas, se les entregará una tarjeta de presentación que podrán llevarse a casa. Estas adivinanzas tienen información sobre ellos y podremos valorar y tener constancia de cuanto se conocen entre ellos en realidad</p>

Cómo se presentó en el aula:



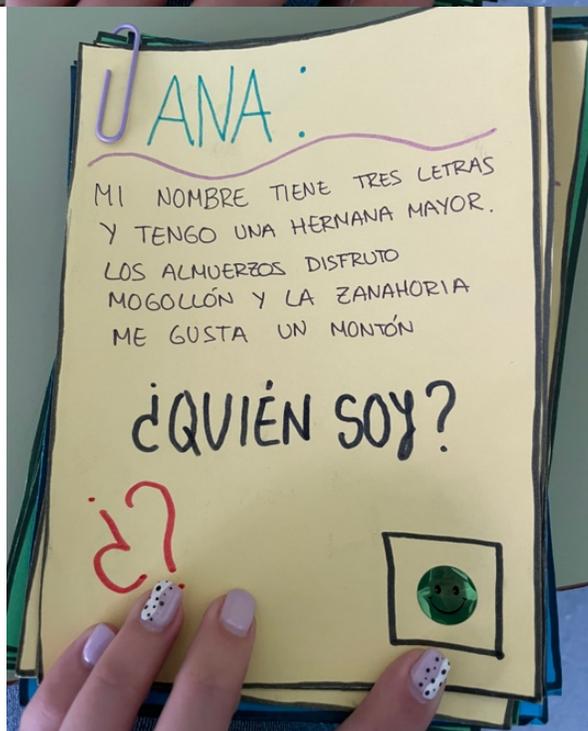
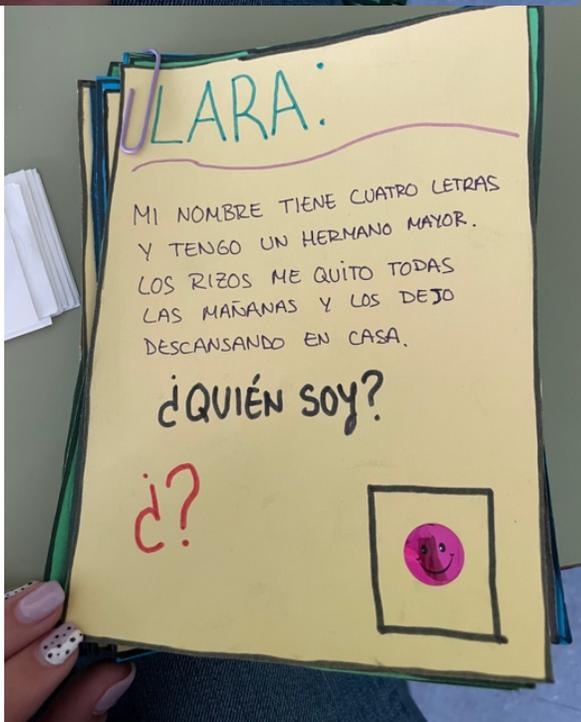
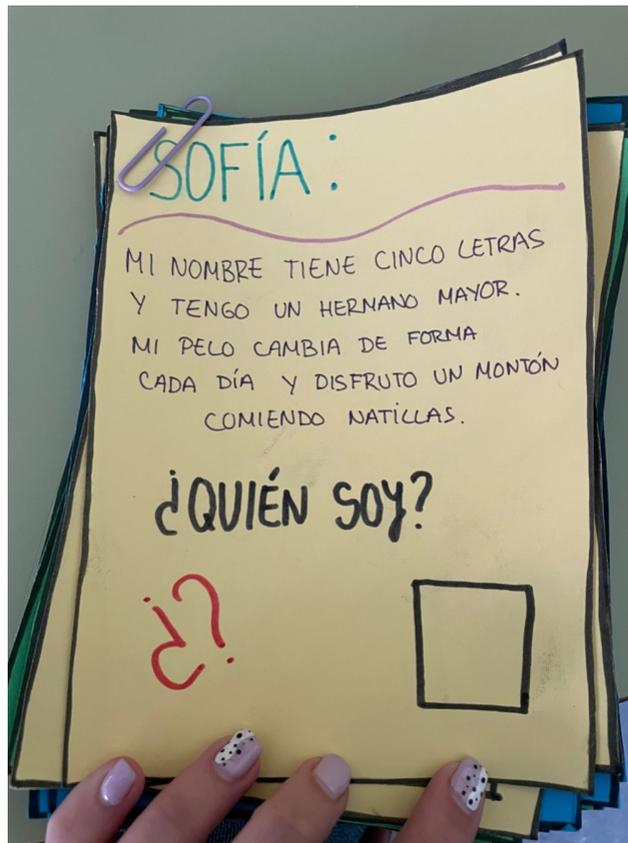
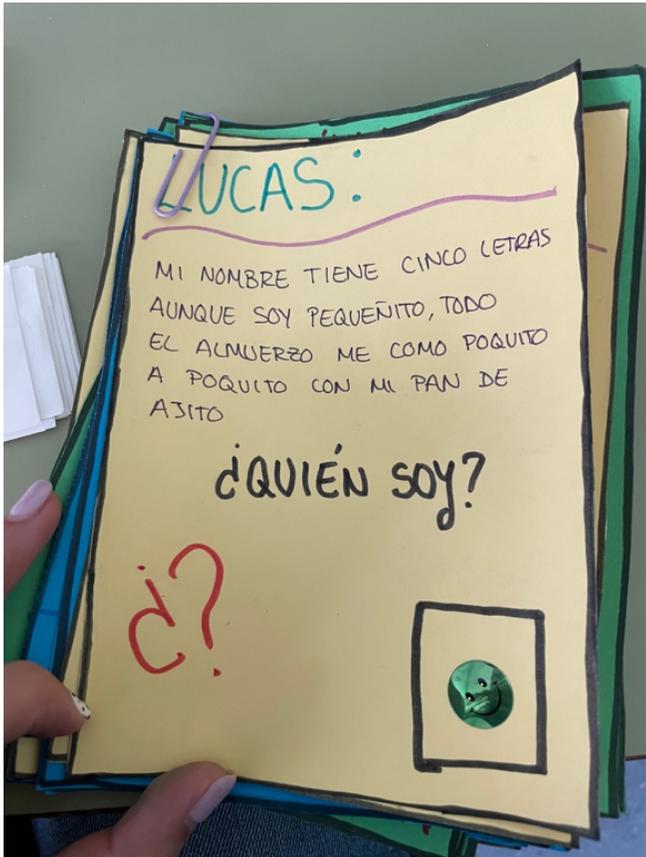
¿QUIÉN SOY?

Me llamo _____, mi nombre tiene tres letras y tengo una hermana más mayor.

Los almuerzos los disfruto mogollón, y la zanahoria me gusta un montón.

¿Quién soy?

Tarjetas para los niños:



Todas las adivinanzas:

ADIVINANZAS ALUMNOS

1. Me llamo ____, mi nombre tiene tres letras y tengo una hermana más mayor. Los almuerzos los disfruto mogollón, y la zanahoria me gusta un montón. ¿Quién soy?
2. Me llamo ____, mi nombre tiene cinco letras y tengo un hermano mayor. Mi pelo cambia de forma cada día y disfruto un montón comiendo natillas. ¿Quién soy?
3. Me llamo ____, mi nombre tiene 4 letras y tengo un hermano mayor. Los rizos me quito todas las mañanas y los dejo descansando en casa. ¿Quién soy?
4. Me llamo ____, mi nombre tiene 6 letras y tres hermanas tengo. El pelo muy largo tengo y en una coleta casi siempre lo llevo. ¿Quién soy?
5. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. El pelo lleno de rizos tengo y con una colectiva los sujeto. ¿Quién soy?
6. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras y tengo un hermano mayor. Una herida en la mano me hice hace un montón, pero trabajé como un campeón. ¿Quién soy?
7. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras y tengo un hermano mayor. Con mi sudadera negra voy igual que Rocío si coincidimos. ¿Quién soy_?
8. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. En la asamblea escucho un montón y aprendo mogollón, la fecha me gusta decir para así poderla escribir.
9. Me llamo ____, mi nombre tiene 9 letras. Aunque no lo parezca, el mayor de la clase soy y todos los días aprendo un montón. ¿Quién soy?
10. Me llamo ____, mi nombre tiene 7 letras. En el cole me gusta estar y aunque me cuesta un poco llegar, con una estrella y siendo mayor, me quedo a aprender un montón. ¿Quién soy?
11. Me llamo ____, Mi nombre tiene 4 letras. En el cole me lo paso fenomenal y con una sonrisa y mis ricitos siempre me verás llegar.
12. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. Tengo gafas para ver mejor y gracias a ellas, atiendo un montón.
13. Me llamo ____, mi nombre tiene 5 letras. Color rubio tengo el pelo y de negro siempre me visto, siendo como James Bond en el cole con mis amigos. ¿Quién soy?
14. Me llamo ____, mi nombre tiene 5 letras. Aunque soy pequeñito, todo el almuerzo me como poquito a poquito. ¿Quién soy?
15. Me llamo ____, mi nombre tiene 11 letras. En el cole me lo paso genial y con mis ricitos y mi sudadera de los Lakers me verás llegar. ¿Quién soy?
16. Me llamo ____, mi nombre tiene 11 letras. Con mis sudaderas de dibujos y mis gafas con correa, me verás en el cole jugando a mi manera. ¿Quién soy?
17. Me llamo ____, mi nombre tiene cuatro letras. Soy pequeñito y aunque no hablo mucho, los bocadillos de atún me como sin decir ni mú. ¿Quién soy?
18. Me llamo ____, mi nombre tiene 9 letras. En el cole trabajo un montón y con mi mochila de Spiderman me voy al comedor. ¿Quién soy?
19. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. Estuve un tiempo en Ecuador y vine de vuelta para trabajar un montón. ¿Quién soy?
20. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. Aunque al cole vengo poquito, aprendo muy rapidito. ¿Quién soy?

ACTIVIDAD 3: act. De desarrollo.

Previamente a esta actividad, se pondrá a los niños una canción llamada “*Estás creciendo*” (<https://www.youtube.com/watch?v=SODuP4rV8yY>) con el fin de ponerles en predisposición y contextualizarme. Gracias a ello, comentaremos cómo a medida que crecemos vamos aprendiendo y experimentando cambios, con el fin de que tomen más conciencia del paso del tiempo. Una vez terminada esta pequeña asamblea, les explicaremos el juego siguiente.

NOMBRE:	¡MIS GAFAS DEL PASADO! (act. De desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	1 HORA
OBJETIVOS	Expresarse correctamente de manera oral durante el turno de palabra Escuchar activamente durante las explicaciones y actividades propuestas Mostrar interés durante las explicaciones y a la hora de realizar las actividades Recordar situaciones pasadas a la hora de realizar la actividad Respetar el turno de palabra durante las explicaciones y actividades Imaginar situaciones irreales durante el desarrollo de la actividad Respetar las reglas del juego durante su desarrollo
MATERIALES	Gafas, cajas de arena, piedras, palos, olores...

DESCRIPCIÓN

Después de escuchar la canción, mientras estén todos en asamblea, se les presentará al protagonista de esta actividad: El bebé lilú. Repasaremos aquellas cosas que hacíamos cuando éramos bebés y seguiremos repasando aquellos cambios que vamos experimentando una vez que vamos creciendo. Una vez que se haya dedicado un tiempo para ello, se les explicará el juego.

Dividiremos a la clase en cuatro equipos y pediremos que se sienten en las mesas. Un miembro de cada equipo deberá taparse los ojos y tocar el material que se habrá puesto en la mesa (arena, palos...). Deberá tocarlo, olerlo, manipularlo y decir a que le recuerda (Ej.: La arena a la playa, al parque...) A partir de ello deberán inventarse una historia con respecto a lilú, el protagonista de la actividad (Ej.: Érase una vez el bebé lilú...) e incluir en esa historia el nombre del material que están manipulando. Una vez creada la historia entre todos, rotaremos las cajas, así como, será otro de los niños quien tenga que ponerse la venda.

ACTIVIDAD 6: Act. De desarrollo.

Anteriormente, se les pondrá un cuento llamado “*¡Qué miedo!*”, que les servirá de ejemplo para la siguiente actividad ya que el protagonista también se imagina sus miedos de forma divertida.

NOMBRE:	LAS GAFAS DE LOS MIEDOS (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	15 MINUTOS
OBJETIVOS	Imaginar situaciones irreales durante la realización de la actividad Expresarse oralmente de manera adecuada durante el turno de palabra Escuchar activamente durante las explicaciones y actividades propuestas Mostrar interés durante las explicaciones y a la hora de realizar las actividades Identificar y expresar sentimientos y emociones propios Expresar sentimientos y emociones propias y ajenas Respetar las reglas del juego durante su desarrollo
MATERIALES	Gafas
DESCRIPCIÓN	Los niños deben ponerse las gafas e ir diciendo uno por uno algo que les de miedo (Ej. Las arañas). Posteriormente, deberán ponerse las gafas e imaginarse ese miedo pero de forma divertida (Ej.: veo a una araña, con nariz de payaso, está saltando a la comba...).

ALGUNAS RESPUESTAS:

1. Un vampiro con la nariz de payaso y con una caca en la cabeza
2. Un hombre lobo saltando a la comba en la luna
3. Un dinosaurio con una caca de perro en la cabeza
4. Un monstruo de lava con gafas de sol y una nariz de payaso
5. Un fantasma blanco comiendo chocolate y todo lleno de chocolate, saltando a la comba y bañándose conmigo
6. Un zombie con la nariz de payaso y un gorro de zanahoria en la cabeza que tiene el pelo morado y está haciendo una voltereta lateral.
7. Un monstruo rojo con el pelo rojo y nariz morada y redonda, como una fresa.
8. Unos zombies con pelotas de tenis en la cabeza y una manzana en la nariz
9. Un tiburón con pelotas de disparar en los ojos y un tomate verde en la aleta.
10. Un cocodrilo con culete de bebé y con una caca.
11. Una moto llena de chocolate
12. Una momia con nariz de berenjena y pelo morado en punta y con brazos de espaguetis.
13. Unos zombies y un cocodrilo con forma de caca en patines

ACTIVIDAD 7: act. De desarrollo.

NOMBRE:	NUESTROS MIEDOS (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	45 MINUTOS
OBJETIVOS	<p>Expresarse correctamente de manera artística durante el desarrollo de la actividad</p> <p>Expresarse oralmente de manera adecuada durante el turno de palabra</p> <p>Mostrar interés durante las explicaciones y a la hora de realizar las actividades</p> <p>Identificar sentimientos y emociones propios y ajenos.</p> <p>Expresar sentimientos y emociones propios y ajenos.</p> <p>Imaginar situaciones irreales durante la realización de la actividad</p> <p>Escuchar activamente durante las explicaciones y actividades propuestas</p> <p>Hacer representaciones de sus emociones por medio del dibujo</p>

MATERIALES	Cartulinas, material plástico
DESCRIPCIÓN	Una vez que todos hayan hecho la actividad anterior, por equipos, se les entregará una cartulina grande donde todos juntos deberán dibujar cosas que les den miedo de forma divertida, creando así el mural de los miedos. Se trata de que colaboren todos juntos y que desarrollen la creatividad.

ACTIVIDAD 9: act. De desarrollo.

NOMBRE:	ESTAS SON MIS EMOCIONES Y ASÍ LAS EXPRESO (act. de desarrollo/ ROL PLAYING.)
TEMPORALIZACIÓN	45 MINUTOS
OBJETIVOS	<p>Mostrar interés durante las explicaciones y actividades propuestas</p> <p>Identificar sentimientos y emociones propias y ajenas</p> <p>Expresar sentimientos y emociones propias y ajenas</p> <p>Respetar las reglas del juego durante su desarrollo</p> <p>Expresarse correctamente a través del cuerpo</p> <p>Escuchar activamente durante las explicaciones y actividades propuestas</p> <p>Imaginar situaciones irreales durante el desarrollo de la actividad</p>
MATERIALES	-
DESCRIPCIÓN	Se planteará una situación a cada alumno (o pueden plantearla ellos mismos) (Ej.: voy andando por la calle y veo a un perro que está solito y me pongo triste). Uno por uno, deberá representar la situación (rol playing) mediante gestos, sin hablar... Los demás, deberán adivinarlo, posteriormente, deberán representarlo todos.

ACTIVIDAD 10: Act. De conocimientos previos.

NOMBRE:	VEO, PIENSO, ME PREGUNTO (act. De cto previos)
TEMPORALIZACIÓN	15 MINUTOS
OBJETIVOS	<p>Expresarse oralmente de manera adecuada durante el turno de palabra</p> <p>Escuchar activamente durante las explicaciones y actividades propuestas</p> <p>Mostrar interés durante las explicaciones y a la hora de realizar las actividades</p> <p>Participar activamente a la hora de realizar las actividades propuestas</p>
MATERIALES	-
DESCRIPCIÓN	<p>Previamente a la actividad siguiente sobre las profesiones, con el fin de trabajar el tema de la igualdad de género, los estereotipos, los prejuicios, realizaremos esta rutina de pensamiento que tiene como objetivo desarrollar la curiosidad y la creatividad.</p> <p>Se pondrá a los alumnos la siguiente foto y les preguntaremos qué es lo que ven, qué es lo que piensan y qué es lo que se preguntan. Gracias a las respuestas de cada uno, podremos tener constancia de los conocimientos que tienen sobre el tema, estableceremos conexiones con aprendizajes posteriores y podremos observar las diferentes</p>

Imagen:



ACTIVIDAD 12:

NOMBRE:	MIS GAFAS DEL FUTURO (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	30 MINUTOS
OBJETIVOS	<p>Imaginar situaciones irreales durante el desarrollo de la actividad</p> <p>Escuchar activamente durante las explicaciones y actividades propuestas</p> <p>Expresarse oralmente de manera adecuada durante el turno de palabra</p> <p>Mostrar interés durante las explicaciones y a la hora de realizar las actividades</p> <p>Participar activamente a la hora de realizar las actividades propuestas</p>
MATERIALES	Gafas
DESCRIPCIÓN	En asamblea, los niños se colocarán las gafas del futuro y deberán decir como se imaginan de mayores. Todo es apto. (Ej.: me imagino viviendo en el mar, con el pelo rosa, sabré volar...).

ANEXO 2: UNIDAD DIDÁCTICA COMPLETA

INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Para esta propuesta de intervención se ha realizado una Unidad Didáctica llamada “*Un pedacito de mi*” con el fin de trabajar aspectos relacionados con ellos mismos y que puedan conocerse más entre ellos. He elegido el tema a raíz de observar en el aula los gustos del alumnado y darme cuenta de lo mucho que les apasiona hablar sobre ellos mismos, sentirse protagonistas y sentir que son escuchados.

Con esta propuesta no solo se pretende trabajar el paso del tiempo (el pasado, presente y futuro) y los cambios físicos que se experimentan según uno va creciendo, si no que también trabajaremos emociones, estereotipos, la familia, profesiones... es decir, trabajaremos diversos contenidos a través de información sobre ellos mismos. Además, está pensado para trabajar a través de juegos o de actividades de carácter práctico donde lo que predomina es el fomento de la expresión oral y de la creatividad.

El aula donde se llevará a cabo es un aula de 20 alumnos de entre 4 y 5 años donde 15 son chicos y 5 son chicas. Hay que tener en cuenta la diversidad, ya que, contamos con un niño con NEE y varios niños que necesitan de una atención más individualizada ya que no llegan a conseguir los objetivos. Es de vital importancia no olvidar este hecho a la hora de plantear las actividades en el aula, porque a pesar de estar pensadas para estos niños, de seguro que necesitarán una mayor atención y ayuda que se les deberá proporcionar.

OBJETIVOS

Objetivos de Etapa:

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias
2. Observar y explotar su entorno familiar y social

3. Desarrollar sus capacidades afectivas
4. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes formas de expresión

Objetivos de Área:

ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.
2. Lograr una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de su reconocimiento personal y de la interacción con los otros, y descubrir sus posibilidades y limitaciones para alcanzar una ajustada autoestima.
3. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
4. Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto.
2. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.

ÁREA DE LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

1. 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.

2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.
3. Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.
4. Expresarse con un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.

CONTENIDOS

ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. Percepción de los cambios físicos que ha experimentado su cuerpo con el paso del tiempo: rasgos, estatura, peso, fuerza, etc. y de las posibilidades motrices y de autonomía que le permiten dichos cambios.
2. Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.
3. Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.
4. Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.
5. Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
6. Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
7. Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. La actividad humana en el medio próximo: funciones, y oficios habituales.
2. Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad.
3. Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas.

ÁREA DE LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

1. 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.
2. Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos.
3. Ejercitación de la escucha a los demás, reflexión sobre los mensajes de los otros, respeto por las opiniones de sus compañeros y formulación de respuestas e intervenciones orales oportunas utilizando un tono adecuado.
4. Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.
5. Expresión de los propios sentimientos y emociones a través del cuerpo, y reconocimiento de estas expresiones en los otros compañeros.

METODOLOGÍA

La metodología que vamos a emplear a lo largo de esta propuesta de actividades es una metodología lúdica basada en el aprendizaje significativo que vincula sus experiencias y conocimientos previos con la vida diaria. Se pretende que los alumnos adquieran aprendizajes a través del juego y de actividades prácticas, es decir, que los alumnos aprendan de manera activa donde sean ellos mismos quienes actúen, experimenten, manipulen, se expresen...

Es muy importante tener siempre en cuenta los intereses del alumnado y los conocimientos previos ya que de este modo nos aseguraremos de que lo trabajado es motivacional y significativo para el alumnado. Esta propuesta de actividades ha sido diseñada tras observar en el aula el afán e ímpetu de todos los alumnos por hablar sobre ellos mismos y dar a conocer sus sentimientos, emociones, hechos, experiencias... Por tanto, podríamos decir que se emplea el constructivismo, teoría que nos indica que el alumno adquiere nuevos aprendizajes a partir de lo que ya conoce, ya que, se van a trabajar diversos contenidos a través de información sobre ellos mismos que ya conocen.

Los principios metodológicos (García, et al., 2021) que rigen esta propuesta son:

7. **Actividad:** Los aprendizajes van a ser adquiridos de forma activa y a través de la experimentación por parte del alumnado. Es importante este principio en la etapa de Educación Infantil, ya que, la forma más eficaz de aprender a estas edades es a través de la acción, de la manipulación, de la experimentación... es decir, se busca que los niños y niñas aprendan haciendo y sean protagonistas de sus aprendizajes, lo que permitirá que éstos sean más duraderos.
8. **Individualización:** Es importante que se tengan en cuenta las características personales de cada uno de los miembros del aula en el proceso de enseñanza – Aprendizaje y respetar los ritmos biológicos de cada uno de los alumnos. Ninguno debe quedarse atrás, si no que se debe ofrecer ayuda a quienes lo necesiten más con el objetivo de que todos lleguen a la misma meta.
9. **Globalización:** Se pretende facilitar el aprendizaje a los alumnos, por tanto, se debe dar información al alumnado de la forma más similar posible a como ellos la reciben en su día a día. Es importante construir relaciones significativas entre lo que ya se conoce y entre lo que se pretende aprender.
10. **El juego:** Este principio es de vital importancia en la etapa de Educación Infantil y por ello es uno de los principios fundamentales de esta propuesta. A través de juego, el alumnado adquirirá diversos aprendizajes y se podrá estimular la capacidad de elección, la toma de decisiones, la creatividad, respeto de normas...
11. **Creatividad:** Uno de los objetivos de esta propuesta y que por ello este principio es fundamental en esta propuesta de actividades es el desarrollo de la creatividad. Esta propuesta cuenta con un gran número de actividades donde se busca que los alumnos desarrollen y potencien su creatividad, que desarrollen su personalidad a través de la expresión artística, reflejen sus emociones, sentimientos...
12. **Socialización:** Se debe potenciar la colaboración entre los alumnos con el objetivo de desarrollar la capacidad social de cada uno de los estudiantes. Hay que tener en cuenta de que el proceso E/A es un proceso social, por tanto, es de vital importancia que las actividades y propuestas tengan en cuenta este principio metodológico.

Estrategias metodológicas:

13. *Rutinas de pensamiento*: Una de las estrategias empleadas es la rutina de pensamiento, que como nos indica Boada (2017) en su artículo de la *Revista Para el Aula*, es una estrategia que motiva a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de pensamiento, a reflexionar e indagar sobre aquello que más les interese y a no convertirse solamente en un almacén de información.
14. *Trabajo en equipo*: Otra de las estrategias metodológicas que se emplea es el trabajo en equipo, que consiste en que los alumnos trabajen en equipo con el fin de conseguir un mismo objetivo o realizar una misma tarea.
15. *Tipos de juego*: El juego es la principal estrategia metodológica de esta propuesta ya que el objetivo es desarrollar la creatividad a partir de diferentes tipos de juegos que se han mencionado con anterioridad.
16. *Rol playing*: Que consiste en que los alumnos se conviertan en actores y recreen así diferentes situaciones que se han planteado con anterioridad.

TEMPORALIZACIÓN Y CRONOGRAMA

Esta propuesta está pensada para ser desarrollada durante el tercer trimestre del curso escolar, es decir, después de las vacaciones de Semana Santa. Debido a la carga de trabajo ya que se estará desarrollando otro proyecto a la par que la otra clase de cuatro años, se llevarán a cabo las sesiones durante la hora de valores, que coincide los jueves a primera hora (9:00H – 10:00H), por tanto, estaríamos hablando de cinco sesiones a poner en práctica. El resto de las sesiones se intentará que se puedan poner en práctica en algunos tiempos libres.

ACTIVIDADES

SESIÓN 1: 1 HORA.

ACTIVIDAD 1: actividad de inicio/motivación.

NOMBRE:	¡ADIVINA, ADIVINANZA! (act. De inicio/motivación)
TEMPORALIZACIÓN	10 MINUTOS
OBJETIVOS	Escuchar activamente Mostrar interés y curiosidad Respetar el turno de palabra Mostrar actitud de respeto y colaboración Participar activamente Expresarse oralmente de manera adecuada
MATERIALES	Tarjetas de presentación
DESCRIPCIÓN	La primera actividad es un juego de adivinanzas que realizaremos con el objetivo de motivarles, llamar su atención, ponerles en contexto y tener constancia sobre cuánto se conocen los unos a los otros. Se creará un power point con las adivinanzas sobre cada uno de los niños. Según las vayan adivinando se les irá entregando la tarjeta y finalmente, cuando estén todas entregadas se valorará si han conseguido respetar las tres reglas del juego que previamente se les habrá explicado (1. Mientras se lee la adivinanza hay que estar en silencio / 2. Si se adivina antes de terminar de leer la adivinanza hay que levantar la mano / 3. Una vez entregada la tarjeta no se toca, hay que tener las manos libres) si es así, se les entregará un gomet a modo de premio.

Cómo se presentó en el aula (pizarra digital):



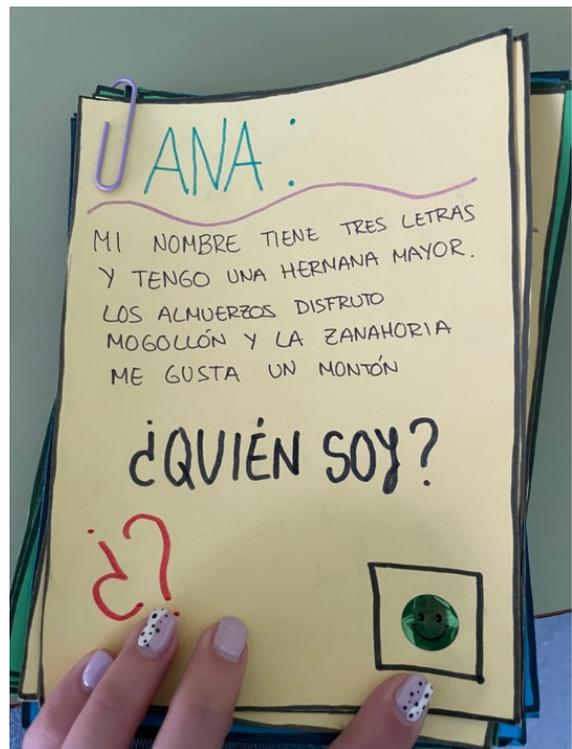
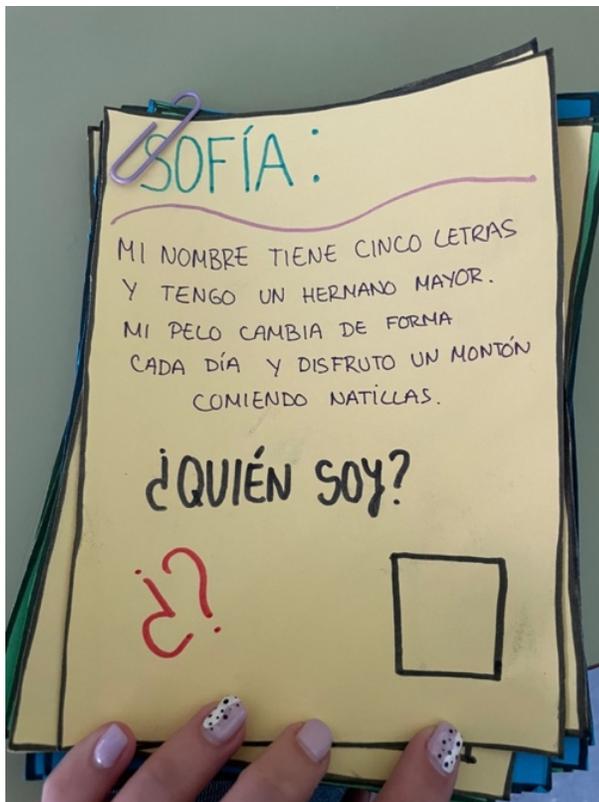
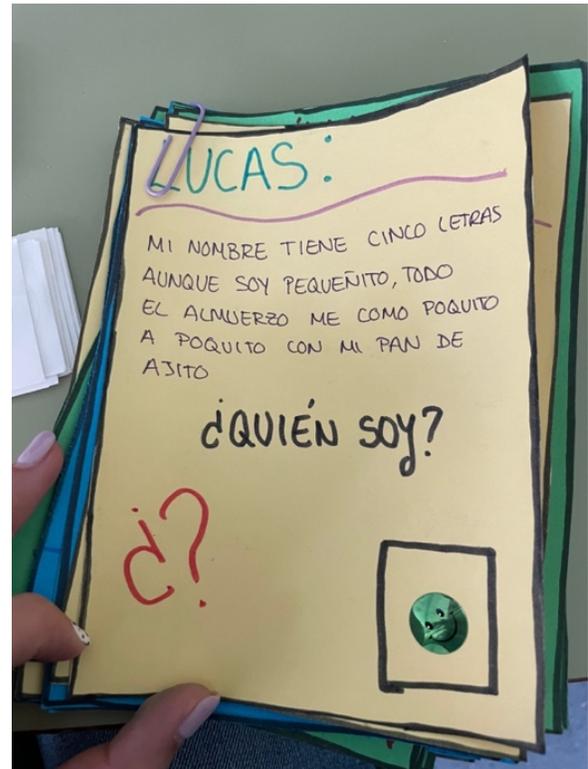
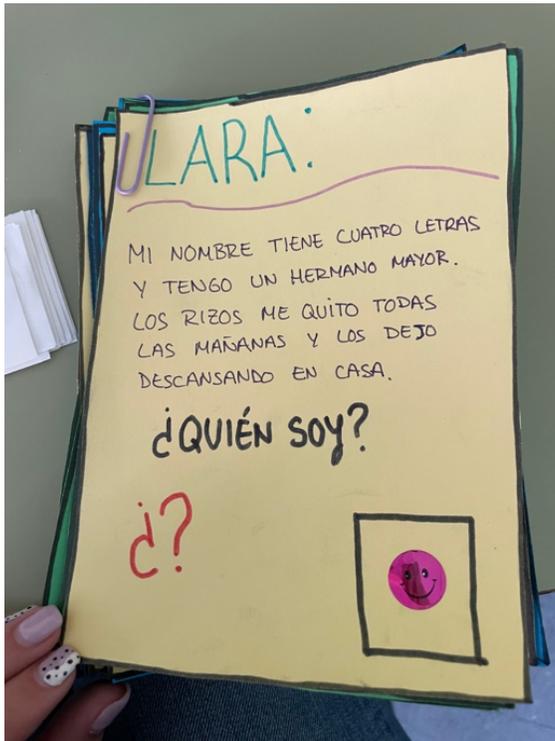
¿QUIÉN SOY?

Me llamo ____, mi nombre tiene tres letras y tengo una hermana más mayor.

Los almuerzos los disfruto mogollón, y la zanahoria me gusta un montón.

¿Quién soy?

Tarjetas de los alumnos:



Todas las adivinanzas:

ADIVINANZAS ALUMNOS

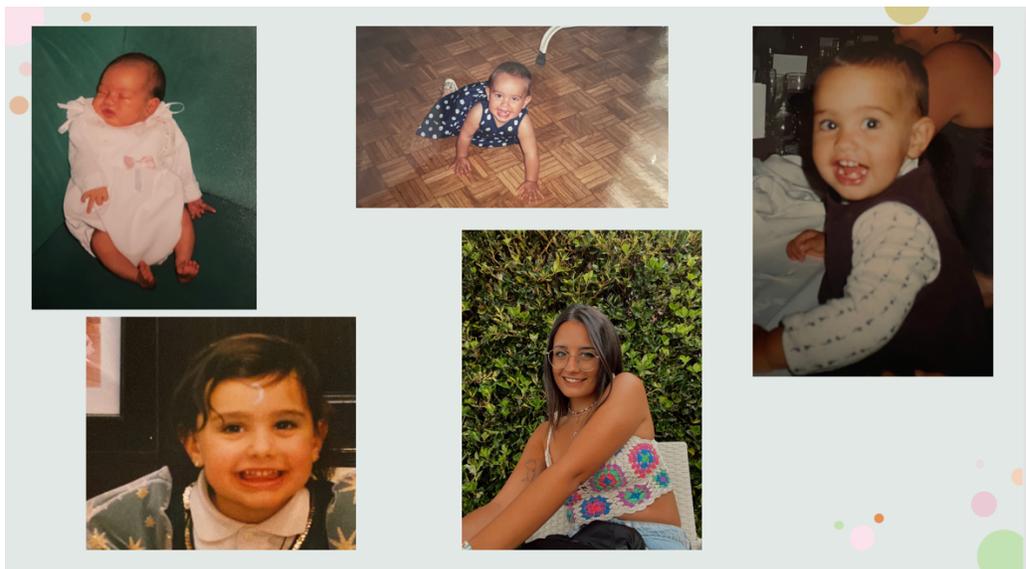
1. Me llamo ____, mi nombre tiene tres letras y tengo una hermana más mayor. Los almuerzos los disfruto mogollón, y la zanahoria me gusta un montón. ¿Quién soy?
2. Me llamo ____, mi nombre tiene cinco letras y tengo un hermano mayor. Mi pelo cambia de forma cada día y disfruto un montón comiendo natillas. ¿Quién soy?
3. Me llamo ____, mi nombre tiene 4 letras y tengo un hermano mayor. Los rizos me quito todas las mañanas y los dejo descansando en casa. ¿Quién soy?
4. Me llamo ____, mi nombre tiene 6 letras y tres hermanas tengo. El pelo muy largo tengo y en una coleta casi siempre lo llevo. ¿Quién soy?
5. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. El pelo lleno de rizos tengo y con una colectiva los sujeto. ¿Quién soy?
6. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras y tengo un hermano mayor. Una herida en la mano me hice hace un montón, pero trabajé como un campeón. ¿Quién soy?
7. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras y tengo un hermano mayor. Con mi sudadera negra voy igual que Rocío si coincidimos. ¿Quién soy?
8. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. En la asamblea escucho un montón y aprendo mogollón, la fecha me gusta decir para así poderla escribir.
9. Me llamo ____, mi nombre tiene 9 letras. Aunque no lo parezca, el mayor de la clase soy y todos los días aprendo un montón. ¿Quién soy?
10. Me llamo ____, mi nombre tiene 7 letras. En el cole me gusta estar y aunque me cuesta un poco llegar, con una estrella y siendo mayor, me quedo a aprender un montón. ¿Quién soy?
11. Me llamo ____, mi nombre tiene 4 letras. En el cole me lo paso fenomenal y con una sonrisa y mis ricitos siempre me verás llegar.
12. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. Tengo gafas para ver mejor y gracias a ellas, atiendo un montón.
13. Me llamo ____, mi nombre tiene 5 letras. Color rubio tengo el pelo y de negro siempre me visto, siendo como James Bond en el cole con mis amigos. ¿Quién soy?
14. Me llamo ____, mi nombre tiene 5 letras. Aunque soy pequeñito, todo el almuerzo me como poquito a poquito. ¿Quién soy?
15. Me llamo ____, mi nombre tiene 11 letras. En el cole me lo paso genial y con mis ricitos y mi sudadera de los Lakers me verás llegar. ¿Quién soy?
16. Me llamo ____, mi nombre tiene 11 letras. Con mis sudaderas de dibujos y mis gafas con correa, me verás en el cole jugando a mi manera. ¿Quién soy?
17. Me llamo ____, mi nombre tiene cuatro letras. Soy pequeñito y aunque no hablo mucho, los bocadillos de atún me como sin decir ni mú. ¿Quién soy?
18. Me llamo ____, mi nombre tiene 9 letras. En el cole trabajo un montón y con mi mochila de Spiderman me voy al comedor. ¿Quién soy?
19. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. Estuve un tiempo en Ecuador y vine de vuelta para trabajar un montón. ¿Quién soy?
20. Me llamo ____, mi nombre tiene seis letras. Aunque al cole vengo poquito, aprendo muy rapidito. ¿Quién soy?

ACTIVIDAD 2: act. De desarrollo.

NOMBRE:	¡ASÍ ERA YO! (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	45 minutos
OBJETIVOS	<p>Identificar semejanzas y diferencias entre unos y otros</p> <p>Comprender el paso de tiempo</p> <p>Expresarse correctamente de manera oral y escrita</p> <p>Escuchar activamente</p> <p>Mostrar interés</p> <p>Mejorar la expresión artística</p> <p>Respetar el turno de palabra</p> <p>Mostrar actitud de respeto y colaboración</p>

MATERIALES	Tarjetas de presentación, material plástico.
DESCRIPCIÓN	<p>Debido a su corta edad, es posible que aún no sepan apreciar muchas diferencias entre el presente y el pasado con respecto a ellos. Por tanto, para esta actividad, llevaré fotos personales para que sepan apreciar esas diferencias. Iremos comentando como he ido cambiando yo a lo largo de los años e iremos comentando aquellos rasgos físicos que han ido cambiando con el tiempo.</p> <p>Una vez realizada la asamblea realizaremos la siguiente actividad, donde deberán dibujarse a ellos de bebés y dibujar al lado aquel lugar donde han nacido (como ellos crean, todo es apto). Según vayan terminando, irán realizando la actividad posterior.</p>

EJEMPLO:



SESIÓN 2:

Previamente a esta actividad, se pondrá a los niños una canción llamada “*Estás creciendo*” (<https://www.youtube.com/watch?v=SODuP4rV8yY>) con el fin de ponerles en predisposición y contextualizarme. Gracias a ello, comentaremos cómo a medida que crecemos vamos aprendiendo y experimentando cambios, con el fin de que tomen más conciencia del paso del tiempo. Una vez terminada esta pequeña asamblea, les explicaremos el juego siguiente.

ACTIVIDAD 3: act. De desarrollo.

NOMBRE:	¡MIS GAFAS DEL PASADO! (act. De desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	1 HORA
OBJETIVOS	Comprender el paso del tiempo Expresarse correctamente de manera oral Escuchar activamente Mostrar interés Ser capaz de recordar situaciones pasadas Respetar el turno de palabra Mostrar actitud de respeto y colaboración
MATERIALES	Gafas/vendas, cajas de arena, piedras, palos, olores...

DESCRIPCIÓN	<p>Después de escuchar la canción, mientras estén todos en asamblea, se les presentará al protagonista de esta actividad: <u>El bebé lilú</u>. Repasaremos aquellas cosas que hacíamos cuando éramos bebés y seguiremos repasando aquellos cambios que vamos experimentando una vez que vamos creciendo. Una vez que se haya dedicado un tiempo para ello, se les explicará el juego.</p> <p>Dividiremos a la clase en cuatro equipos y pediremos que se sienten en las mesas. Un miembro de cada equipo deberá taparse los ojos y tocar el material que se habrá puesto en la mesa (arena, palos...). Deberá tocarlo, olerlo, manipularlo y decir a que le recuerda (Ej.: La arena a la playa, al parque...) A partir de ello deberán inventarse una historia con respecto a lilú, el protagonista de la actividad (Ej.: Érase una vez el bebé lilú...) e incluir en esa historia el nombre del material que están manipulando. Una vez creada la historia entre todos, rotaremos las cajas, así como, será otro de los niños quien tenga que ponerse la venda.</p>
-------------	--

SESIÓN 3: 1 HORA.

ACTIVIDAD 4: Act de desarrollo.

Previamente a esta actividad, se les pondrá un vídeo llamado “*Estoy creciendo*” (<https://www.youtube.com/watch?v=IF-KzbnLUvY>). Es un cuento infantil pretende hacer ver a los niños y que entiendan cómo y por qué crece nuestro cuerpo y qué es aquello que tenemos que hacer para que este crezca sano.

NOMBRE:	¡ESTO HACÍAMOS DE BEBÉS! (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	1 HORA
OBJETIVOS	<p>Comprender el paso del tiempo</p> <p>Expresarse correctamente de manera oral</p> <p>Escuchar activamente</p> <p>Mostrar interés</p> <p>Respetar el turno de palabra</p> <p>Mostrar actitud de respeto y colaboración</p>
MATERIALES	
DESCRIPCIÓN	<p>Para esta actividad, comenzaremos con una asamblea en la que todos juntos comentaremos aquello que hacíamos cuando éramos bebés recién nacidos, con el fin de que puedan apreciar el paso del tiempo y el progreso en ellos, que valoren cómo a raíz que pasa el tiempo van aprendiendo y madurando.</p> <p>Una vez que hayamos comentado y hablado sobre lo que hacían cuando eran recién nacidos, por equipos, se les entregará una cartulina donde deberán dibujar aquellas cosas que hacían cuando eran pequeños (usar pañal, dormir en la cuna...), todo lo que se les ocurra. Deberán colaborar entre ellos ya que el mural es grupal.</p>

SESIÓN 4: 1 HORA.**ACTIVIDAD 5: Act. De desarrollo.**

NOMBRE:	ASÍ SOY AHORA (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	45 MINUTOS
OBJETIVOS	Comprender el paso del tiempo y los cambios físicos que han experimentado Conocerse más a sí mismo Valorar la diversidad Identificar semejanzas y diferencias entre unos y otros Expresarse correctamente de manera oral Escuchar activamente Mostrar actitud de respeto y colaboración Identificar y expresar sentimientos y emociones propios
MATERIALES	Ficha preparada con anterioridad, material plástico, revistas
DESCRIPCIÓN	Previamente, escribiremos en la pizarra rasgos de la personalidad (Cariñoso, Amable, Responsable, Vergonzoso...) y hablaremos sobre cómo a pesar de ser cosas que no se ven a simple vista como por ejemplo puede ser el pelo rubio, son aspectos que nos definen y nos hacen ser quien somos. En asamblea, uno por uno irá mencionando un rasgo físico y uno de su personalidad (de los vistos anteriormente, cómo el se considere...) (Ej.: Me llamo Lucía, tengo los ojos azules y soy muy cariñosa). Con esta actividad, iremos trabajando valores como el respeto, podremos favorecer el conocimiento de si mismos, las emociones, el auto concepto, tomarán conciencia de aquellos cambios físicos que han experimentado... De

igual forma, iremos apuntando en la pizarra aquello que dicen, con el fin de poder ver luego de forma clara las diferencias, las similitudes, podremos practicar el conteo (Ej.: Hay 4 con ojos azules, 2 rubios...), la lectoescritura...

Posteriormente, realizaremos una ficha donde deben dibujarse tal y como son en el presente (todo es apto, pueden dibujarse como quieran) y escribir el rasgo de la personalidad que hayan mencionado.

SESIÓN 5: 1 HORA

Anteriormente, se les pondrá un cuento llamado “*¡Qué miedo!*”, que les servirá de ejemplo para la siguiente actividad ya que el protagonista también se imagina sus miedos de forma divertida.

ACTIVIDAD 6: Act. De desarrollo.

NOMBRE:	LAS GAFAS DE LOS MIEDOS (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	15 MINUTOS
OBJETIVOS	<p>Imaginar situaciones irreales</p> <p>Comunicarse correctamente de manera oral</p> <p>Escuchar activamente</p> <p>Mostrar interés</p> <p>Respetar el turno de palabra</p>

	Mostrar actitud de respeto y colaboración Identificar y expresar sentimientos y emociones propios
MATERIALES	Gafas
DESCRIPCIÓN	Los niños deben ponerse las gafas e ir diciendo uno por uno algo que les de miedo (Ej. Las arañas). Posteriormente, deberán ponerse las gafas e imaginarse ese miedo pero de forma divertida (Ej.: veo a una araña, con nariz de payaso, está saltando a la comba...).

ACTIVIDAD 7: act. De desarrollo.

NOMBRE:	NUESTROS MIEDOS (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	45 MINUTOS
OBJETIVOS	Fomentar la creatividad expresiva Expresarse correctamente de manera oral y artística Mostrar interés Mostrar actitud de respeto y colaboración Identificar y expresar sentimientos y emociones propios y ajenos.
MATERIALES	Cartulinas, material plástico
DESCRIPCIÓN	Una vez que todos hayan hecho la actividad anterior, por equipos, se les entregará una cartulina grande donde todos juntos deberán dibujar cosas que les den miedo de forma divertida, creando así el mural de los miedos. Se trata de que colaboren todos juntos y que desarrollen la creatividad.

SESIÓN 6: 1 HORA.**ACTIVIDAD 8: act. De desarrollo.**

NOMBRE:	LO QUE ME HACE FELIZ (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	1 HORA
OBJETIVOS	Expresarse correctamente de manera oral y artística Mostrar interés Mostrar actitud de respeto y colaboración Identificar y expresar sentimientos y emociones propios y ajenos.
MATERIALES	Cartulinas, material plástico
DESCRIPCIÓN	<p>Comenzaremos la actividad con una asamblea, en la que como anteriormente, todos tendrán unos minutos para hablar sobre aquello que les hace feliz y decir el porqué con el fin de que sean conscientes de lo importante que es rodearnos de aquello que nos hace felices y trabajar las emociones, lo cual es de vital importancia en el aula.</p> <p>Además, al igual que anteriormente, iremos apuntando en la pizarra para trabajar de forma transversal el conteo y la lectoescritura.</p> <p>Una vez terminada la asamblea, tal y como se realizó con la actividad de los miedos, cada equipo contará con una cartulina donde deberán ir dibujando aquellas cosas que les hace felices. Todo es apto. Deberán colaborar entre ellos para dibujar, pintarlo, pueden recortar imágenes de revistas, pueden escribirlo... lo que se les ocurra.</p>

SESIÓN 7: 1 HORA.

ACTIVIDAD 9: act. De desarrollo.

Previamente, se les mostrara un audio cuento llamado “Tengo un volcán”, el cual nos habla sobre la ira y cómo controlarla. De esta manera, les pondremos en contexto sobre lo que vamos a trabajar.

NOMBRE:	CONTROLO MI ENFADO (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	1 HORA
OBJETIVOS	Expresarse correctamente de manera oral y artística Mostrar interés Mostrar actitud de respeto y colaboración Identificar y expresar sentimientos y emociones propios y ajenos.
MATERIALES	Cartulinas, material plástico
DESCRIPCIÓN	Comenzaremos la actividad con una asamblea, en la que hablaremos sobre el cuento que hemos visto, sobre la ira y la importancia que tiene que sepamos controlar nuestros enfados. Una vez hecho esto, uno por uno deberá ir diciendo aquellas cosas que les hace enfadar y si se les ocurre alguna otra forma de controlar ese enfado. Posteriormente, se llevará a cabo el trabajo en mesas en el que deberán dibujar aquellas cosas que les hacen enfadar e intentar escribirlo.

SESIÓN 8: 1 HORA.**ACTIVIDAD 10: act. De desarrollo.**

Previamente a esta actividad, veremos un video (<https://www.youtube.com/watch?v=qBZSIgo4N1k>) que trata las emociones básicas con el objetivo de poner en contexto a los alumnos y en predisposición para la actividad posterior.

NOMBRE:	ESTAS SON MIS EMOCIONES Y ASÍ LAS EXPRESO (act. de desarrollo/ ROL PLAYING.)
TEMPORALIZACIÓN	45 MINUTOS
OBJETIVOS	Mostrar interés Mostrar actitud de respeto y colaboración Ser capaz de identificar y expresar sentimientos y emociones Respetar las reglas del juego
MATERIALES	a.
DESCRIPCIÓN	Se planteará una situación a cada alumno (o pueden plantearla ellos mismos) (Ej.: voy andando por la calle y veo a un perro que está solito y me pongo triste). Uno por uno, deberá representar la situación (rol playing) mediante gestos, sin hablar... Los demás, deberán adivinarlo, posteriormente, deberán representarlo todos.

SESIÓN 9: 1 HORA Y 30 MINUTOS

ACTIVIDAD 11: act. De conocimientos previos.

NOMBRE:	VEO, PIENSO, ME PREGUNTO (act. De cto previos)
TEMPORALIZACIÓN	30 MINUTOS
OBJETIVOS	Expresarse correctamente de manera oral Escuchar activamente Mostrar interés y curiosidad Mostrar actitud de respeto y colaboración
MATERIALES	b.
DESCRIPCIÓN	<p>Previamente a la actividad siguiente sobre las profesiones, con el fin de trabajar el tema de la igualdad de género, los estereotipos, los prejuicios, realizaremos esta rutina de pensamiento que tiene como objetivo desarrollar la curiosidad y la creatividad.</p> <p>Se pondrá a los alumnos la siguiente foto y les preguntaremos qué es lo que ven, qué es lo que piensan y qué es lo que se preguntan. Gracias a las respuestas de cada uno, podremos tener constancia de los conocimientos que tienen sobre el tema, estableceremos conexiones con aprendizajes posteriores y podremos observar las diferentes</p>

Imagen:



ACTIVIDAD 12:

NOMBRE:	YO DE MAYOR QUIERO SER... (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	1 HORA
OBJETIVOS	Comprender el paso del tiempo Escuchar activamente Expresarse correctamente de manera oral y artística Mostrar interés Mostrar actitud de respeto y colaboración Identificar las profesiones
MATERIALES	Cartulinas, material plástico.
DESCRIPCIÓN	<p>Empezaremos esta actividad con una asamblea en la que uno por uno irá contando aquello a lo que se quieren dedicar cuando sean mayores y el porqué, pueden hablar sobre las profesiones de sus padres... De esta manera, iremos trabajando las diferentes profesiones, trabajaremos estereotipos, podrán ser conscientes de que las profesiones no tienen género, de la diversidad de gustos... Además, iremos escribiendo cada profesión en la pizarra con el fin de trabajar el conteo, la lectoescritura...</p> <p>Una vez que termine la asamblea, por equipos se les entregará una cartulina, donde deberán dibujarse uno por uno según la profesión que hayan escogido. Deberán ayudarse entre ellos para dibujarse, darse ideas, colaborar los unos con los otros, con el objetivo de crear un mini mural de profesiones.</p>

SESIÓN 10: 1 HORA.**ACTIVIDAD 13:**

NOMBRE:	MIS GAFAS DEL FUTURO (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	30 MINUTOS
OBJETIVOS	Comprender el paso del tiempo Ser capaz de imaginar situaciones irreales Escuchar activamente Expresarse correctamente de manera oral Mostrar interés Mostrar actitud de respeto y colaboración
MATERIALES	Gafas
DESCRIPCIÓN	En asamblea, los niños se colocarán las gafas del futuro y deberán decir como se imaginan de mayores. Todo es apto. (Ej.: me imagino viviendo en el mar, con el pelo rosa, sabré volar...).

ACTIVIDAD 14: MENSAJE PARA MI YO DEL FUTURO

NOMBRE:	CARTA PARA MI YO DEL FUTURO. (act. de desarrollo)
TEMPORALIZACIÓN	30 MINUTOS
OBJETIVOS	Comprender el paso del tiempo Ser capaz de expresarse correctamente de manera oral y escrita Mostrar interés Mostrar actitud de respeto y colaboración
MATERIALES	Material plástico, sobres

DESCRIPCIÓN	En asamblea, uno por uno deberá ir diciendo algo que quiera decirle a su yo del futuro, como por ejemplo: “Para Lucía del futuro: Espero que estés cuidando mucho de planeta”. También, todo es apto, ya que se pretende que dejen fluir su imaginación. Se irá escribiendo lo que cada uno dice, para que posteriormente puedan escribirlo ellos.
-------------	--

SESIÓN 10: 1 HORA.

ACTIVIDAD 15: act. Final.

NOMBRE:	ACTIVIDAD FINAL (act. De cierre)
TEMPORALIZACIÓN	15 MINUTOS
OBJETIVOS	Recordar conocimientos trabajados con anterioridad Mostrar interés Mostrar actitud de colaboración y respeto
MATERIALES	Material realizado con anterioridad
DESCRIPCIÓN	En esta actividad final, recogeremos todo el trabajo realizado y todos juntos lo colocaremos en una zona de la clase. Aprovecharemos para ir haciéndoles preguntas sobre todo lo tratado con anterioridad con el fin de comprobar los conocimientos adquiridos, podrán enseñar al resto de compañeros lo realizado, comentaremos todos juntos los trabajos...

EVALUACIÓN

Con el fin de tener constancia de si los alumnos han adquirido los conocimientos que se han ido planteando a lo largo de la propuesta didáctica, llevaremos a cabo una evaluación global, continua y formativa. Todo ello se llevará a cabo mediante la técnica de observación sistemática, donde podremos ir analizando las capacidades de cada uno de los alumnos y se llevará a cabo un instrumento de recogida de datos, una hoja de registro donde aparecerán los criterios de evaluación de cada una de las sesiones. Gracias a ello, podremos ir evaluando de forma individual.

ANEXO 3: CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

- Describir sus características personales atendiendo a los rasgos físicos.
- Respetar y aceptar las características de los demás sin discriminación
- Confiar en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas, aceptar las pequeñas frustraciones y mostrar interés y confianza por superarse
- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración
- Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.
- Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.
- Mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

- Actuar con respeto y colaborar en el mantenimiento de espacios limpios y cuidados
- Reconocer los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad
- Interesarse por otras formas de vida social del entorno, respetando y valorando la diversidad
- Actuar de acuerdo con las normas socialmente establecidas.
- Analizar y resolver situaciones conflictivas con actitudes tolerantes y conciliadoras.

ÁREA DE LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- Comunicar por medio de la lengua oral sentimientos, vivencias, necesidades e intereses.
- Escuchar con atención y respeto las opiniones de los demás.

- Participar en una conversación adecuadamente, con claridad y corrección, y valorar que sus opiniones son respetadas.
- Hablar con pronunciación correcta, precisión en la estructura gramatical y riqueza progresiva de vocabulario.
- Comprender las intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos en las distintas situaciones.
- Utilizar el vocabulario adecuado socialmente, rechazando términos ofensivos y sexistas, y disfrutar con el uso de palabras amables.
- Comunicar sentimientos y emociones espontáneamente por medio de la expresión artística.
- Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones.
- Tener interés y respeto por sus elaboraciones plásticas, por las de los demás, y por las obras de autores de prestigio.

ANEXO 4: HOJA DE REGISTRO.

EJEMPLO SESIÓN 1:

SESIÓN 1:	1: NADA CONSEGUIDO	2: CASI CONSEGUIDO	3: CONSEGUIDO
ALUMNO/A			
ESCUCHA ACTIVAMENTE DURANTE LAS EXPLICACIONES Y ACTIVIDADES PROPUESTAS			
MUESTRA INTERÉS DURANTE LAS EXPLICACIONES Y A LA HORA DE REALIZAR LAS ACTIVIDADES			

RESPETA EL TURNO DE PALABRA DURANTE LAS EXPLICACIONES Y ACTIVIDADES			
PARTICIPA ACTIVAMENTE A LA HORA DE REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS			
SE EXPRESA ORALMENTE DE MANERA ADECUADA DURANTE EL TURNO DE PALABRA			
RESPETA LAS REGLAS DEL JUEGO DURANTE SU DESARROLLO			
ES CAPAZ DE RECORDAR SITUACIONES PASADAS			

ANEXO 5: DIANA DE EVALUACIÓN

