



---

# Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO:  
“La creatividad como fortaleza en la  
psicología positiva”

Presentada por **LAURA DE LA FUENTE BARAJAS** para optar al Grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid

TUTELADA POR: **MARIA del VALLE FLORES LUCAS**

# INDICE

<b>1. RESUMEN</b> .....	2
<b>2. INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>3. OBJETIVOS GENERALES</b> .....	4
<b>4. JUSTIFICACIÓN</b> .....	5
<b>5. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DE GRADO</b> .....	6
<b>6. FUNDAMENTACION TEÓRICA</b> .....	8
6.1. LA PSICOLOGÍA POSITIVA .....	8
6.1.1. Qué es la psicología positiva.....	8
6.1.2. Antecedentes de la psicología positiva y su historia.....	8
6.1.3. Objetivos y retos de la psicología positiva.....	9
6.1.4. La psicología positiva y las emociones.....	11
6.1.5. Elementos que constituyen nuestro Bienestar .....	12
6.2. FORTALEZAS Y VIRTUDES .....	12
6.2.1. Las fortalezas de carácter .....	13
6.3. LA CREATIVIDAD COMO FORTALEZA .....	15
6.3.1. El proceso y el producto creativo.....	15
6.3.2. Las personas creativas.....	17
6.3.3. Niveles de creatividad según Taylor.....	17
6.3.4. La creatividad en Educación Infantil .....	18
<b>7. PROPUESTAS DE INTERVENCION</b> .....	21
Justificación.....	21
Objetivos y contenidos .....	22
Metodología.....	24
Planificación temporal.....	28
Organización del espacio.....	28
Diseño de las actividades.....	28
<b>8. CONCLUSIONES FINALES</b> .....	47
<b>9. BIBLIOGRAFIA</b> .....	48
<b>10. ANEXOS</b> .....	51

# 1. RESUMEN

Actualmente la psicología positiva abarca diversos retos, entre ellos, el lograr que los individuos consigan vivir y convivir dentro de una sociedad plena y feliz, evitando así el aumento de casos de personas que sufren ansiedad o depresión y otros. Es por eso por lo que el principal objetivo de este Trabajo de Fin de Grado, es el diseñar una propuesta de trabajo adaptada para poderla poner en práctica en cualquier aula de Educación Infantil, en la que se desarrollen valores como son el trabajo en equipo y la autoestima, tomando como vía el desarrollo de una de nuestras fortalezas, la creatividad.

El presente proyecto muestra distintas formas de trabajar la creatividad de forma innovadora utilizando distintos recursos como son las TIC con el uso de la robótica, la metodología Reggio Emilia o el aprendizaje basando en el juego. Además, se pretende trabajar dicha fortaleza en distintas áreas ya que trabajamos la parte artística con la creación de dibujos y murales, la resolución de problemas y elaboración de hipótesis a través de experimentos y robótica y, por último, desarrollamos la imaginación con el uso de cuentos, instrumentos musicales y juegos.

**Palabras clave:** Psicología Positiva, Fortalezas de carácter, Creatividad, Trabajo cooperativo, Educación Infantil

## ABSTRACT

Currently, positive psychology has plenty of challenges, among them, ensuring individuals manage to live and coexist within a full and happy society, thus preventing the increase in cases of people suffering from anxiety or depression. That is why the main objective of this Final Degree Project is to design a work proposal adapted to be able to work in any Early Childhood Education classroom, in which values such as teamwork and self-esteem will be worked on, taking via the development of one of our strengths, creativity.

The present work shows different ways of working creativity in an innovative way using different resources such as ICT with the use of robotics, the Reggio Emilia methodology or game-based learning. In addition, it is intended to work creativity in different areas since the artistic part worked with the creation of drawings and murals, problem solving and hypothesis development through experiments and robotics and, finally, we developed the imagination with the use of stories, instruments, and games.

**Key words:** Positive Psychology, Character Strengths, Creativity, Cooperative Work, Early Childhood Education

## 2. INTRODUCCIÓN

El periodo que abarca la etapa de educación infantil (0-6 años) está orientada principalmente a lograr el desarrollo global de su alumnado. Gracias a que cada vez nos encontramos con mayor frecuencia en las aulas el uso de nuevas perspectivas y metodologías que resultan ser mucho más innovadoras y en las que además las enseñanzas creativas y activas son protagonistas (haciéndole frente así a la escuela tradicional), conseguimos que nuestros alumnos logren este desarrollo integro y eficaz que resulta el principal objetivo de la educación actual.

Muchos expertos afirman que la creatividad puede desarrollarse a través del entrenamiento y que además existen muchos programas y estrategias orientadas a favorecer este pensamiento creativo.

Para ello resulta imprescindible que el entorno que rodea al niño sepa apreciar y recompensar la curiosidad y la exploración del niño, además de crear dichas situaciones que resulten motivacionales y que sean necesarias para potenciar esta fortaleza. Gracias a estas acciones conseguiremos que los niños aumenten su autoconfianza y las ganas de asumir retos.

Por lo que, en general, el motivo principal por el cual se ha decidido enfocar este Trabajo de Fin de Grado hacia la Psicología Positiva y el estudio de algunas de sus fortalezas como es el caso de la creatividad y el trabajo en equipo, es básicamente el dar a conocer la extrema importancia que tiene el trabajar estas fortalezas con los niños de Educación Infantil para que su desarrollo sea pleno, saludable y significativo.

Además, resulta imprescindible el elaborar y diseñar actividades y propuestas didácticas por parte de los maestros que resulten suficientemente motivadoras, originales y atractivas para que los más pequeños puedan trabajar los contenidos diseñados de la manera más innovadora posible. Es por eso por lo que se deben de buscar recursos que sean originales y que hagan que se despierte su curiosidad, por ejemplo, como es el uso de las nuevas tecnologías con la robótica o trabajando en la sala multisensorial.

### **3. OBJETIVOS GENERALES**

A continuación, se enumerarán los objetivos que se pretenden lograr con la propuesta diseñada en este Trabajo de Fin de Grado.

El principal objetivo que se quiere llegar a conseguir es: Trabajar la creatividad de forma cooperativa en el aula de Educación Infantil.

Los objetivos específicos son:

- Crear una propuesta en la que se trabaje la creatividad abarcando distintas áreas del currículo: arte, ciencia y literatura.
- Promover el trabajo en equipo y la cooperación en el aula de Educación Infantil
- Valorar positivamente el trabajo realizado de forma individual y en equipo
- Favorecer el desarrollo de habilidades creativas: originalidad, fluidez, flexibilidad.etc...

## 4. JUSTIFICACIÓN

El proceso de desarrollo y aprendizaje por el que no regiremos por lo tanto en educación Infantil será por medio de la observación, la escucha activa y el aumento progresivo de la actividad mediante la experimentación y el juego, todo ello respetando los ritmos individuales de cada niño y niña de nuestra aula.

A continuación, mencionaremos los principios pedagógicos propios de la etapa:

Fomento del desarrollo integral: conocer cuáles son las necesidades, los intereses y las inquietudes, así como los procesos evolutivos que configuran las posibilidades que tienen los niños de estas edades a la hora de experimentar, desarrollarse y aprender. Además, como maestros debemos de dar respuesta a sus necesidades en función de su grado de madurez y el momento vital en el que se encuentren aportándoles herramientas útiles para que logren desenvolverse con una mayor autonomía y sean capaces de afrontar por sí mismos retos.

Experimentación y juego: Crear experiencias de aprendizaje que resulten significativas y emocionalmente positivas para los niños de esta etapa de manera que participen de forma activa con el uso de la motivación y el uso de aspectos de su entorno que les inciten a explorar, descubrir y aprender por sí mismos.

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, documento en el cual se reflejan las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, podemos observar cuáles son las competencias que deben de desarrollarse y trabajarse en la etapa de Educación Infantil.

Dichas competencias resultan tener un carácter transversal, lo que quiere decir que todas y cada una de ellas se adquieren y se desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en las distintas áreas, no correspondido directamente a una sola en concreto. Esto hace que en Educación Infantil, por lo tanto, el enfoque sea globalizado y que los niños de esta manera sean capaces de abordar y enfrentarse a retos, como pueden ser el resolver conflictos de una forma pacífica, usar de forma eficaz las nuevas tecnologías, promover la igualdad de género, manejar la ansiedad que genera la incertidumbre, desarrollar sentimientos de empatía, cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorar la diversidad o formar parte de un proyecto colectivo.

Por lo tanto, las competencias generales que desarrollaremos y fomentaremos en el aula de educación infantil, y que por lo tanto se han trabajado a su vez en este TFG son: Competencia en comunicación lingüística, la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, la competencia digital, la competencia personal, social y de aprender a aprender, la competencia ciudadana, la competencia emprendedora, y, por último, la competencia en conciencia y expresión culturales.

## 5. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DE GRADO

En este apartado se recogerán y se citarán aquellas competencias generales extraídas del Real Decreto 1393/2007 del 29 de Octubre que hayan sido trabajadas y desarrolladas en este TFG.

A continuación, se citarán aquellas competencias extraídas de la Orden ECI/ 3854/2007, del 27 de Diciembre, que han sido puestas en práctica y desarrolladas en este trabajo de fin de grado y que son requisitos que han de cumplirse para la habilitación de la profesión de Maestra de Educación Infantil.

2. *“Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva”*
4. *“Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.”*
5. *“Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia”*
7. *“Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación”*
9. *“Conocer la organización de las escuelas de educación infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. 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”*

A continuación, se recogen algunas de las competencias específicas que aparecen en la ORDEN ECI ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil y que se relacionan con el presente TFG:

*2. Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.*

*4. Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico*

*20. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos*

*32. Valorar la importancia del trabajo en equipo.*

*35. Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia*

*41. Comprender y utilizar la diversidad de perspectivas y metodologías de investigación aplicadas a la educación.*

Recogido en: Real Decreto 1393/ 2007, de 29 de Octubre por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias ,5, 13 de junio de 2011

## 6. FUNDAMENTACION TEÓRICA

### 6.1. LA PSICOLOGÍA POSITIVA

#### 6.1.1. Qué es la psicología positiva

Según autores como Seligman (1999), la psicología positiva podría definirse como el estudio científico de las experiencias positivas, los rasgos individuales positivos, las instituciones que facilitan su desarrollo y los programas que ayudan a mejorar la calidad de vida de los individuos mientras previene o reduce la incidencia de la psicopatología. (Seligman 2005; Seligman & Csikszentmihalyi, 2000). (cit. en: Esguerra, et al., 2006).

Otros autores como Sheldon & King en 2001 lo definieron como el estudio científico de las fortalezas y virtudes humanas, las cuales permiten adoptar una perspectiva más abierta respecto al potencial humano, sus motivaciones y capacidades. (cit. en: Esguerra, et al., 2006).

Por lo tanto, podemos decir que gracias a la psicología positiva durante los últimos años se ha abierto una línea de investigación focalizada en el estudio y la comprensión de estas virtudes y fortalezas, también conocidas como rasgos positivos de la personalidad. Además, se encarga del análisis de lo que va bien en la vida, desde el nacimiento hasta la muerte (Seligman y Csikszentmihalyi, 2000) (cit. en: Park, et al., 2013). A pesar de eso, los psicólogos positivos no niegan los problemas que experimentan las personas. No ignoran lo negativo (como podrían ser las tensiones y las adversidades) en su intento de comprender lo que significa vivir bien. (Park y Peterson, 2003) (cit. en: Park, et al., 2013).

En resumen, dentro de la psicología positiva encontramos el estudio de 3 ámbitos que se encuentran relacionados entre sí: el estudio de las experiencias subjetivas positivas (como son la felicidad, placer, satisfacción, bienestar), los rasgos de personalidad positivos (carácter, talentos, intereses, valores) y de las instituciones positivas (familias, colegios, negocios, comunidades, sociedades) (cit en: Martínez Martí, 2006).

#### 6.1.2. Antecedentes de la psicología positiva y su historia

Nació en el año 1998 como iniciativa de Martin E. P. Seligman siendo Presidente de la Asociación Americana de Psicología. Con dicha iniciativa, logró crear un equilibrio en la psicología, prestando igual atención tanto a la construcción de los aspectos más positivos del ser humano como a la reparación de los peores, ya que a sus ojos la bondad y excelencia humanas son tan auténticas como los trastornos y el malestar.

Los primeros años de estudio de Seligman estuvieron centrados principalmente al estudio de la psicopatología, pero años más tarde decidió dedicarse al estudio de las que él mismo denominó fortalezas y virtudes humanas, proponiendo así un nuevo término dentro de la psicología: la psicología positiva. Esta propuesta se presentó oficialmente en una conferencia inaugural durante su período como presidente de la American Psychological Association en el año 1999. (cit. en: Esguerra, et al., 2006).

La psicología positiva se creó con el fin de complementar a la psicología tradicional y no reemplazarla, teniendo especial énfasis dentro de un marco patológico, desarrollando así algunos modelos de intervención que fuesen eficaces para dar solución a problemas psicológicos a los que la psicología tradicional no conseguía darles respuesta. Este marcado énfasis en lo patológico estuvo influido por la Segunda Guerra Mundial donde este tipo de psicología se consolidó como una disciplina dedicada a la curación y a la reparación de daños (Seligman & Christopher, 2000), bajo el modelo biomédico dominante en ese entonces. (cit. en: Esguerra, et al., 2006).

Antes de la guerra, la psicología no solo estudiaba la curación de trastornos mentales, sino que además tenía como objetivo lograr que la vida de las personas fuese productiva y plena. Para ello, debían de saber identificar y desarrollar el talento y la inteligencia de las personas. Al terminar la guerra, la psicología se dedicó exclusivamente al tratamiento del trastorno mental y a aliviar el sufrimiento humano (Seligman & Csíkszentmihályi, 2000) (cit. en: Esguerra, et al., 2006). Durante los últimos años, la psicología se centra en las variables positivas y preventivas en lugar de los aspectos negativos y patológicos que tradicionalmente se estudian (Guerrero & Vera, 2003; Simonton & Baumeister, 2005). (cit. en: Esguerra, et al., 2006).

La psicología positiva tiene como objetivo en el futuro el estudiar aquellos aspectos positivos de la experiencia humana y el entender y fortalecer aquellos factores que permiten prosperar a los individuos, comunidades y sociedades, para así mejorar la calidad de vida y el poder prevenir las patologías que surgen de condiciones de vida adversas (Seligman & Csikszentmihalyi, 2000). (cit. en: Esguerra, et al., 2006).

### **6.1.3. Objetivos y retos de la psicología positiva**

El evolucionar hacia el estudio de las fortalezas y virtudes, así como entender cómo se adoptan en niños y jóvenes, se ha convertido en los últimos años en uno de los principales objetivos de la psicología positiva, logrando así un cambio en la psicología tradicional. El comprender este hecho resulta crucial a la hora de prevenir los denominados “desórdenes mentales”. (Seligman & Christopher, 2000). (cit. en: Esguerra, et al., 2006).

Con esta serie de propuestas, la psicología positiva pretende poder tener una comprensión científica más completa y desarrollada de la experiencia humana. Para ello se realizan diversos

estudios e investigaciones que aportan resultados para poder transmitir lecciones acerca de cómo los humanos pueden alcanzar una vida saludable, productiva y significativa. (Park y Peterson, 2009) (cit. en: Park, et al., 2013). Es por esto por lo que, a lo largo de los años, la psicología positiva ha sido muy criticada en algunas instancias por su implacable énfasis en ser positivo, feliz y alegre (Coyne y Tennen, 2009). A pesar de esto, la psicología positiva no niega el hecho de que la vida de las personas sufre buenos y malos momentos, y la existencia del sufrimiento humano. Afirma, además, que merece la misma atención por parte de los psicólogos aquello que se considera bueno como lo que consideramos malo. (Peterson y Park, 2003) (cit. en: Park, et al., 2013).

El marco de la psicología positiva proporciona un esquema integral para describir y entender en qué consiste una buena vida (Park y Peterson, 2009) (cit. en: Park, et al., 2013).

- Experiencias subjetivas positivas
- Rasgos individuales positivos
- Relaciones interpersonales positivas
- Instituciones positivas

Las personas alcanzan su mejor estado cuando las instituciones, las relaciones, los rasgos y las experiencias convergen. El buen funcionamiento en la vida, es el resultado de la combinación de estos cuatro dominios.

Durante los últimos años, ha habido una creciente demanda de consumo y por lo general un éxito social generalizado. Aun así, resulta común el hecho de que varias personas no encuentren en sus bienes y logros personales un significado tan auténtico como lo encuentran en su familia, intimidad y amigos. (Myers, 2000) (cit en: Martínez Martí, 2006).

Uno de los muchos motivos que puede dar respuesta a este hecho, la encontramos en la explicación formulada por Abi – Hashem (2001), quien dijo que la esperanza, la espiritualidad y la integración en un grupo social o comunidad cumplen un papel imprescindible en el transcurso de la vida de los seres humanos. Además, resulta evidente que, en estos últimos años al vivir en una sociedad industrializada, los términos como la autoconfianza y la autonomía personal se han convertido en valores centrales. (Abi-Hashem, 2001). (cit en: Martínez Martí, 2006). Schwartz (2000), afirma que existe un creciente grado de individualismo en las sociedades occidentales que se encuentra estrechamente unido a un aumento de la depresión. (cit en: Martínez Martí, 2006).

Para evitar ese sentimiento, la psicología positiva pretende dar respuestas y soluciones a esta serie de cuestiones para poder evitarlas. Es por esto por lo que su agenda de investigación se centra en los efectos beneficiosos de las fortalezas, y busca maneras para fomentar su desarrollo y abordar los problemas de vacío existencial que sufren muchas personas. (cit en: Martínez Martí, 2006).

Algunos elementos que previenen la depresión pueden ser el mantener buenas relaciones con los demás, involucrarse en lo que uno hace, tener sentido y propósito vitales, sentirse competente utilizando las capacidades y talentos personales como la gratitud, quien construye la felicidad (Peterson, 2006). (cit. en: Park, Peterson, & Sun, 2013).

#### **6.1.4. La psicología positiva y las emociones**

La psicología positiva a lo largo de los años ha mantenido un desarrollo teórico e investigativo en relación con las emociones negativas, de forma que ha dado lugar a un marco disciplinar sesgado hacia lo patológico y ha incidido en que la psicología sea identificada como psicopatología o psicoterapia (Strumpfer, 2004; Vera, 2006). (cit. en: Esguerra, et al., 2006).

Las emociones positivas conducen a mayores éxitos académicos y profesionales, buenas relaciones, mejor salud mental y física (Lyubomirsky, King y Diener, 2005). (cit. en: Park, et al., 2013).

Una parte de la inteligencia social que incluye: la capacidad de controlar nuestras emociones y las de los demás y, además, discriminar entre ellas, usando dicha información para guiar nuestro pensamiento y nuestros comportamientos. (Salovey y Mayer, 1990)

Resulta de vital importancia prestar especial atención a la inteligencia emocional que tienen nuestros alumnos desde tempranas edades ya que por ejemplo, en el caso de la inteligencia emocional intrapersonal, la capacidad que tiene cada uno de conocer y prestar atención a nuestros estados emocionales, a nuestros sentimientos y a la capacidad que cada uno posee para reparar aquellos estados emocionales negativos; influye directamente a nuestra salud mental, y por lo tanto también afecta a los estudiantes. Esto provoca un menor rendimiento escolar como podemos ver en diversos estudios. (Chen, Rubin y Li, 1995; Haynes, Norris y Kashy, 1996).

Autores como Extremera y Fernández – Berrocal afirman que el conocer la IE de los alumnos que conforman nuestra aula resulta ser una información crucial para el docente con relación al desarrollo emocional de cada uno de los niños de la clase.

### **6.1.5. Elementos que constituyen nuestro Bienestar**

La psicología positiva se centra en descubrir las fortalezas que tienen mayor peso en la personalidad de cualquier persona mediante cuestionarios en línea. Una vez que hayamos descubierto de cuál o cuáles se tratan, se les anima a utilizarlas de formas nuevas en su vida cotidiana (Seligman et al., 2005). Por lo que nos centraremos en abordar las fortalezas de carácter y las experiencias positivas a través de las emociones positivas.

### **6.2.FORTALEZAS Y VIRTUDES**

En los últimos años se ha experimentado un avance con relación a los métodos y estrategias que logran optimizar los recursos y fortalezas de los individuos, aspectos de los que actualmente no se disponen conocimientos sólidos (Vázquez, 2006). (cit. en: Esguerra, et al., 2006). La psicología positiva exige prestar tanta atención a la fortaleza como a la debilidad, de forma que se promueva el desarrollo del potencial de los individuos (Park y Peterson, 2006) (cit. en: Park, et al., 2013). ya que la excelencia y la bondad humana son tan auténticas como la enfermedad, el trastorno y el sufrimiento.

Por ejemplo, en *“Character Strengths and Virtues. A handbook and classification”*, elaborado por Peterson y Seligman (2004), se recoge una línea de investigación centrada en las fortalezas y virtudes que favorecen el crecimiento humano (cit en: Martínez Martí, 2006). Así como en el DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*), se ha propuesto la creación de un esquema de clasificación de las virtudes y fortalezas para facilitar la creación de estrategias de evaluación. (cit en: Martínez Martí, 2006).

Según Peterson, en las experiencias emocionales complejas, donde observó que se entremezclaban lo positivo y lo negativo, resultó ser en esa crisis donde se revelaban las fortalezas del carácter de la persona. (Peterson, 2006). (cit. en: Park, et al., 2013). Es por esto por lo que la psicología positiva ha centrado la atención de los investigadores y profesionales en el estudio de estas fortalezas del carácter como son la esperanza, la sabiduría, la amabilidad y el trabajo en equipo... (Peterson y Seligman, 2004; Peterson y Park, 2009a) (cit. en: Park, et al., 2013).

Todas las fortalezas del carácter contribuyen a la plenitud (felicidad plena) aunque es cierto que existen rasgos positivos (fortalezas de carácter) asociados más específicamente con ella que otros (Park, Peterson y Seligman, 2004) como son la gratitud, la esperanza, el entusiasmo, la curiosidad, y quizás la más importante, el amor, definido como la capacidad de construir y mantener relaciones cercanas con otras personas (cit. en: Park, et al., 2013).

Las fortalezas constituyen el principio fundamental de la condición humana, además de ser aspectos psicológicos que definen las virtudes. Las virtudes podrían definirse como las características centrales del carácter valoradas por filósofos morales y pensadores religiosos. Las

fortalezas, en cambio, son aquellas formas distinguibles en las que se manifiesta una virtud. Los temas situacionales son los hábitos específicos que llevan a una persona a manifestar una fortaleza en una situación concreta. (cit en: Martínez Martí, 2006).

### **6.2.1. Las fortalezas de carácter**

Identificar y utilizar lo que uno hace bien puede ser una manera eficaz de abordar y resolver problemas psicológicos al aprovechar las fortalezas y las cualidades personales. Existen una serie de criterios para discernir si cierta característica humana es una fortaleza o no. (cit en: Martínez Martí, 2006).

1. Ubicuidad: una fortaleza debe ser reconocida en todas las culturas.
2. Satisfacción: debe contribuir a la realización personal, la satisfacción y la felicidad.
3. Debe ser moralmente valorada por sí misma.
4. Su manifestación no debe desvalorizar a otras personas
5. Debe poder identificarse su opuesto en negativo
6. Debe poseer cierto grado de generalización y estabilidad, es decir, ser un rasgo que se manifieste en el comportamiento (pensamientos, sentimientos y/o acciones)
7. Pueda ser evaluada mediante los instrumentos pertinentes
8. Debe ser distinta de otras fortalezas y no puede descomponerse en ellas
9. Deben poder identificarse dechados
10. Deben poder identificarse prodigios (aparición precoz en algunos niños o jóvenes)
11. Debe poder identificarse personas con una ausencia total de la fortaleza
12. Deben existir instituciones y rituales para su cultivo en la sociedad.

A continuación, se recogen en una tabla las 6 virtudes con sus fortalezas correspondientes. Además, se subrayan dos de las fortalezas que se trabajaran en nuestra propuesta de intervención en el aula, que se desarrollará más adelante como son la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo.

<b><u>6 VIRTUDES</u></b>	<b><u>24 FORTALEZAS</u></b>	
<b><u>SABIDURIA Y CONOCIMIENTO</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Creatividad</li> <li>○ Curiosidad</li> <li>○ Mentalidad abierta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Amor por el conocimiento</li> <li>○ Perspectiva</li> </ul>
<b><u>CORAJE</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Valentía</li> <li>○ Perseverancia</li> <li>○ Vitalidad</li> <li>○ Autenticidad</li> </ul>	
<b><u>HUMANIDAD</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Amabilidad</li> <li>○ Inteligencia social</li> <li>○ Amor</li> </ul>	
<b><u>JUSTICIA</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Capacidad de trabajar en equipo</li> <li>○ Equidad</li> <li>○ Liderazgo</li> </ul>	
<b><u>TEMPLANZA</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Autorregulación</li> <li>○ Prudencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Perdón</li> <li>○ Modestia</li> </ul>
<b><u>TRANCENDENCIA</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Apreciación de la belleza y la excelencia</li> <li>○ Gracitud</li> <li>○ Esperanza</li> <li>○ Humor</li> <li>○ Espiritualidad</li> </ul>	

Fuente: (Lillian M. Logan, 1980)

En el caso de los niños, por ejemplo, en un estudio realizado por Park y Peterson en el cual se les preguntó a muchos padres sobre sus hijos, les definían como personas felices al ser niños entusiastas, optimistas y cariñosos. (Park y Peterson, 2006a). Por estos motivos, las personas, para tener una buena vida, necesitan cultivar estas fortalezas de carácter. (cit. en: Park, Peterson, & Sun, 2013).

Peterson, Park, Pole, D'Andrea y Seligman (2008) estudiaron las fortalezas del carácter en casos en los que los individuos hubiesen tenido una historia traumática (accidentes con peligro para la vida, asaltos, enfermedades y desastres naturales). En este estudio observaron aumentos en fortalezas como la amabilidad, el amor, la curiosidad, la creatividad, el amor por el aprendizaje, la apreciación de la belleza, la gratitud, el entusiasmo, la valentía, la honestidad, la perseverancia y la religiosidad/espiritualidad. Peterson y Seligman (2003) estudiaron las fortalezas del carácter en adultos estadounidenses antes y después de los ataques del 11 de septiembre en Nueva York. El resultado que obtuvieron fue el aumento de la fe, la esperanza y el amor que fue algo evidente después de estos ataques. (cit. en: Park, Peterson, & Sun (2013).

### 6.3. LA CREATIVIDAD COMO FORTALEZA

La creatividad es una de las 24 fortalezas que hemos visto recogidas en la tabla anterior. Se encuentra dentro de aquellas fortalezas que pertenecen a la virtud de la sabiduría y el conocimiento.

*“Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, definir la creatividad es como intentar retener un mar de ideas en un continente de palabras”* De la Torre (1995, 271). A. Marín (1998, 24) considera que existe la pintoresca afirmación de que *“es tan compleja la creatividad, tan multiforme e impredecible, que no hay modo de definirla”*

La creatividad es una capacidad inherente que puede ser desarrollada y estimulada, y en la que intervienen gran cantidad de factores: factores afectivos, cognitivos y ambientales. (Andreucci y Mayo, 1993). (cit. en: Franco Justo, 2004). En relación con el último factor mencionado, resulta vital el papel de la familia, el entorno escolar y la sociedad, así como la influencia que tienen en cuanto al desarrollo de la expresión creadora del individuo.

#### 6.3.1. El proceso y el producto creativo

En los últimos años se nos ha exigido crear nuevas formas de pensamiento. Por ello, los educadores deben comprender qué es el proceso de pensamiento creativo además de conocer qué se considera como logro o producto creativo. Para que un producto se considere creativo debe reunir las siguientes características según Plucker, Baghetto y Dow (2004): ser originales y resultar apropiados. Además, según Amabile, psicóloga de la Harvard Business School, en la mayoría de los casos suele haber consenso general a la hora de describir cuando algo es creativo o no.

Para lograr entender qué es y cómo funciona el proceso creativo de una persona, debemos de estudiar y analizar su manera de pensar y de trabajar, además de la forma de resolver o abordar los problemas y el proceso mediante el cual intentan llegar a una solución. En el proceso creativo el conocimiento y las habilidades de pensamiento adquieren una importancia crucial. La persona tiene que ser capaz de aportar ideas diferentes y de concebir posibles soluciones a problemas complejos. Para lograr entender cómo funciona el proceso creativo de una persona, podemos guiarnos de una serie de pasos que según varios investigadores suelen ser comunes, aunque no lineales, ya que pueden presentarse en un orden variable. (Amabile, 1996; Wallas, 1926). La persona debe identificar un problema, recabar la información y los recursos pertinentes para abordarlo, elaborar ideas, evaluar el valor de éstas y, por último, decidir si puede dar el proceso por terminado o si debe repetirlo o dejarlo por imposible.

	Explicación de la fase	Ejemplo en niño
Cognición	<p>Creador debe de llegar a ser consciente de la necesidad de crear, solucionar un problema, o de exteriorizar ideas.</p> <p>Hasta ese momento no tiene inspiración, sino un sentimiento de insatisfacción o la noción de que hay que hacer algo.</p>	Siente deseo de escribir
Concepción	<p>Individuo aporta lo que está en su mano para solucionar un problema o investigar las posibilidades de la idea que tiene: pregunta, investiga, explora, juega con ideas, observa...</p> <p>A partir de esas ideas nacidas gracias a la experiencia, imaginación y memoria, llegará el momento en el que su creatividad emerja junto con sus conocimientos y técnicas.</p>	Juega con ideas y considera sus posibilidades
Combustión	<p>La inspiración toma el control y el creador llega a una solución. Ahora puede llevar a cabo su idea.</p>	Descubre las ideas y comienza a escribir
Consumación	<p>Momento en el cual se materializa el proyecto. Puede ser que se exija una revisión, modificaciones... es el propio creador cuando decide que es el momento de pasar a la fase final</p>	Proporciona tiempo, orientación y estímulo
Comunicación	<p>El creador no siente que el proceso esté acabado hasta que su creación no ha sido compartida con otro.</p>	<p>Escucha con interés</p> <p>Contribuye a la publicación de su obra</p> <p>Ocasionalmente comparte el propio producto con el grupo</p>

Fuente: (Lillian M. Logan, 1980)

### 6.3.2. Las personas creativas

De acuerdo con los estudios realizados por Kaufman y Beghetto las personas pueden ser creativas de cuatro maneras distintas (Kaufman y Beghetto, 2009)

1. La creatividad en momentos creativos
2. La creatividad cotidiana: interacciones y actividades del día a día
3. La creatividad a nivel profesional: requieren mayor habilidad y conocimiento
4. La creatividad eminente: casos como Albert Einstein o Bill Gates

Los individuos calificados como “creativos” reúnen una serie de características de personalidad que resultan comunes en la mayoría de los casos. Por ejemplo, son personas “*dispuestas a vivir nuevas experiencias, personas curiosas y poco convencionales*” (Feist, 1999; Ivcevic, 2007; Ivcevic y Mayer, 2009; King, Walter y Broyles, 1996; McCrae, 1987) y que normalmente en su infancia tienen intereses artísticos e intelectuales (Helson, Roberts y Agronick, 1995).

Los individuos generalmente suelen ser creativos en tres áreas distintas: artes, ciencias y tecnología. En general las personas a la hora de abordar o dar con la solución de un problema se preguntan internamente si desea que la solución sea creativa o no, y si los beneficios de dar con ella van a suponer riesgos.

Existen tres tipos de actitud que resultan relevantes en relación con la creatividad:

- Prever consecuencias negativas de la creatividad a nivel emocional
- Prevenir consecuencias negativas al compartir ideas creativas
- Acoger favorablemente creatividad y sentirnos más importantes y útiles al trabajar en proyectos abiertos.

### 6.3.3. Niveles de creatividad según Taylor

<b>C. Expresiva</b>	Expresión independiente donde la calidad y originalidad del producto no son tan importantes como el proceso creativo (Dibujos y cuadros espontáneos)
<b>C. Productiva</b>	Productos artísticos o científicos controlados donde se desarrollan técnicas para la fabricación de productos acabados
<b>C. Inventiva</b>	Creatividad en la que interviene el ingenio donde se descubre uso de materiales, medios, técnicas...
<b>C. Innovadora</b>	Perfeccionamiento a través de modificaciones que implican conocimientos conceptuales
<b>C. Emergente</b>	Desarrollo de principios nuevos

Fuente: (Lillian M. Logan, 1980)

### 6.3.4. La creatividad en Educación Infantil

#### Beneficios de la creatividad en un Educación Infantil

*” La imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción.” (Piaget 1978).*

#### ¿Por qué trabajar la creatividad en el aula?

Autores como Madrid (2003) defienden que capacidades como es el caso de la creatividad, deben de trabajarse desde edades muy tempranas debido a la gran plasticidad cerebral que poseen los niños que se encuentren dentro del rango de edad que abarca la Educación Infantil. La autora además añade que dicha etapa nos brinda grandes y numerosas posibilidades para que el docente pueda desarrollar y trabajar con la espontaneidad creativa que caracteriza a los más pequeños, de manera que se prolongue el mayor tiempo posible y logren alcanzar un conocimiento activo que será la base del desarrollo de su capacidad creativa. (cit. en: Franco Justo, 2004).

Al ser una capacidad innata y que se encuentra presente en todos los individuos, su estimulación resulta particularmente útil en Educación Infantil, ya que el niño se encuentra en continua formación. Habrá niños que provengan de un hogar donde no se les haya estimulado lo suficiente y quizá no tengan desarrollada esta fortaleza. Es por ello por lo que en los centros escolares debemos de saber contrarrestar estas influencias negativas y proporcionarles recursos y materiales para que logremos la estimulación necesaria que hará que su creatividad evolucione favorablemente. (cit. en: Franco Justo, 2004).

No debemos de pensar que aquellos niños que tengan dificultades para trabajar dicha fortaleza no puedan llegar a ser creativos, ya que, aprender a pensar y a actuar creativamente puede ser aprendido de la misma forma que se aprende en otras áreas del saber. (Gadner, 1999). (cit. en: Franco Justo, 2004). Por el contrario, encontraremos en el aula niños que por naturaleza sean creativos. Pero esto no quiere decir que por el simple hecho de tener más desarrollada esta fortaleza que otros niños, no se pueda trabajar con ellos, al contrario. Existen entrenamientos y estimulaciones que mediante técnicas adecuadas lograrán desarrollar dicha capacidad de forma positiva. (cit. en: Franco Justo, 2004).

En un aula de Educación Infantil, no todos los niños tienen las mismas capacidades. Cada niño tiene unas características innatas que habrán sido (o no) trabajadas y desarrolladas en el hogar. Puede haber casos en los que el entorno en el que el niño ha sido criado en sus primeros años, haya resultado poco motivador, impidiéndole poder desarrollar la creatividad.

Es por esto por lo que variables externas como puede ser la familia y las características propias del niño, resultan imprescindibles para el desarrollo de esta fortaleza (Barcia, 2006) Cemades Ramírez,. (2008).

Durante la etapa de educación infantil los niños se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece.

#### Cómo trabajar la creatividad en un aula de Infantil

El programa diseñado por Renzulli y Cols (1986) explica y combina los dos tipos de pensamientos que Guildford propuso en la conocida “Estructura de la Inteligencia de Guilford”.

- Pensamiento divergente: utilizar el conocimiento previo de formas nuevas.
- Pensamiento convergente: conocimiento base, reproducción y memorización de los aprendizaje y hechos.

Muchas de las metodologías empeladas en educación infantil suelen centrarse en el desarrollo del pensamiento convergente; lo que supone un problema, ya que se le exige al niño, una solución concreta, lo que hace que el individuo no desarrolle la capacidad creativa y aparezcan frustraciones en niños que no son capaces de deducir qué se le está exigiendo. Por ello, resulta necesario desarrollar el pensamiento divergente, que permite desarrollar una gran variedad de ideas tanto en la búsqueda de problemas, como en su solución. (Cemades Ramírez, 2008).

Se ha comprobado que las técnicas más exitosas para estimular la creatividad son aquellas que abarcan tanto los procesos cognitivos, como afectivos (Moore, Ugarte, Urrutia 1987). (cit. en: Franco Justo, 2004).

En este sentido, por ejemplo, el cuento infantil abarca ambas dimensiones, el impacto afectivo y además los elementos cognitivos, al favorecer la imaginación y permitiendo una total divergencia del pensamiento. (cit. en: Franco Justo, 2004). El cuento permite al niño interpretar desde su mundo interior el mundo que le rodea, proporcionándole una gran cantidad de material novedoso y fascinante, que le permite enriquecer, de este modo, su mundo imaginario y su actividad lúdica, aportándole elementos indispensables para el desarrollo del potencial creador en la infancia, ya que a través de ellos (imaginación y juego), el niño desarrolla, canaliza y expresa su creatividad. Los niños crean a partir de las palabras que escuchan en los cuentos sus propias imágenes mentales, constituyendo, de esta manera, una herramienta útil para el desarrollo de la creatividad infantil. El niño es creador por naturaleza, y es por ello, que el cuento se nos presenta como un elemento indispensable para canalizar dicho potencial creativo. (cit. en: Franco Justo, 2004).

A través del cuento, el niño puede desarrollar sus capacidades de fluidez, flexibilidad y originalidad, imaginando un final distinto, introduciendo y eliminando personajes, modificando la trama y los diálogos, escenificándolo, etc. Es decir, dándole la oportunidad de jugar y de crear con y, a partir del cuento. (cit. en: Franco Justo, 2004).

Muchas escuelas con un modelo educativo basado en el constructivismo defienden que el niño construya su propio aprendizaje y el maestro le proporcione materiales necesarios, le apoye y le oriente en su búsqueda. Es por ello por lo que debemos de diseñar actividades que enseñen al niño a pensar, a formular y resolver problemas desde diversos puntos de vista, buscando diversas soluciones (Cemades Ramírez, 2008).

La creatividad, puede trabajarse desde cualquier área dentro del Currículo Infantil, ya que debemos observar y medir si el niño tiene desarrollada su capacidad creadora en las matemáticas, el lenguaje, o el conocimiento del entorno. Cemades Ramírez, (2008).

Área del lenguaje: Trabajamos la comprensión y expresión oral de forma que el niño se exprese libremente, además trabajar la escritura desde los primeros años de edad donde “inventará” sistemas de escritura que le permitan expresarse Cemades Ramírez, (2008).

Área artística: El niño expresa en sus dibujos según la etapa madurativa en que se encuentre, dependiendo de su madurez y de la influencia de su entorno. (Teberosky 1989). Cemades Ramírez, (2008).

Áreas matemáticas: Aprender a pensar, a investigar, resolución de problemas, juegos de estrategia... Cemades Ramírez, (2008).

## 7. PROPUESTAS DE INTERVENCION

### JUSTIFICACIÓN

Carlton y Winsler (1998) llegaron a la conclusión de que los niños nacen con una curiosidad innata para aprender. Es por esto por lo que a continuación, desarrollaremos una propuesta que puede desarrollarse y ponerse en práctica en cualquiera de los 3 cursos del segundo ciclo de educación Infantil.

En el diseño de este proyecto se ha querido abarcar las competencias clave establecidas por el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero trabajando:

Competencia en comunicación lingüística: a la hora de compartir con el gran grupo vivencias, emociones y sentimientos propios usando el lenguaje como instrumento para la comunicación, expresión y regulación de la conducta por medio de adivinanzas y cuentos.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: a través del trabajo de las destrezas lógico-matemáticas y el desarrollo del pensamiento científico a través del juego, la manipulación y la realización de experimentos sencillos planteado actividades que resulten divertidas en las que se estimule la curiosidad de lo niños respetando su ritmo de aprendizaje. Además, realizaremos actividades de clasificación, observación, actividades donde se hagan preguntas, puedan probar y comprobar y puedan manipular objetos.

Competencia digital: emplearemos el uso de la pizarra digital, la mesa de luz o la robótica para aumentar la motivación, la comprensión y la adquisición de aprendizajes de una manera original e innovadora.

Competencia personal, social y de aprender a aprender: trabajando el control progresivo de sus propias emociones donde se avance en la identificación de las emociones y los sentimientos que puedan tener los demás desarrollando así actitudes de empatía. Aprenderemos en sociedad y a compartir nuestras experiencias propias con otras personas cooperando con ellas de forma constructiva.

Competencia ciudadana: desarrollar distintos modelos positivos inculcando a nuestros alumnos valores de respeto, equidad, igualdad, inclusión y convivencia ofreciéndoles pautas para la resolución pacífica y dialogada de conflictos.

Competencia emprendedora: donde la creación y la innovación sean protagonistas y se creen actividades que estimulen su curiosidad, iniciativa, la imaginación, la disposición a indagar, a crear mediante el juego por medio de actividades dirigidas o libres, proyectos que sean cooperativos y otras actividades donde se potencie la autonomía y la posibilidad de materializar ideas personales o grupales. Además, se fomentará el pensamiento estratégico y creativo y la

resolución de problemas, la expresión creativa de ideas, de sentimientos y emociones por medio de distintas formas artísticas.

Competencia en conciencia y expresión culturales: mediante la expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones y a través de distintas formas artísticas.

## **OBJETIVOS Y CONTENIDOS**

**Objetivo general:** Trabajar la creatividad de forma cooperativa en el aula de Educación Infantil.

### **Objetivos didácticos**

- Desarrollar la creatividad por medio del arte, ciencia y literatura
- Crear y aportar soluciones a un problema
- Participar de forma activa en las actividades
- Cooperar con compañeros del mismo grupo
- Elaborar creaciones artísticas creativas
- Fomentar la curiosidad por nuevas experiencias

Para poder realizar actividades, debemos marcar los objetivos que queremos trabajar, utilizando los objetivos generales de etapa (Decreto 122), los objetivos de área que encontraremos recogidos en el Currículo que tienen relación con los objetivos didácticos del programa diseñado:

### **Objetivos generales de etapa**

- Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos
- Desarrollar habilidades comunicativas en formas de expresión

### **Objetivos generales de área**

#### *Conocimiento de sí mismo y autonomía personal*

- 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
- Realizar, con progresiva autonomía, actividades cotidianas y desarrollar estrategias para satisfacer sus necesidades básicas

- 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
- Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.
- Descubrir la importancia de los sentidos e identificar las distintas sensaciones y percepciones que experimenta a través de la acción y la relación con el entorno...
- Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

#### Conocimiento del entorno

- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias...
- Interesarse por los elementos físicos del entorno, identificar sus propiedades, posibilidades de transformación y utilidad para la vida y mostrar actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.
- 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.
- Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.

#### Lenguajes: comunicación y representación

- 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.
- 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.
- Expresarse con un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.
- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social. Adoptar una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera
- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.
- Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal

## CONTEXTUALIZACIÓN

Este programa ha sido puesto en práctica en un centro de la provincia de Valladolid en un aula donde los niños y niñas se encontraban en el primer curso del segundo ciclo de educación Infantil, por lo que las edades oscilaban entre los 3 y los 4 años.

## **METODOLOGÍA**

### **Justificación metodología empleada**

Este proyecto de trabajo se basa en un **modelo práctico** ya que se centra mayoritariamente en los principios de cooperación y participación entre los distintos alumnos del aula.

De modo que todos los miembros de la clase intervendrán de manera conjunta y participarán en la toma de decisiones y en la manera de trabajar dentro del aula. Esto se propone para que nuestros alumnos no permanezcan de forma estática en el aula, sino que deben de participar activamente en las actividades, aportando su opinión acerca de ellas, comunicando de forma verbal o no verbal su opinión.

No se pretende en ningún momento que este proyecto sea meramente teórico, es decir, la metodología que se empleará no tendrá como objetivo el exponer y dar conocimientos; el objetivo es el hecho de que nuestros alumnos sean capaces de interiorizarlos a través de la práctica, es decir, a través del juego y de actividades manipulativas y la elaboración de experimentos.

Cabe destacar el papel que cumple el rol del profesor, o en este caso, quien supervise la actividad, ya que pasamos a ser meros investigadores y observadores de la tarea realizada por el alumno.

Además, queremos que los niños aprendan mediante la actividad y es por ello por lo que consideramos que la mejor manera de trabajar esto es dejarles a ellos actuar, manipular y experimentar.

- ❖ Ofrecer total libertad al niño para manipular y experimentar con los materiales
- ❖ Respetar el estilo y ritmo de cada niña en la realización de cualquier actividad
- ❖ Los trabajos de los niños son mucho más que meras actividades. Nos sirven como fuente de comunicación de sus ideas, experiencias, conocimientos y mundo afectivo.

Uno de los principales objetivos para el profesor, además, es la de promover la idea de que la creatividad supone esfuerzo y motivación y el poder ofrecerles numerosas oportunidades educativas para que puedan aprender por descubrimiento, enseñar técnicas y estrategias para facilitar su actuación creativa.

Es por ello por lo que se propone una **metodología activa** en la que nuestro alumnado, en este caso de 3 años, sean los protagonistas de su propio aprendizaje. El papel que tiene el maestro es

el que debe de proporcionar a cada uno de sus alumnos la estimulación que necesite aportándole por ejemplo los recursos, las estrategias, el tiempo... para que ellos de esta manera, ellos de forma autónoma puedan desarrollar imaginación, sus propias capacidades y la creatividad, entre otros.

Es por esto por lo que las actividades que se han diseñado y elegido para este programa se han hecho con el objetivo de que los niños *“amplíen su forma de ver y analizar el mundo”* (Prieto, López Martínez y Bermejo, 1999)

El profesor debe de actuar como un mediador del aprendizaje significativo y constructivo. Debemos de mostrar las actividades de forma motivadora, interesante y desafiante, lo que implica un esfuerzo por parte del profesor sin llegar a perder la parte lúdica de la propia actividad. debemos de advertir a los niños que no vale decir “yo no puedo o no soy capaz de hacerlo”

Diseñamos las actividades según los principios del aprendizaje significativo. 2 condiciones:

- Adecuarlas al nivel de desarrollo de los niños y a sus intereses
- Guardar un orden lógico, desde las más sencillas a las más completas.

#### ❖ Principios metodológicos

Según el Artículo 12 recogido en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación, podemos ver que uno de los principios generales de la etapa de educación infantil es la de *“contribuir al desarrollo físico, afectivo, social, cognitivo y artístico del alumnado, así como la educación en valores cívicos para la convivencia”* y que uno de los principios pedagógicos por los que se debe de regir es:

*6. “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias de aprendizaje emocionalmente positivas, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro”*

La globalización y el aprendizaje significativo: nos guiaremos por este principio ya que queremos desarrollar varias capacidades de nuestros alumnos a través de experiencias que resulten interesantes y significativas para ellos pero que a su vez tengan un sentido y una coherencia pedagógica. Es por eso por lo que durante esta propuesta diseñada muchas de las actividades se encuentran relacionadas entre sí unidas por un hilo conductor.

Tener en cuenta cuál es su “zona de desarrollo próximo”, es decir, no podemos realizar actividades que estén muy alejadas de su desarrollo actual ya que haremos que se desmotive al no poder realizarla con éxito, ni tampoco actividades demasiado sencillas ya que puedes

resultarles poco motivadoras. Por lo que debemos de ser muy observadores a la hora de diseñar actividades que se ajusten y se adapten a su nivel.

Conectar con el interés de los niños y diseñar actividades que resulten motivadores que hagan que los niños tengan que moverse, aceptar retos, experimentar con objetos, descubrir, comunicarse...

Lograr un clima de confianza y de seguridad donde se sientan atendidos, valorados, escuchados, tanto por el propio maestro como por el resto de sus compañeros

La atención individualizada y el tiempo flexible son dos puntos muy importantes ya que no queremos que los niños se sientan estresados por tener que acabar una actividad, sino que cada uno tenga su ritmo sin acelerar su proceso creativo.

#### ❖ ABJ: Aprendizaje Basado en el Juego

El juego es la base del desarrollo de su aprendizaje estimule al niño a investigar, imaginar y manipular, que le permita dar sus propias respuestas, el niño debe conocer las reglas que rigen la clase, los límites. De este modo él se sentirá más seguro, de crear sin temor a ser reprendido En un proceso creativo se unen procesos intelectuales, motores, emocionales y perceptivos Cemades Ramírez (2008).

Diversos estudios consultados, concluyen que crear un *“ambiente flexible permite una mayor fluidez, flexibilidad y originalidad y mayor grado de elaboración en los trabajos de los niños”* (Esprú ,2005 Cemades Ramírez 2008).

El aprendizaje basado en el juego, también conocido con la abreviatura “ABJ” se trata de una nueva metodología innovadora llevada a las aulas donde la utilización de juegos son considerados herramientas de apoyo al aprendizaje, así como ayudas para la mejor asimilación y adquisición de conocimientos en los más pequeños. Utilizar esta metodología en el aula hace que la experiencia educativa en el aula aparezca de una manera diferente y práctica. Algunas de las principales ventajas que ofrece esta metodología es la motivación que genera en el alumnado ya que este tipo de actividades captan la atención de los niños al resultarles dinámico, despertando su interés durante el desarrollo del juego.

Además, los alumnos aprenderán a razonar y a ser autónomos al plantearse situaciones donde tendrán que tomar decisiones en grupo, lo que hará que las habilidades sociales se trabajen junto con la educación emocional, la comunicación, el dialogo y la colaboración por un objetivo común. El ABJ se trata de un aprendizaje activo donde los conocimientos adquiridos en el aula se ponen en práctica y donde el alumno experimenta a base de ensayo – error.

Por último, el aprendizaje basado en el juego, y la elección de juegos donde se trabaje en equipo, inevitablemente potenciarán la creatividad y la imaginación ya que el juego va a implicar una libertad de improvisación para conseguir una solución que coherente a los problemas a los que se enfrenten.

En definitiva, esta metodología mejora la convivencia dentro de las aulas, capta la atención de los alumnos, fomenta la interacción entre ellos, trabaja la memoria y todo cumpliendo con las expectativas pedagógicas que podemos trabajar, en este caso, en un aula de 3 años. Además, estimula las capacidades cognitivas, despiertan las habilidades sociales, sin olvidarse de que los niños aprenderán a controlar su ira y su frustración

#### ❖ Reggio Emilia

Se trata de una metodología en la cual su empeño se basa y se centra en la experimentación y en la búsqueda. Nos encontramos con la presencia de lo que se conoce con el termino de “atelier” que se trata de un espacio donde los niños se expresan a través de la música, la pintura o distintos lenguajes. La manera en la que hemos enfocado este método con los más pequeños es con la creación de una sala multisensorial en la cual los niños cada día se encuentran un material distinto (luces ultravioletas, mesa de luz, linternas, hojas, flores...) y pueden manipular, investigar y trabajar con estos materiales de forma libre y espontanea, siendo un juego no dirigido donde el maestro es mero espectador.

## **PLANIFICACIÓN TEMPORAL**

Esta propuesta de trabajo se ha realizado entre los meses de Abril y Mayo durante mi periodo en prácticas después de las vacaciones de Semana Santa comenzando el tercer trimestre.

Debido a la extensión de dicho programa, algunas actividades no se podrán realizar en el aula

En el anexo podremos ver el cronograma donde vemos que las 11 sesiones están repartidas de manera que se dedique alrededor de 3 horas a la semana del programa. **ANEXO**

## **ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO**

A la hora de diseñar la mayoría de las actividades, he optado por emplear pequeños agrupamientos de alumnos de modo que se pueda trabajar de una forma cooperativa y fomentar la interacción de los alumnos. Se utilizará principalmente la asamblea como lugar en el que se realizarán actividades que impliquen el gran grupo, es decir, toda la clase. Para las actividades de pequeños grupos (3 grupos de 5) y las actividades individuales, se dispondrán mesas y sillas al final de la clase para poder trabajar de forma tranquila y limpia. La sala multisensorial será el último espacio que usaremos en este programa y será donde realizaremos las actividades relacionadas con la metodología Reggio Emilia o las actividades con la mesa de luz.

## **DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES**

A continuación, explicamos detalladamente las actividades que trabajaremos en el aula para trabajar la psicología positiva, desarrollar la creatividad de nuestros alumnos y fomentar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales. Encontraremos un total de 12 sesiones.

Las sesiones están diseñadas de manera que todos los días que pongamos en práctica una sesión de este programa tenga como mínimo, una actividad donde trabajemos la creatividad (bien trabajando el área artístico, científico o literario), y otra actividad donde sea necesario trabajar y cooperar con un grupo, y otra actividad en la cual. En varias actividades diseñadas creatividad y trabajo en equipo van de la mano, de manera que podamos potenciar ambas fortalezas de forma conjunta con los más pequeños.

En este programa he querido poner en práctica varios conocimientos adquiridos durante la carrera por lo que trabajamos, por ejemplo, la creatividad con el diseño y elaboración de experimentos sencillos, la lectura de cuentos, elaboración de manualidades y diseños, las nuevas metodologías como son Reggio Emilia y el ABJ, empleo de recursos TIC con el uso de la robótica y la pizarra digital o con recursos modernos en las aulas como es la mesa de luz.











ACTIVIDAD 4: ABJ → “EL ARBOL FRUTAL”	
<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	➤ Trabajar en equipo cooperando con los compañeros
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablero de juego</li> <li>- Puzzle (9 piezas)</li> <li>- 10 frutas de cada tipo (peras, cerezas, naranjas, manzanas)</li> <li>- 4 cestos</li> <li>- Un dado</li> </ul>
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo en pequeño grupo en mesa de equipos (20 min)
<p><b>Descripción de la actividad:</b> El objetivo del juego es conseguir recoger todas las frutas de todos los árboles antes de que se complete el puzzle. No se trata de un juego en el que los alumnos compitan entre sí, ni ganará el jugador que más frutas contenga en su cesta, sino que compiten contra el propio juego. Para jugar a este juego necesitamos un dado. Si caen en una de estas caras el jugador deberá de: <b>Colores:</b> si el jugador cae en un color, debe de coger una fruta del color que le haya salido y ponerla en su cesto, o en el de otro compañero: Verde representan las peras, el rojo las cerezas, el amarillo las manzanas y el naranja las naranjas. <b>El cuervo:</b> cada vez que salga el cuervo, una pieza del puzzle se coloca sobre el tablero del juego. <b>La cesta:</b> el jugador que haya lanzado el dado podrá recoger 2 frutas del árbol que quiera y añadirlas a su cesto. Habrá 4 jugadores. Uno de ellos tirará el dado. Dependiendo de lo que le haya salido en el dado, hará una cosa u otra. El objetivo del juego es que, cuando se haya formado el puzzle del cuervo, el juego habrá ganado.</p>	

#### 4ª SESIÓN

ACTIVIDAD 1: MURAL: ¿Qué me gusta de mis amigos? <i>(Elaboración propia)</i>	
<b>Objetivos didácticos</b>	➤ Expresar adjetivos positivos a los compañeros
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra de tiza</li> <li>- Fotos alumnos</li> </ul>
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo gran grupo en asamblea (15 min.)
<p><b>Descripción actividad:</b> En gran grupo formularemos la siguiente pregunta: “¿Qué es lo que más me gusta de mis compañeros?” Elaboraremos una <b>caja</b> en cuyo interior se encuentren todos los nombres de los niños de la clase. De uno en uno, cada niño deberá de sacar al azar un bit con velcro donde verá una foto de un compañero/a. A continuación, diremos qué es lo que más le gusta de el/ella (<i>si me hace reír, si comparte los juguetes, si me gustan sus ojos, si me gusta ser su amigo...</i>). En el centro de la asamblea tendremos dibujada una flor con 15 pétalos que representa a los 15 niños de la clase. La profesora irá recogiendo aquellas palabras que vayan diciendo sus alumnos y lo escribirá en los pétalos correspondientes. El niño pegará el bit en el pétalo. <a href="#">(ANEXO 10)</a></p>	

<b>ACTIVIDAD 2: Llaveros: “Un dibujo para ti” (Elaboración propia)</b>	
<b>Objetivos didácticos</b>	➤ Crear dibujo original a un compañero
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	Folios Rotuladores
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo individual en mesa de equipo (15 minutos)
<p><b>Descripción de la actividad:</b> En la asamblea nos encontraremos una caja cerrada. En su interior habrá sobres que cada niño de uno en uno irá sacando de la caja. A la cuenta de tres, todos abriremos el sobre que nos haya tocado. Los niños verán que cada uno tiene la foto de un compañero de su clase. Podemos preguntarles qué creen que puede significar eso... Les explicaremos que cada uno tiene que hacer un dibujo al compañero que le haya tocado. <a href="#">(ANEXO 11)</a></p>	
	

<b>ACTIVIDAD 3: CUENTO SOMBRAS</b>	
<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	➤ Inventar historia a través de imágenes
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	Cuento: “Juego de sombras” de Hervé Tullet Mesa de luz
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo en gran grupo (10 min)
<p><b>Descripción de la actividad:</b> Para la lectura de este cuento podemos ir a la sala multisensorial donde los alumnos se colocarán alrededor de la mesa de luz de forma que se vea de forma más atractiva ya que las imágenes sobre la mesa de luz hará que se vean las sombras de una forma más clara. <a href="#">(ANEXO 12)</a></p>	

<b>ACTIVIDAD 4: CLAVELES MÁGICOS (Elaboración propia)</b>	
<b>Objetivos didácticos</b>	➤ Crear, compartir y expresar hipótesis al gran grupo
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	- Claveles blancos - Agua - Colorante
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo en gran grupo en asamblea (10 min)
<p><b>Descripción de la actividad:</b> Metemos claveles blancos en agua con colorante. Al cabo de 3 días encontraremos los claveles pintados de distintos colores. Nos preguntaremos cómo ha podido ocurrir, qué ha podido pasar, por qué...</p>	







ACTIVIDAD 4: GALLETAS	
<b>Objetivos didácticos</b>	➤ Trabajar en equipo
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	Juego “galletas”
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo en pequeños grupos en mesa de equipos (20 min)
<p><b>Descripción de la actividad:</b> El objetivo del juego es seguir el laberinto hasta el final donde se encontrará otro de los alimentos que tengamos en la mesa. El jugador que lo descubra deberá de coger de la mesa la ficha del alimento al que lleve el laberinto. <a href="#">(ANEXO 15)</a></p>	
	

ACTIVIDAD 5: PINTAMOS CON DISTINTOS MATERIALES	
<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	- Descubrir nuevas formas de crear
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carbon</li> <li>• Pimienta, café, colorante</li> </ul>
<b>Organización del trabajo</b>	Actividad individual en mesa de equipos (15 min)
<p>Descripción de la actividad: A cada equipo se les proporcionarían una serie de materiales con los que deben de elaborar su creación. El dibujo es libre, pero la única condición es el usar como herramienta para hacer su dibujo propio, es el usar alguno de los elementos que hay en la mesa, ya sea pimienta, café o colorante.</p> <p><a href="#">(ANEXO 16)</a></p>	
	

## 8ª SESIÓN

**ACTIVIDAD 1: LOS MIRONINS CON LA LUZ MÁGICA**

<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	➤ Prestar atención
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	Pantalla digital. Enlace video: <a href="http://rtve.es">Los nuevos Mironins (rtve.es)</a>
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo en gran grupo en asamblea (10 min)
<b>Descripción de la actividad:</b> Vemos el capítulo proyectado que servirá de motivación para la próxima actividad	

**ACTIVIDAD 2: GRAFISMO CREATIVO (Elaboración propia)**

<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	➤ Investigar nuevo material
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	Luz ultravioleta Bolígrafos de tinta invisible Pegatinas Papel continuo
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo en pequeños grupos en sala multisensorial
<b>Descripción de la actividad:</b> Forraremos el suelo con papel continuo, les pegaremos pegatinas y pondremos los rotuladores encima. Dejaremos que los niños entren en la sala y que de forma libre investiguen que pueden ser esos bolígrafos, veremos que hacen con ellos... ( <a href="#">ANEXO 17</a> )	

**ACTIVIDAD 3: CUENTO FLUORESCENTE**

<b>Objetivos didácticos</b>	➤ Plantear posibles hipótesis acerca del cuento
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	Cuento
<b>Organización del trabajo</b>	Actividad en gran grupo en sala multisensorial (10 min)
<b>Descripción de la actividad:</b> Leeremos un cuento que no tiene letras y cuyas imágenes se ven a la oscuridad. Usaremos la luz ultravioleta para que las imágenes sean más potentes y juntos podemos inventar una historia a partir de las imágenes que vemos gracias a la luz ultravioleta. ( <a href="#">ANEXO 18</a> )	

## 9ª SESIÓN

ACTIVIDAD 1: Antorcha olímpica	
<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	➤ Comprender importancia de trabajo en equipo
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	Globos Vaso de plástico
<b>Organización del trabajo</b>	Actividad por parejas en el polideportivo
<b>Descripción de la actividad:</b> Pondremos a los niños por parejas, donde cada una de ellas tenga un vaso y encima un globo. Diseñaremos un circuito utilizando material del gimnasio de manera que el juego consista en realizar el recorrido sin que se nos caiga el globo del vaso. Cuando el compañero lo haya realizado, le pasara el globo al vaso de su pareja hasta que complete todo el recorrido.	

ACTIVIDAD 2: Juego director ( <i>Elaboración propia</i> )	
<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	➤ Copiar movimientos de uno de mis compañeros
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	-
<b>Organización del trabajo</b>	Actividad en gran grupo en asamblea (10 min)
<b>Descripción de la actividad:</b> Todos nos pondremos en circulo. Uno de los niños saldrá de clase y será el que tenga que adivinar quien es el director de nuestra orquesta. En la asamblea la profesora asignará a uno de los niños el papel de “director de orquesta” de manera que el resto deba imitar todo lo que haga, sin que sea descubierto por el compañero que haya salido fuera	

ACTIVIDAD 3: La foto ( <i>Elaboración propia</i> )	
<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	➤ Crear una composición junto a los compañeros
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	-
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo en gran grupo en asamblea (10 min)
<b>Descripción de la actividad:</b> Todos los niños de clase crearan una composición entre ellos mientras un compañero lo observa. Les hace una foto imaginaria y se da la vuelta. Mientras no mira, los niños se deben de cambiar de sitio de manera que sea “una foto distinta”. El niño cuando se dé la vuelta debe de buscar las 5 diferencias que haya.	





Los niños al entrar en la sala se encontrarán las luces apagadas, la única luz que permanecerá encendida será la luz ultravioleta. En el suelo verán el papel continuo con el que habremos cubierto el suelo del aula previamente a su llegada. Encima de este papel continuo y repartidos por el espacio encontrarán pegados posits de colores, globos hinchados y rotuladores de distintos colores. El profesor no participará en la actividad, tan solo será un observador e irá apuntando las ideas y comentarios que los alumnos tengan, las distintas reacciones que vemos y los comportamientos que se generan ante tal situación.



[\(ANEXO 21\)](#)

### ACTIVIDAD 2: NUESTRO PROPIO MARCA PAGINAS *(Elaboración propia)*

<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	- Descubrir nuevas formas de crear
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	• Papel de plata
<b>Organización del trabajo</b>	Actividad individual en mesa de equipos (25 min)
<b>Descripción de la actividad:</b> Cada alumno realizará su propio marcapáginas con una técnica nueva y con un nuevo material como es el papel de plata.	

## 12ª SESIÓN

### ACTIVIDAD 1: NUESTRA MEDALLA *(Elaboración propia)*

<b>Objetivos didácticos que se trabajan</b>	• Diseñar de forma libre su propia medalla	
<b>Recursos que vamos a emplear</b>	- Medalla - Tijeras - Cuerda	- Pinturas - Pegatinas - Cartulinas de colores
<b>Organización del trabajo</b>	Trabajo en pequeños grupos en mesas (15 min)	
<b>Descripción actividad:</b> La profesora hará 3 grupos de 5 alumnos que servirán para la actividad “Escape Room”. Cada grupo se colocará en una mesa donde encontrarán distintos materiales del color de su equipo: amarillo, rojo y azul. Pondremos cartulinas, pegatinas, ceras, lapiceros... de forma que ellos puedan diseñar como quieran la medalla de su grupo		



6ª prueba: ¡Hacemos un equipo excepcional! Allí habrá escondidos otros sobres donde cada equipo encontrará 3 piezas de puzle. Los equipos verán que les faltan piezas para poder completar el puzle. En total habrá 9 piezas que compondrán una foto de la clase entera

## EVALUACION

### **5.1.1. Evaluación proceso aprendizaje**

Observar el proceso y los resultados de nuestra programación es una técnica fundamental en la evaluación de la educación infantil. Para ello necesitamos tener unas buenas técnicas de observación y de recogida de información Cemades Ramírez (2008).

Es por ello por lo que la evaluación tendrá un carácter global y se realizará de manera continua. Las actividades que hemos ido realizando a lo largo de las 13 sesiones programadas nos habrá aportado varios resultados para poder juzgar con criterio sólido acerca de la evolución de nuestros alumnos con relación a si existe o no una mejora a la hora de trabajar en grupo, y además si hemos conseguido potenciar y desarrollar la creatividad por medio de distintas vías y actividades diferentes entre sí. Además de tratarse de una evolución global y continua, lo consideramos una evaluación formativa ya que los alumnos a lo largo de las sesiones han ido adquiriendo nuevas metodologías. Algunos indicadores que nos sirven de referencia educación creativa: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración Cemades Ramírez (2008). **ANEXO**

## 8. CONCLUSIONES FINALES

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, documento en el cual se reflejan las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, podemos observar cuáles son las competencias que deben desarrollarse y trabajarse en la etapa de Educación Infantil:

El maestro debe de diseñar y desarrollar situaciones de aprendizaje funcionales, significativas y relevantes por lo que el diseño de las actividades debe de abordarse desde un enfoque que prevenga la discriminación, fomente el bienestar emocional y potencie la inclusión social del alumnado con discapacidad y que tengan en cuenta las posibles necesidades específicas en lo relativo a la comunicación y el lenguaje del alumnado con discapacidad.

En gran parte de las actividades, se ha podido ver y demostrar como los niños desde tempranas edades van conformando su personalidad y son capaces de crear, resolver y diseñar sus propias obras de arte, sus propias hipótesis con un sentido por medio de la lógica, y además son capaces de compartir toda esta información con su entorno más cercano.

La creatividad se trata de una de las fortalezas más polivalentes que el ser humano puede desarrollar y trabajar, y de eso se encarga la psicología positiva, ya que se ha demostrado que cuando inculcamos a los niños valores de tolerancia, respeto, gratitud o confianza, los resultados son mucho más eficientes.

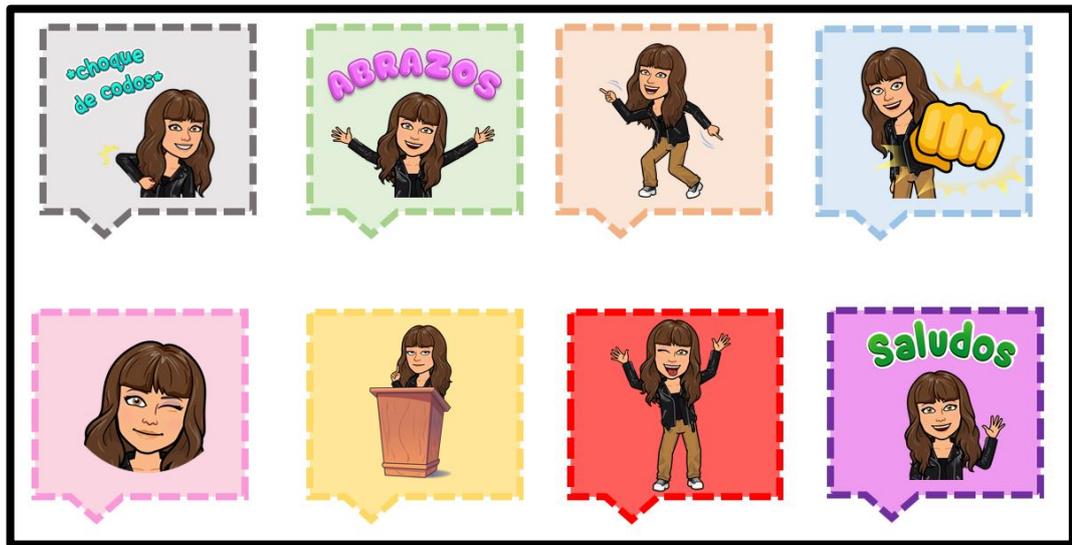




- Requena, M. D., & de Vicuña, P. S. (2009). *Didáctica de la educación infantil*. Editex.
- SALOVEY, P. y MAYER, J. D.: «Emotional intelligence», en *Imagination, Cognition, and Personale*, 9(1990), pp. 185-211.
- Schwartz, B. (2000). Self-determination: The tyranny of freedom. *American Psychologist*, 55, 79-88
- Seligman, M. & Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive Psychology: An introduction. *American Psychologist*, 55 (1), 5-14.
- Seligman, M.E.P. & Christopher, P. (2000). Positive Clinical Psychology, recuperado el 12 de junio de 2006 del sitio Web del Positive Psychology Center: <http://www.ppc.sas.upenn.edu/posclinpsychchap.htm>
- Seligman, M.E.P. (1999). The presidents address. APA.1998. Annual Report. *American Psychologist*, 54, 559-562.
- Seligman, M.E.P. (2005). *La auténtica felicidad* (M. Diago & A. Debrito, Trads.). Colombia: Imprelibros, S.A. (Trabajo original publicado en 2002).
- Sheldon, K.M. & King, L. (2001). Why positive psychology is necessary. *American Psychologist*, 56, 216-217
- Simonton, D.K. & Baumeister, R. (2005). Positive Psychology at the summit. *Review of General Psychology*, 9 (2), 99-102.
- Teberosky, A. "Propuesta constructivista para aprender a leer y a escribir" Ed. Vicens Vives (2003).
- Vázquez, C. (2006). La psicología positiva en perspectiva. *Papeles del psicólogo*, 27 (1), 1-2.
- Vera, B. (2006). Psicología positiva. Una nueva forma de entender la psicología. *Papeles del psicólogo*, 27 (1), 3-8.

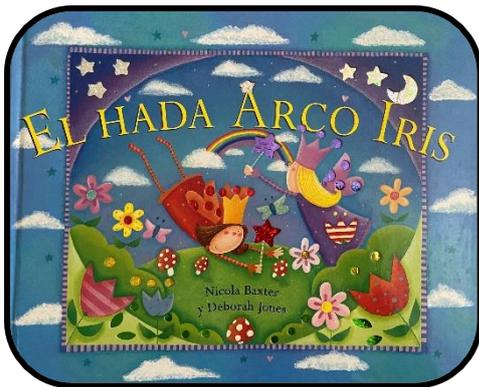


### ANEXO 1: ELABORACIÓN PROPIA

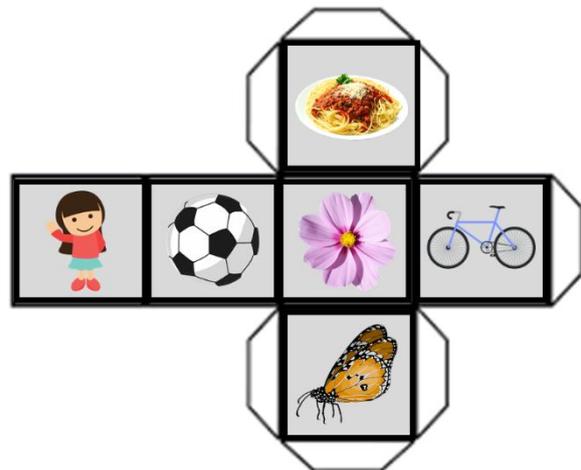
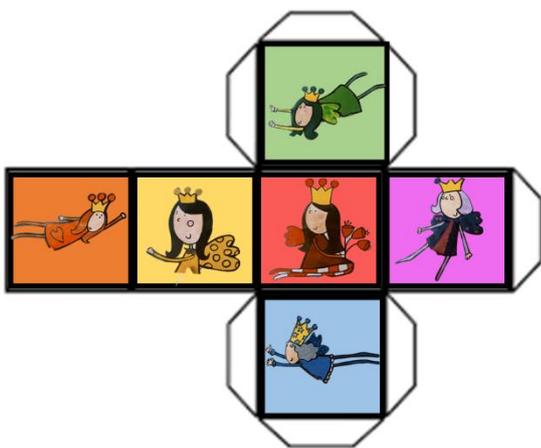


[...] ejemplo flashcards tipos de saludo

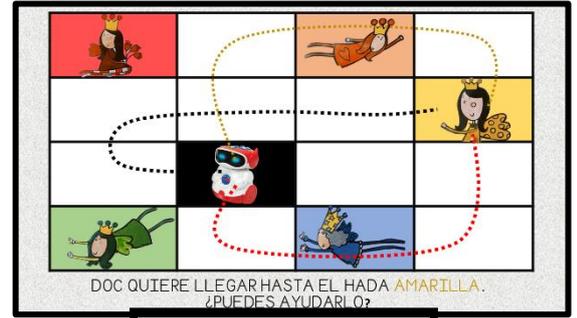
### ANEXO 2: Cuento “El Hada Arcoiris”



### ANEXO 3: ELABORACIÓN PROPIA



**ANEXO 4: ELABORACIÓN PROPIA**



Posibles soluciones

**ANEXO 5: ELABORACIÓN PROPIA**



**ANEXO 6: ELABORACIÓN PROPIA**



**ANEXO 7: ELABORACIÓN PROPIA**



**ANEXO 8: ELABORACIÓN PROPIA**



[...] distintos materiales...

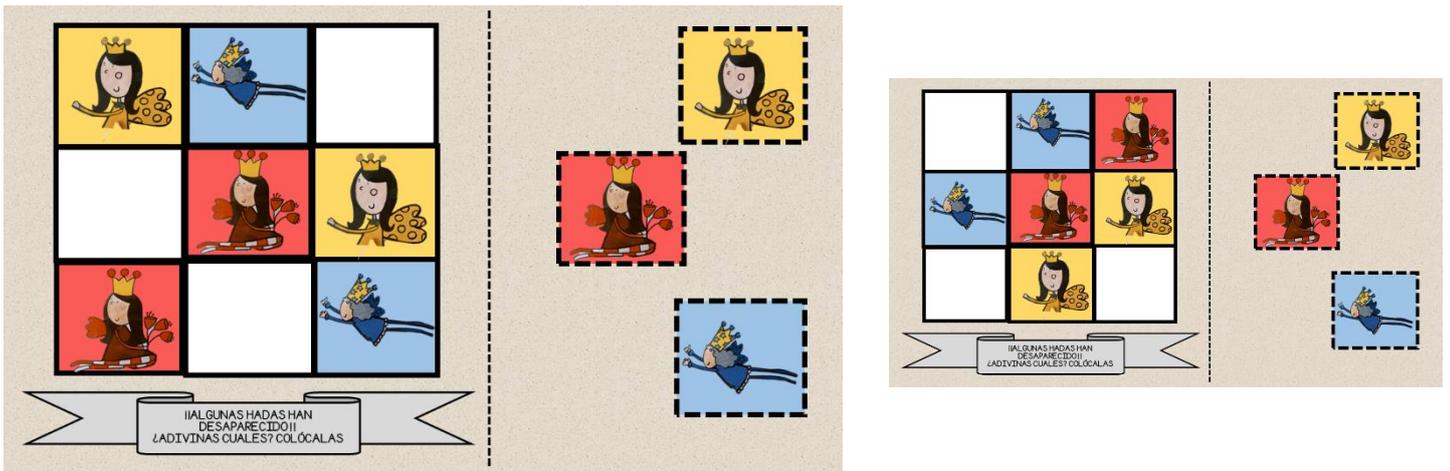


[...] palos de polo y flores...



[...] personajes del cuento...

### ANEXO 9: ELABORACIÓN PROPIA



### ANEXO 10: ELABORACIÓN PROPIA

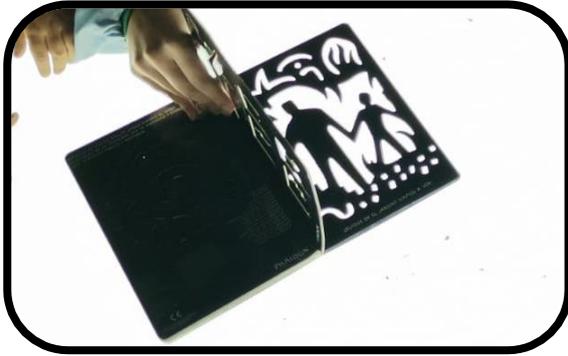


### ANEXO 11: ELABORACIÓN PROPIA



**ANEXO 12: Cuentos de sombras**

---



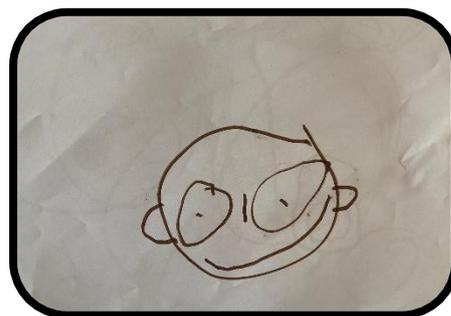
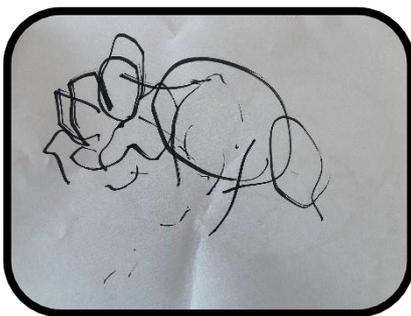
**ANEXO 13**

---



**ANEXO 14**

---



### ANEXO 15: ELABORACIÓN PROPIA



### ANEXO 16



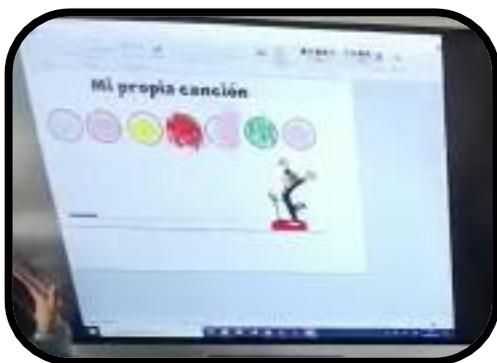
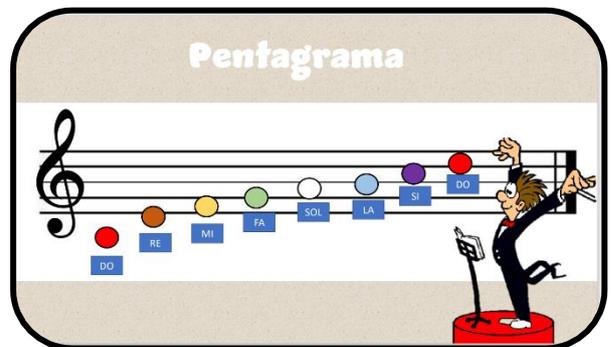
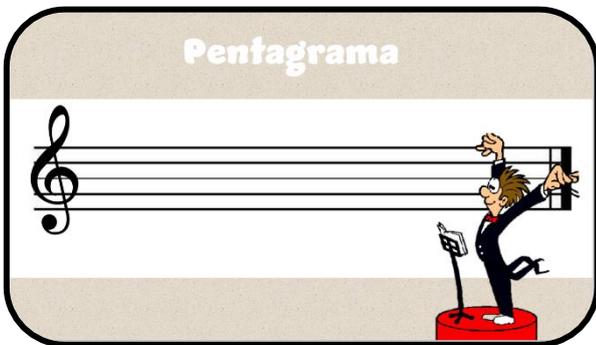
### ANEXO 17



ANEXO 18



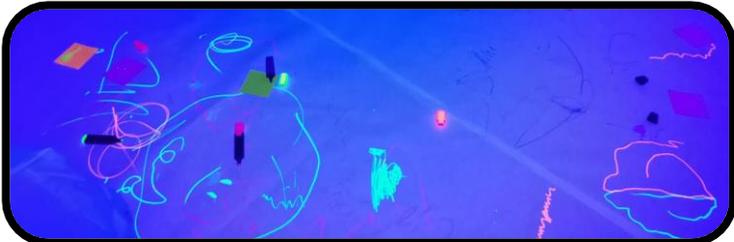
ANEXO 19



ANEXO 20



ANEXO 21



ANEXO 22

