



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA LA
MEJORA DE LA CREATIVIDAD EN LOS
ALUMNOS DE UN CRA**

**TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA: María de la Fuente Hernández

TUTORA: Fátima Tamayo Ayarza

Palencia, 13 de julio de 2022



RESUMEN

La creatividad ha sido estudiada por muchos, pero el interés en ella es de carácter reciente. A partir de mediados del siglo XX se plantean algunos de los significados y teorías que se han recogido en este trabajo. También se recoge información referida a educación para, principalmente, entender su importancia, cómo mejorar y qué beneficios aporta a la escuela y al alumnado.

Como propuesta de mejora se ha creado una unidad didáctica para un aula de Primaria de un Centro Rural Agrupado. Esta está basada en el trabajo transversal de Plástica con otras áreas como Ciencias Sociales o Matemáticas. Esta propuesta se lleva a cabo gracias a una observación previa. Que, además, se realiza a todo el alumnado del centro. Además, los resultados son visibles y evidentes en la última observación llevada a cabo en el aula de 3.º y 4.º de Primaria.

PALABRAS CLAVE

Creatividad, originalidad, propuesta educativa, Educación Artística, transversalidad, mejora, Plástica.

ABSTRACT

Creativity has been studied by many people, but not for a long time. From the middle of the 20th century, some meanings and theories have been proposed. These are collected in this work. The work also gathers information related to education, mainly, to understand its importance, how to improve it and what benefits it brings to the school and to the students.

As a proposal for improvement, a didactic unit has been created for a Primary classroom of a Grouped Rural Center. This is based on the transversal work of Plástica with other areas such as Social Sciences or Mathematics. This proposal is carried out thanks to a previous observation. This is done to all the students of the center. In addition, the results are visible and evident in the last observation carried out in the 3rd and 4th grade classroom.

KEY WORDS

Creativity, originality, educational proposal, Artistic Education, transversality, improvement, Plastic.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	8
3. JUSTIFICACIÓN	9
3.1. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR	11
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES	12
4.1. DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD	13
4.2. ELEMENTOS DE LA CREATIVIDAD	15
4.3. COMO MEJORAR LA CREATIVIDAD	17
4.4. ¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE LA CREATIVIDAD EN EL AULA?	18
5. DISEÑO DE INTERVENCIÓN EN EL ÁMBITO ESCOLAR	20
5.1 DISEÑO Y METODOLOGÍA	20
5.2 OBSERVACIÓN INICIAL	22
5.2.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS VARIABLES	22
5.2.2 RESULTADOS	26
5.3 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	28
5.3.1 CONTEXTO	28
5.3.2 TEMPORALIZACIÓN	31
5.3.3 OBJETIVOS	32
5.3.4 CONTENIDOS	33
5.3.5 ACTIVIDADES	34
5.3.6 EVALUACIÓN	46
5.3.7 REFLEXIONES DE LAS ACTIVIDADES	47
5.4 OBSERVACIÓN	48
5.4.1 RESULTADO OBSERVACIÓN FINAL	49
6. CONCLUSIONES	50
7. REFERENCIAS	51

8. REFERENCIAS NORMATIVAS	54
9. ANEXOS	55
9.1 ANEXO 1	55
9.2 ANEXO 2	56
9.3 ANEXO 3	62
9.4 ANEXO 4	65
9.5 ANEXO 5	66
9.6 ANEXO 6	69
9.7 ANEXO 7	72
9.8 ANEXO 8	74
9.9 ANEXO 9	77

1. INTRODUCCIÓN

La creatividad es una competencia intrínseca a la identidad humana, es capaz de desarrollarse a lo largo de todo nuestro período vital y es indispensable para llevar a cabo tareas de creación e innovación. Muchos oficios en la actualidad requieren personas capaces de plantear alternativas y resolver inconvenientes de forma innovadora y creativa. No es hasta finales del siglo XX cuando se comienza a reconocer toda su importancia, a estudiar y crear teorías alrededor de ella. Aun así, todavía queda reconocer su importancia y mucho por estudiar.

Por ello, puede encontrarse creatividad en muchos lugares, pues prácticamente nos rodea y más en lo referente a la escuela. Hoy en día, está claro que la realidad de las aulas es que existen muchos problemas de concentración, baja resistencia a la frustración y fracaso escolar. El sistema educativo necesita que el alumnado desarrolle mejor su creatividad para paliar estas dificultades y desigualdades. De esta manera, despertando el interés y motivación de los niños y niñas, se obtienen sujetos libres, que desean aprender, desarrollar todas sus capacidades e ideas. Por ello, este Trabajo de Fin de Grado recoge algunos de los autores y teorías que ayudan a entender el concepto de creatividad, su importancia en la educación y cómo mejorarla.

Si se piensa en cómo se trabaja la creatividad desde la escuela, quizá, la conclusión es que se le dedica poco tiempo y se le da poca importancia. Esto es cierto, simplemente por el hecho de que muchas veces solo hay espacio para esta habilidad en el área de la Educación Artística. Para un científico es necesario la creatividad, ¿por qué no lo es entonces en Ciencias Sociales? También es esencial para un ingeniero, ¿por qué no lo es tampoco en Matemáticas? Se debe empezar a implicar la creatividad en todas las áreas del currículo educativo, para favorecer el desarrollo y conseguir personas motivadas, trabajadoras y con un gran futuro por delante.

En relación con esto, el sistema educativo actual además de dar pie a pensar que solo se debe trabajar la creatividad en el contexto del arte, nos lleva a preguntarnos, ¿se trabaja realmente la creatividad?, ¿es posible que los niños y niñas la desarrollen haciendo todos el mismo dibujo?, ¿es posible que lo hagan también con metodologías llenas de instrucciones y normas? No, incluso, en ocasiones cuando se piensa que trabajamos la creatividad, se está anulando.

Un ejemplo de ello: Arno Stern (1924), autor de la educación creadora, es defensor de la libre expresión del arte y la pintura como un juego, consiguiendo así que el alumnado se exprese libremente olvidando si pinta ‘bien’ o ‘mal’. Arno Stern (2013) afirma que el niño o niña utiliza el dibujo para construir su propio mundo, siendo libre de cualquier intrusión que pueda causar la destrucción de este. Stern basa su trabajo en ofrecer a los niños y niñas una pequeña zona donde poder pintar y dibujar libremente, él solo da respuesta a las necesidades técnicas referidas a los materiales.

No soy un maestro que transmita su saber, o su saber hacer, ese no es mi papel.

Yo soy el que sirve el Juego de Pintar. Yo soy el que ofrece la posibilidad al niño de jugar y el que hace que el juego sea fácil, sin obstáculos (Stern 2013, 3:52 min.).

Otro autor que apoya el juego y la creatividad en la educación de los niños y niñas es Piaget. “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando este es asimilado en su pensamiento” (Piaget 1964, citado en Serrano, 2004). Esto refuerza el pensamiento sobre que el dibujo debe ser una acción lúdica que termine por desarrollar habilidades, aptitudes y pensamientos como el creativo.

Para el investigador y docente francés, Arno Stern (1924), es indispensable abandonar los prejuicios que los adultos tenemos, y no pedirles a los niños y niñas explicaciones de lo que han dibujado. Stern (2013) afirma en una de sus conferencias que el adulto solo muestra interés por el trabajo del alumnado por razones hipócritas y por el hecho de que el adulto se siente superior al niño o niña.

Mientras investigaba, en sus numerosos viajes, el término “objeto imagen” que se refiere a aquellos objetos que los niños y niñas reproducen todos de la misma manera, descubrió la memoria orgánica. Se trata de aquella que guarda imágenes y experiencias de los primeros años de vida, que no se recuerdan, pero que a la hora de realizar un dibujo pueden salir a luz; Stern (2013) explica que esta memoria se encuentra individualmente en cada uno de nosotros por naturaleza. Además, para él los dibujos están destinados a manifestar o comunicar aquellas cosas que no se pueden expresar de otra forma, los dibujos no dependen, por tanto, de una impresión.

Otro gran educador, que gracias a sus estudios sobre la Educación Artística ha conseguido avanzar mucho en cuanto a creatividad, es Viktor Lowenfeld (1903-1960). En su libro *El niño y su arte* (1958), escribe sobre cómo los alumnos acaban queriendo complacer al adulto de tal manera que se convierte en un niño o niña sin creatividad y que se centra en copiar lo mejor posible la realidad u otro dibujo. Muchos niños y niñas se convirtieron en lo que él señala y otros muchos están destinados a serlo. Al final, las metodologías actuales consiguen crear un mundo lleno de jóvenes y adultos sin creatividad incapaces de afrontar problemas con innovación y espontaneidad. Por tanto, esta puede ser una de las causas que influyen en el fracaso escolar, la falta de interés y la motivación en el alumnado.

Por tanto, queda claro que lo primero que se debe hacer es abandonar este sistema lleno de prejuicios, comparaciones, dibujos literales, normas y criterios de evaluación que juzgan si un dibujo está bien o mal copiado. Para cambiarlo por una educación donde se acompañe a los niños y niñas, se les ayude a descubrir sus emociones y a expresarse a través del arte con libertad. Solo así, el arte será un impulsor de la creatividad y no una jaula para esta.

Además de Stern, Lowenfeld y Piaget, también se encuentran entre los grandes educadores (que estudian los efectos positivos que tiene el arte en los alumnos, y cómo consigue ser una gran herramienta para el desarrollo del pensamiento emocional y libre, la imaginación y la diversidad) a Lev Vygotsky (1896-1934). Este último utiliza el constructivismo como forma de aprendizaje que requiere una reinención de los conocimientos, por tanto, necesita la creatividad.

Serrano (2004) habla de que la escuela tiene como última intención la formación de ciudadanos con capacidad de crear y pensar soluciones que hacen frente a la realidad del día a día. Entonces, la escuela debería promover situaciones de enseñanza-aprendizaje que incluyan el pensamiento divergente tanto en el profesorado como en el alumnado y que la escuela se convierta en un espacio activo y lúdico.

El presente Trabajo de Fin de Grado está centrado en una unidad didáctica basada en mejorar el rendimiento del alumnado y mejorar su creatividad. Esta pretende demostrar que la creatividad y el arte están inmersos en todos los aspectos de la educación y áreas del currículo educativo y que son muchos los beneficios que ofrece. Los objetivos del

trabajo y de la unidad didáctica se consiguen a través de cambios o transformaciones en el aula:

1. Presentar nuevas técnicas plásticas, materiales alternativos e innovadores y artistas.
2. Crear un espacio y ambiente favorable para la expresión artística donde como docentes no juzguemos, opinemos, ni valoremos los trabajos de los alumnos. Además de fomentar metodologías o métodos de trabajo que ayuden a expandir su creatividad.
3. Trabajar de manera transversal desde el área de Plástica y con otras áreas como Ciencias Sociales, Valores Cívicos y Sociales, Matemáticas o Lengua Castellana. Fomentando la lectura y la igualdad de género entre otros valores.

2. OBJETIVOS

En este Trabajo Fin de Grado se han propuesto una serie de objetivos a alcanzar. Todos ellos marcarán la dirección de las líneas de trabajo y de la propuesta didáctica. Además, los objetivos se alcanzarán en gran parte gracias a la intervención establecida. Los objetivos generales que se plantean son los siguientes:

- Desarrollar en el alumnado la creatividad y la imaginación a través de nuevas técnicas plásticas y conocimientos sobre pintores famosos.
- Estimular la creatividad y la imaginación, y despertar el interés en los alumnos, para la creación de obras propias con carácter personal.
- Demostrar que se puede incluir o favorecer la creatividad en todas las áreas del currículum educativo, a través del trabajo transversal del área de Plástica con otras como Matemáticas o Ciencias Sociales.
- Diseñar una propuesta de intervención educativa, teniendo en cuenta los resultados de una observación previa, para el aula conjunta de 3.º y 4.º de Educación Primaria centrada en la mejora y estimulación de la creatividad.
- Comprender y observar los elementos de la creatividad en el entorno educativo, variables influyentes en el desarrollo de esta y resultados de la propuesta de mejora.

3. JUSTIFICACIÓN

Muchas veces se relaciona directamente la creatividad con el mundo de las artes, como si para ser creativo fuera necesario pintar cuadros o crear música. Esto no es así, Fromm (1959, citado en Serrano, 2004) afirma que la creatividad se trata de una actitud que cada persona puede poseer y no de una cualidad de la cual solo están dotados los artistas.

Howard Gardner psicólogo e investigador conocido por su teoría de las inteligencias múltiples (1999 citado en Serrano, 2004) confirma que:

La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso un icono clásicamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás. (p 7-17)

Se debe abandonar la idea de que la creatividad solo entra dentro de las artes, de la plástica o dentro de carreras con fines artísticos. Por ejemplo, es imposible conseguir que un ingeniero de telecomunicaciones invente una Tecnología de Red más avanzada que las que ya existen, sin ideas o creaciones nuevas. La creatividad no solo se puede encontrar en las artes, sino que se encuentra en todas las tareas de la humanidad. Un ejemplo de ello es cuando las personas aceptan retos que solucionar o cambian aspectos de su vida que les afectan directamente. (Casillas 1999).

Ausubel (1963, citado en Serrano, 2004) habla de que la personalidad creadora consiste en las aportaciones a la ciencia, el arte, la política, etc. que salen de lo común y están realizadas por sujetos caracterizados por su calidad y originalidad. Por tanto, la creatividad nos ayuda a desarrollar cualquier tipo de trabajo, sin ella el mundo no hubiera avanzado, ni podría seguir haciéndolo.

¿Entonces por qué la escuela solo se centra en las Matemáticas y no en cómo utilizarlas para plantear nuevos retos y problemas que resolver? Si en Ciencias Sociales se muestra

todo lo que el ser humano ha conseguido ¿Por qué no se dan herramientas para que ellos sigan avanzando? ¿No debería la asignatura de Música conseguir que sus alumnos y alumnas creen música y no solo que aprendan la de otro? La creatividad se puede incluir en cualquier área del currículo, también el arte, siendo esto favorable para el docente y más para el alumnado. Sin embargo, esto no ocurre ni siquiera cuando lo imponen. Muchas veces se saltan las páginas de historias del arte en Ciencias Sociales, no se imparte danza en Educación Física, o Música se basa en aprender una canción con la flauta dulce.

Incluso en el área de Plástica muchos han vivido cómo se centraba todo en un cuaderno. Aquel que recoge cientos de actividades como: dibujar sin salirse de la línea, pintar de los colores que se piden y copiar dibujos. Estas actividades fomentan la creación de dibujos ‘perfectos’ y parece que favorecen el desarrollo de la creatividad, pero no es así. Lo peor de todo es que puede llegar a crear condiciones que derivan a una disminución de esta habilidad. Es para muchos alumnos y alumnas frustrante ver que su área favorita se convierte en limitar la vocación creativa, la imaginación y no permite romper con los parámetros biográficos o temporales que se imponen.

Ken Robinson (2004) asegura que cometer un error en el sistema actual educativo es lo peor que puede suceder y que la gente abandona sus capacidades creativas como resultado de cómo se está educando. Simplemente los niños y niñas desarrollan inseguridades que no les permiten dibujar un personaje si no lo ven ya creado, no son capaces de salirse de la línea, de romper las normas o de dibujar al perro de color azul sin relacionarlo con que lo están haciendo mal. Stern (2020) señala que se puede no dibujar como Miguel Ángel o Picasso y fingir que por ello no se tiene talento, pero eso no es así, no tiene nada que ver.

Este Trabajo de Fin de Grado, recoge una propuesta didáctica que pretende mejorar la creatividad, eliminar ideas referentes a que existen formas mejores o peores de dibujar, y conseguir que el alumnado disfrute, imagine, cree y no juzgue ni su trabajo, ni el de sus compañeros o compañeras.

3.1. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR

Este Trabajo de Fin de Grado, se ajusta, en parte, a lo estipulado en la Ley Orgánica de Educación 3/2020, de 29 de diciembre, de la cual considero interesante destacar varios aspectos en su articulado:

El artículo 16 está compuesto por los principios generales de la educación primaria y en ellos destaca el sentido artístico y la creatividad, entre muchos otros. Además, dice claramente que la acción educativa debe ajustarse a las experiencias y aprendizajes de cada alumno o alumna y adaptar los ritmos de trabajo.

Continuando con el artículo 17, el cual tiene como uno de los objetivos de la etapa desarrollar la curiosidad, el interés y la creatividad. Además de utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.

La referencia curricular imprescindible para nuestro propósito es el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Dicho decreto divide la Educación artística en dos partes: Educación Plástica y Educación Musical. En este caso es importante fijarse en el área de Plástica que se asienta sobre tres líneas o bloques: educación audiovisual, educación artística y dibujo geométrico.

En las indicaciones metodológicas el decreto exige que se alternen estrategias como la improvisación, la espontaneidad y la creatividad y para así desarrollar las competencias artísticas y partir de la exploración para llegar a nuevas formas de creación.

El bloque 2, expresión artística, cuenta con contenidos en los cuales no solo se pide que dibujen, analicen, etc., la realidad, y también se pide explorar el imaginario. Incluye técnicas como el dibujo abstracto, la exploración y el descubrimiento. En los criterios de evaluación podemos ver cómo se evalúa imaginar, dibujar y elaborar obras con diferentes materiales, recursos y técnicas.

Por otro lado, este Trabajo de fin de grado se adecua a las competencias establecidas en el documento *Memoria de plan de estudios del título de grado de maestro –o maestra– en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid*, de 23 de marzo de 2010. A

continuación, se destacan algunos de los objetivos que propone este documento y que ayudan a comprender la importancia de este trabajo:

- Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües. Fomentar la lectura y el comentario crítico de textos de diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar.
- Diseñar y regular, espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

Wallace (1926-1930 citado en Serrano, 2004) fue uno de los primeros en realizar investigaciones y estudios en torno a la creatividad y su uso comercial. En parte lo consigue gracias a que establece el proceso en cuatro fases cognitivas: preparación, incubación, iluminación y verificación, aunque años después Patrick (1935, citado en Serrano, 2004) demuestra que realmente estas fases no necesitan un orden en concreto.

Muchos de los términos que tenemos normalizados para hablar de sistemas, metodologías, etc., no se conocen hasta el siglo XX. Por ejemplo, el término de pensamiento creativo, el cual es tan utilizado en la actualidad, surge en 1963 cuando Mad Leod (1963, citado en Serrano, 2004) prueba que estudios anteriores utilizan el término de creatividad como sinónimo de productividad.

Guilford (1897-1987) es considerado otro de los pioneros y es cierto que gracias a sus estudios realizados en la década de los 90, sobre el pensamiento divergente, se comienza a considerar como elemento esencial e importante en cualquier estudio referido al

intelecto humano. Aunque el pensamiento divergente de Guilford (1996, citado en Serrano, 2004) es una contraposición al pensamiento convergente, el autor afirma que se combinan, ya que no se puede crear o innovar sin tener una base o conocimientos previos. Además, gracias a las categorías propuestas por Guilford (1950), Lowenfeld (1903-1960) propone tipos de factores, capacidades personales y, junto con Dedboud (1992, citado en Serrano, 2004), habilidades que ayudan a comprender la creatividad.

Torrance (1915-2003, citado en Serrano 2004) no solo se centra en conocer la creatividad, sino que estudia cómo la desarrollan los niños y niñas en el ambiente educativo, y cuáles son las características y los comportamientos que tiene este alumnado. Analizando, también, por el contrario, qué reprime o disminuye este concepto. Sus estudios prácticos, tanto con alumnado como con profesorado, consiguen demostrar que los niños y niñas creativos son profesionalmente más exitosos. Que la creatividad no depende de la capacidad intelectual. Y que los profesores creativos son más abiertos y flexibles a escuchar las ideas de su alumnado e incorporarlas al aula. En 1978 se centra no solo en la educación escolar, sino también en la familiar, plantea la curiosidad, la flexibilidad, la sensibilidad ante los problemas, la redefinición, la confianza en sí mismo, la originalidad y la capacidad de perfección como claves de la creatividad (Serrano 2004).

Torrance también es capaz de desmentir algunas falsas creencias en relación con la creatividad. Un ejemplo de estas es que las personalidades creativas obedecen a procesos de naturaleza psicótica (Kubie 1966, citado en Ulmann 1972). Torrance demuestra que manifestar altos niveles de fantasía no está relacionado con la creatividad. Además, Serrano (2004) señala que otros autores como MacDonald y Rath, demuestran que los niños y niñas creativos gestionan mejor la frustración. Así, consiguen realizar sus estudios en los que utilizan pruebas diseñadas, como el Test de Pensamiento Creativo, y, también, basándose en las ideas ya propuestas por Torrance.

4.1. DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD

Durante mucho tiempo se ha considerado la creatividad como un don que solo poseían personas relacionadas con el mundo de las artes (Casillas, 1999). Esto fue así hasta el siglo XX, cuando se comenzó a considerar la creatividad como una capacidad humana y una herramienta a la que todos pueden acceder y utilizar en sus trabajos para mejorar y superarse. Como dice Pascale (2005), en la actualidad ha incrementado el interés por

estudiar esta cualidad debido a los múltiples y significativos papeles que puede tener en algunos ámbitos como el artístico, el educativo o el científico. Es por esto, por lo que ya se encuentran significados a este concepto.

Realmente no hay una definición única, ya que es una de las habilidades del ser humano más potencialmente elevada y, a su vez, más compleja. Algunos expertos se refieren a la creatividad como un proceso, otros como herramienta del pensamiento, también se dice que es una condición sociocultural y, por último, la más apropiada para este Trabajo de Fin de Grado, un fenómeno educativo. Un ejemplo de ello es Csikszentmihalyi (1934-1921 citado en Pascale 2005) confirma que si se plantea que la creatividad es única y exclusivamente un proceso mental no la van a hacer justicia, porque se trata de un fenómeno psicológico, social y cultural.

Para comenzar, la definición de creatividad que da la Real Academia de la Lengua Española. En 1992 por primera vez apareció en el diccionario como “facultad de crear, capacidad de creación”. A partir de este momento muchos más diccionarios y enciclopedias añadieron el término. Por ejemplo, el Diccionario de las Ciencias de Educación Santillana (1995 pp. 333-334) afirmó que “la creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación”. También, en la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779–780) lo definen como “Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades”.

Este concepto ha sido estudiado y definido por científicos, artistas, comunicólogos, políticos, empresarios, publicistas, docentes, pedagogos y psicólogos y, aunque hoy por hoy, no haya una respuesta definitiva en cuanto al significado de la creatividad, esto nos permite ver cómo el concepto se trata en varias disciplinas. Para este trabajo nos vamos a centrar en la parte psicológica, especialmente en el ámbito educativo.

El psicólogo estadounidense Joy Paul Guilford (1950), afirmó que “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”. Por otro lado, la psicóloga Albertina Mitjans (1995) asegura que “la creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico.” También Grinberg (1976, citado en Serrano, 2004) plantea que “la creatividad es la

capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original"

Como se observa, se pueden encontrar muchas definiciones y cada una de ellas aporta una característica, habilidad o implicaciones nuevas, pero todas incluyen los conceptos de innovación o creación. Sternberg y Lubart (1997) afirman que existe una relación entre la creatividad y la generación de ideas relativamente nuevas, de alta calidad y apropiadas. Gracias a ello, la creatividad consigue que habilidades del pensamiento y procesos cognitivos menos complicados funcionen hasta conseguir conocimientos superiores a los ya adquiridos y pensamientos e ideas nuevas.

Así que, como se ha planteado, la creatividad es compleja y compuesta por muchos factores o variables y es difícil, e incluso imposible, entender el concepto de creatividad y desarrollarla o conseguir que los alumnos o alumnas lo hagan, sin antes conocer la naturaleza de la creatividad y todos los elementos que la constituyen, sus características esenciales, etapas y recursos para trabajarla.

4.2. ELEMENTOS DE LA CREATIVIDAD

Son cuatro los componentes que debemos tener en cuenta al hablar de creatividad o realizar un análisis de la misma. De la Torre (2002) señala "la creatividad se desarrolla de forma espiral en torno a cuatro ejes: persona, proceso, ambientes, productos" La creatividad puede manifestarse en cualquiera de estos cuatro elementos o en todos ellos.

El sujeto creativo es dividido por Labarre (2005) en dos enfoques: el personal lógico que trata del individuo y su psicología, y el sociocultural centrado en ver cómo el sujeto se relaciona con su entorno social y contexto. Es decir, no se puede evaluar a un sujeto solo por su individualidad sin tener en cuenta cómo influye, o afecta, todo lo que lo rodea.

"La imagen del sujeto, y la manera de asumirla, estará incluida por el tipo de enfoque desde el cual se aborde su imagen (personal o sociocultural). Decisión muy ligada a la definición que se vincule a creatividad y al tipo de posición por el que se opte" (Cancino y Picos, 2018, p. 175).

El segundo agente es el ambiente. Se vuelve a tener en cuenta el entorno, pero ahora evaluamos cómo puede esto condicionar, potenciar y/o inhibir que se desarrollen las

habilidades creativas. De nuevo, Cancino y Picos (2018) afirman que la importancia que otorgamos a la creatividad está determinada por las interacciones con el contexto social. Esto depende de cómo nos desempeñamos en funciones artísticas, académicas o personales. Un entorno donde el ambiente es abierto, flexible e integrador ayudará al desarrollo de la creatividad. Por el contrario, un entorno estructurado, con normas y riguroso nos alejará del objetivo de desarrollarla.

El tercer pilar de la creatividad es el proceso creativo. Según Cancino y Picos (2018) es el lazo entre lo que produce el sujeto en su interior e influenciado por el exterior, el inicio del acto creativo y la elaboración de un producto a través de la acción creativa. Además, para poder observar completamente la fluidez y la evolución de la energía creativa existen cuatro fases. Según Wallas (1926, citado en Escalante, Arteaga y Moreno, 2012); y Barron (1976) el proceso creativo se divide o está compuesto por cuatro fases: Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación. Aunque tiempo después, López (2015) afirma que hay una fase previa: Calentamiento. Por último, en Campos (2017) agrega una fase final: Elaboración.

Para finalizar con los ejes fundamentales de la creatividad, el producto creativo es la culminación de todos los anteriormente explicados. Hay que diferenciar entre crear un producto y crear un producto creativo, ya que el hecho de hacer algo no implica que vaya a ser creativo. ¿Pero cómo podemos diferenciarlos? Existen tres criterios que podemos evaluar para comprobar el nivel de creatividad: novedad, originalidad y utilidad o valor social.

Por otro lado, Guilford (1967 citado en Pérez, 2005) presenta la flexibilidad y la originalidad como elementos de la evaluación creativa que ayudan a confirmar su teoría sobre el pensamiento divergente.

La fluidez es definida por Pérez (2005) como la capacidad que posee un individuo para producir una gran cantidad de ideas, frases, expresiones o asociaciones. Por otro lado, la flexibilidad goza de un alto grado de transformación y pone el ejemplo de pedirle a un sujeto que durante diez minutos de diferentes usos a un ladrillo (Pérez 2005).

Tanto De la Torre como Guilford están de acuerdo en la importancia de la originalidad y en que es su medida es un tema que conlleva gran debate y dificultad. ¿Pero entonces

cómo podemos saber si algo es original? Pérez (2005) afirma que cuando algo es diferente, único, poco frecuente o sorprendente, es cuando ocurre el fenómeno al que nos referimos como originalidad.

En cierto modo, Arno Stern refuerza esta idea de que tiene que sorprender o, más bien, ser espontáneo para ser creativo. Arno Stern trabaja con el término de formulación y afirma que esto está condicionado por la espontaneidad.

4.3. COMO MEJORAR LA CREATIVIDAD

Lo primero que se debe hacer, para conseguir mejorar y desarrollar la creatividad, es abandonar aquello que lo daña. El uso de normas, de actividades que no permitan al alumnado salirse de lo establecido, limitar su material, tiempo, ideas, pronosticar fracasos o frustraciones, la presión, falta de estímulos, supervisar constantemente el trabajo, control permanente de las actividades, usar el miedo o el castigo, evitar temas que estén fuera de lo establecido y/o castigar o avergonzar a los alumnos y alumnas por sus errores, son algunas de esos elementos tan dañinos para el desarrollo de esta habilidad.

Alvin Simberg (1975) establece tres tipos de bloqueos diferentes: bloqueo perceptual que trata de no ver el problema, bloqueo cultural originado por nuestros valores como sociedad o educación y bloqueo emocional que es causado por inseguridades y miedo a lo desconocido además de a equivocarse.

Existen técnicas como el “DO IT” (Define el problema, Open mind, Identifica la mejor solución y Transforma) pensada para que el adulto pueda desarrollar su capacidad o pensamiento creativo en su trabajo. Estas técnicas, podrían y deberían ser aplicadas en las escuelas, pero ¿cómo? Edward de Bono (1994) incluye en su artículo los siguientes consejos para ayudar a desarrollar la creatividad:

- Tener curiosidad.
- Asumir riesgos.
- Tener confianza.
- Dedicar tiempo a ser creativo.
- Luchar contra el miedo al fracaso.
- Ser consciente de que los problemas tienen múltiples soluciones.
- Retarse a sí mismo.

- Buscar nuevas fuentes de inspiración.
- Crear oportunidades para la creatividad.
- Tormenta de ideas.

Creo que la escuela necesita, sobre todo, un cambio respecto al tiempo que se dedica a ser creativo y a la importancia que se da a la autoestima, confianza del alumnado y a que gestionen y asuman sus fracasos. Para que, así, consigan valorar la importancia de aprender a través del ensayo y error, ser más espontáneos y perder miedos e inseguridades que solo consiguen frenar su desarrollo y aprendizaje.

Como indican Cancino y Picos (2018):

Lo inesperado, la incorporación de objetos extraños al desarrollo de una tarea, las sorpresas que despierten la curiosidad, así como las interacciones con profesionales de distintas áreas y la creación de espacios innovadores son algunas de las acciones destacadas y que los maestros pueden incorporar fácilmente a sus prácticas e incentivar una enseñanza y aprendizaje creativo. (p. 176)

Por otro lado, buscar inspiración (Arno Stern) y ofrecer variedad de materiales y técnicas a nuestros alumnos y alumnas, ayuda a conseguir algunos de los objetivos propuestos. De esta manera, se consigue motivar su curiosidad frente a esos materiales y, por tanto, incrementar la creatividad.

4.4. ¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE LA CREATIVIDAD EN EL AULA?

Ya se sabe que la creatividad no es un don que solo tienen algunos seres humanos, sino que se trabaja esta cualidad para poder desarrollarla y que no se pierda con el tiempo. Por tanto, ¿Qué mejor que comenzar a trabajar la creatividad desde edades muy tempranas en el aula?

Los niños y niñas en sus primeros años de vida tienen mucha más capacidad que un adulto para innovar y no tienen miedo a arriesgar o equivocarse. Cantero Sánchez (2010) establece nueve dimensiones para conseguir un clima adecuado para el desarrollo de la

creatividad, entendiendo el clima como todas las actitudes, sentimientos y conductas. Estas dimensiones son las siguientes:

1. Desafío y compromiso: encontrar el equilibrio entre desafiar al alumnado y no complicar demasiado las actividades para conseguir que se involucren en las mismas.
2. Libertad: darles a elegir materiales, modos de trabajo y ayudarles a tomar las decisiones de manera grupal.
3. Confianza y apertura: promover el respeto para crear una seguridad emocional que cree una confianza plena entre los mismos compañeros y también con el profesorado.
4. Tiempo para idear: Respetar los ritmos de trabajo y tiempos propios para que cada uno disponga de tiempo suficiente para crear sus propias ideas.
5. Juego y sentido del humor: aplicando estos dos conceptos fomentamos la fantasía, la espontaneidad y la soltura.
6. Conflicto: no solo debemos trabajar con aspectos negativos. Igual que los alumnos y alumnas deben aprender de sus errores, nosotros podemos sacar partido a los conflictos o tensiones que se generen en el aula para desarrollar la resolución de problemas.
7. Apoyo a las ideas: escuchar las propuestas, intereses e inquietudes del alumnado sin realizar juicios, ni evaluaciones.
8. Discusión o debate: comparar punto de vista, ideas, conocimientos, etc., disminuye el miedo a ser juzgado o criticado y, por lo tanto, aumenta la confianza, autoestima y la fluidez verbal.
9. Toma de riesgos: ayudará a que el alumnado aprenda a desenvolverse en entornos o ambientes distintos y cada vez se sientan menos presionados.

Definitivamente, hay que apostar por crear espacios inspirados en la educación creadora, donde el alumnado consiga ser libre, perder miedos y prejuicios, experimente con los diferentes materiales y técnicas, que también pueda expresar sus sensaciones, espontaneidad, emociones... Los niños y niñas no solo deben leer cuentos, también deben crearlos.

5. DISEÑO DE INTERVENCIÓN EN EL ÁMBITO ESCOLAR

5.1 DISEÑO Y METODOLOGÍA

Como se ha señalado en la justificación, la creatividad no solo se debe estimular en el aula. El hecho de que esto no ocurra conlleva una disminución de esta con el tiempo. Para ello, se ha realizado un diseño de intervención que favorece el desarrollo de la creatividad en el aula conjunta de tercero y cuarto de Educación Primaria.

Antes de intervenir en el aula, se realiza una observación que tiene como objetivo único comprender qué necesitamos en la unidad didáctica para conseguir una mejora. La actividad está inspirada en cierto modo por la Prueba de habilidad de estructura del intelecto (SOI) de Guilford (1967,1974 citado en Lewis, 1996) y la prueba de pensamiento de Torrance (1974), TTCT. De esta manera se llega a comprender cómo es y cómo se da la creatividad en todas las aulas del centro y cómo influyen los valores en distintos entornos. Entendiendo la creatividad cómo la habilidad o característica de la mente que podemos desarrollar en todos los aspectos de la educación y que nos permite ser capaces de innovar y crear, se han definido una serie de variables reflejadas en una ficha de registro ([Anexo 1](#)).

Siendo conscientes de que, para comprender la creatividad, hay que tener en cuenta a la persona, el proceso, el ambiente, el producto... se añaden distintas variables que facilitan la evaluación de estos aspectos y, por tanto, la creatividad. En cuanto a la persona, se tiene en cuenta la edad, el género y cuánta motivación y creatividad cree el tutor que tiene cada uno de los alumnos y alumnas. Para seguir con el proceso se observa cómo interfiere y qué instrucciones da el docente al comenzar, durante la actividad y cómo interactúan durante la misma (preguntas, búsqueda de aprobación y referencias y comparaciones entre ellos o sus trabajos). El ambiente es evaluado, por un lado, siendo también registradas algunas características del docente (edad, género y conocimiento e interés por el arte) y, por otro lado; fijándonos en el aula (disposición, materiales y decoración).

Todas estas variables son analizadas a través de una dinámica con el alumnado. Al docente se le informa de que tiene que pedir dibujar una casa al alumnado sin darle ningún tipo de indicación. En nuestro caso solo hacemos de observadores en esta primera actividad.

Una vez realizadas las seis observaciones en cada una de las aulas del centro (1° de Infantil, 2° de Infantil, 3° de Infantil/1° de Primaria, 3° y 4° de Primaria y 5° y 6° de Primaria) se lleva a cabo una unidad didáctica para poder desarrollar o mejorar la creatividad en el aula de 3° y 4° de Educación Primaria.

La unidad didáctica consiste en realizar una serie de actividades que promueven la creatividad. Esta está compuesta por dos partes:

1. Presentación del primer artista, Joan Miro. Se ha observado que el alumnado no conocía artistas, ni tenía las pautas o conocimientos para saber cómo hacerlo, por tanto, lo primero que se presentará será: las partes importantes de la biografía de un artista, obras y técnicas que utilizaba. Para ello, se crean cuatro actividades prácticas que incluirán teoría solo introductoria y que aumentarán la dificultad de sus técnicas gradualmente. De tal manera que, a la vez que conocen las obras y biografía de Joan Miró, van conociendo técnicas y desarrollando sus habilidades plásticas. Además, comenzaremos a trabajar de manera transversal en alguna de las actividades con el área de Matemáticas.
2. Trabajo transversal con Ciencias Sociales y Valores Cívicos y Sociales a través de la creación de una línea temporal que fomenta valores de igualdad. Los alumnos y alumnas de tercero tienen dentro del bloque 5 de Ciencias sociales el concepto de línea del tiempo y las edades de la Historia, además, en cuarto también lo recuerdan antes de empezar con el temario de la Prehistoria. Así que, la línea del tiempo y las etapas de la Historia, son un buen punto de partida para poder trabajar con los dos cursos, crear un aprendizaje experiencial, práctico y original para un concepto que les cuesta. La línea del tiempo se realiza en cinco actividades. Se crea la línea del tiempo y se divide cada etapa con sus características para colocar retratos de mujeres importantes de cada una de las edades de la Historia. Los retratos realizados son de algunas de las mujeres que incluyen Elena Favilli y Francesca Cavallo en su libro *Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes*. Para realizar estos conoceremos a Van Gogh y Picasso y algunas de sus técnicas más utilizadas. Las actividades también fomentan la lectura e incluirán el uso de las TIC.

En la primera parte, trabajan de manera individual para que todo se centre en que comiencen a utilizar nuevos materiales y técnicas de una manera organizada y pautada, de esta manera comenzaremos a eliminar prejuicios y barreras que ellos mismo se

imponen. Para la segunda parte, trabajan de manera grupal para poder sacar partido a los aspectos más positivos que tiene un aula con varios cursos: aprender los unos de los otros, que alumnos y alumnas con desigualdades se vean compensados por la ayuda del compañerismo y, a su vez, se desarrollen aptitudes de colaboración y enseñanza.

Por último, para evaluar el resultado final del proyecto y si realmente la creatividad ha mejorado en los alumnos del aula de 3.º y 4.º de Educación Primaria, se realiza de nuevo la observación. Esta vez no se trata únicamente observar, sino que se explica y dirige la actividad y se proporcionan todos los materiales utilizados en anteriores actividades o trabajos e incluso materiales desconocidos para los alumnos y alumnas.

5.2 OBSERVACIÓN INICIAL

5.2.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS VARIABLES

Las variables mencionadas en el diseño y metodología se evaluarán de la siguiente manera:

Profesor

Se puntúa del 1 al 5 cómo **interfiere** el profesor siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Da solo las indicaciones iniciales y solo interviene para el buen uso o distribución del material.
- 2- Responde a las preguntas del alumnado sobre cómo pueden hacer la actividad.
- 3- Interviene si la actividad no fluye.
- 4- Interviene varias veces durante el momento de trabajo.
- 5- Interviene durante la actividad dando indicaciones, opiniones y respuestas a los alumnos y alumnas.

Se puntúa del 1 al 5 qué **instrucciones** da el profesor siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Solo pide que realicen un dibujo.
- 2- Añade algunas normas de comportamiento.
- 3- Delimita el uso de material.

- 4- Explica cómo puede ser su dibujo y qué componentes puede llevar.
- 5- Da una referencia clara desde el principio para que los alumnos y alumnas se fijen en ese ejemplo.

Aula

Se puntúa del 1 al 5 qué **disposición** tiene el aula siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Por zonas, una de ellas dedicada al trabajo artístico y sus materiales.
- 2- En grupos o por parejas con zona para la expresión artística.
- 3- Mesas individuales con zona para la expresión plástica.
- 4- El aula está agrupada en grupos o parejas.
- 5- Cada alumno o alumna se sitúa en una mesa individual.

Se puntúa del 1 al 5 la disposición del **material** siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Se encuentra en una zona específica y al alcance del alumnado.
- 2- Está en una zona específica, pero al cual acceden por el docente.
- 3- Se sitúa al alcance del alumnado, pero no en una zona específica.
- 4- Guardado y solo puede acceder el profesorado.
- 5- Es individual en la mochila personal de cada alumno o alumna.

Se puntúa del 1 al 5 qué **decoración** hay en el aula siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- En toda el aula hay trabajos del alumnado, fotografías, pósteres, etc. y referencias a artistas.
- 2- Casi toda el aula tiene trabajos del alumnado o fotografías, pósteres, etc.
- 3- Parte del aula está colocada con trabajos del alumnado o fotografías, pósteres, etc.
- 4- Muy poco decorado con algunos trabajos, fotografías o pósteres.
- 5- No hay ningún tipo de material decorativo.

Creatividad

Se puntúa del 1 al 5 la **originalidad** de las creaciones siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Dibuja algo totalmente original y saliéndose de las normas.
- 2- Innovador y con formas originales.
- 3- No se ciñe a lo normativo, pero tampoco explora su originalidad.
- 4- Casi no innova, ni hace nada original.
- 5- Lo esperado y ajustado a las 'normas'.

Se puntúa del 1 al 5 cómo utilizan el **color** siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Utiliza mucho color de manera libre, original y rellenando todos los espacios.
- 2- Utiliza mucho color.
- 3- Utiliza colores, pero no pinta el fondo.
- 4- Utiliza poco color.
- 5- No utiliza color.

Se puntúa del 1 al 5 qué **tamaño** ocupa el dibujo siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Aprovecha todo el folio.
- 2- Utiliza casi todo el folio.
- 3- El dibujo ocupa al menos medio folio.
- 4- Solo utiliza una tercera parte del folio.
- 5- Muy pequeño, utiliza una mínima parte del folio.

Se puntúa del 1 al 5 la **posición** en la que está colocado el dibujo en el folio siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Totalmente inesperada.
- 2- Original e innovadora.
- 3- Se encuentra en uno de los laterales, pero no centrado.
- 4- Está en uno de los laterales centrado.
- 5- Centrado en el medio.

Se puntúa del 1 al 5, según cuantos **elementos extraños o innovadores** haya incluidos en el dibujo, siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- Son muchos los que dibuja.
- 2- Dibuja bastantes.
- 3- Dibuja algunos.
- 4- Dibuja pocos.
- 5- No dibuja ninguno.

Elementos “negativos”

Se puntúa del 1 al 5 las **preguntas** que realizan siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- No pregunta en toda la actividad.
- 2- Pregunta una o dos veces.
- 3- Pregunta en varias ocasiones.
- 4- Pregunta durante toda la actividad.
- 5- Necesita preguntar todo para avanzar su trabajo.

Se puntúa del 1 al 5 las **referencias** que utiliza siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- No las necesita en ningún momento.
- 2- Intenta buscarlas, pero acaba trabajando sin ellas.
- 3- Las busca en recuerdos de otros trabajos, lecturas, etc.
- 4- Necesita una para poder comenzar su trabajo.
- 5- Todo el tiempo consulta una, busca o, directamente, dibuja algo que conoce a la perfección.

Se puntúa del 1 al 5 el nivel de **aprobación** que necesitan siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- No la busca.
- 2- Solo la busca al final.
- 3- La busca si lo hace alguno de sus compañeros o compañeras.
- 4- La busca en varias ocasiones.

- 5- Durante toda la actividad realiza llamadas de atención o busca la aprobación de adulto.

Se puntúa del 1 al 5 cuánta **comparación** existe entre el alumnado siguiendo los criterios expuestos a continuación:

- 1- No se compara con sus compañeros y compañeras.
- 2- Tiene curiosidad sobre el trabajo de sus iguales.
- 3- Busca con la mirada los trabajos de sus compañeros y compañeras.
- 4- Varias veces compara su trabajo con el de otros.
- 5- Todo el tiempo se compara con sus iguales.

5.2.2 RESULTADOS

A continuación, se expondrá de manera muy resumida y explicativa los resultados de las observaciones ([Anexo 2](#)):

1.º de Infantil:

Este grupo demuestra que para los niños y niñas más pequeños no existen prejuicios, ni normas, pintan de manera libre y lúdica. En ningún momento realizan preguntas de ningún tipo, dibujan sin pesar en su folio lo que ellos o ellas quieren. Aunque en el momento que uno de los alumnos o alumnas busca la aprobación de su profesora, lo buscan también los demás.

La originalidad está presente en todo momento y aunque no se les pide, explican que sus casas son la casa de un dragón, la de un pajarito, la de su perro... Además, en ningún momento juzgan el trabajo de sus iguales, ni se comparan.

Creo que influye positivamente como su profesora trabaja constantemente la creatividad, como está el aula distribuida y que los materiales están a su alcance.

2.º de Infantil:

En tan solo un año ya se puede ver cómo los alumnos y alumnas han empeorado mucho su autoestima, ya se comparan y crean juicios negativos hacia sus dibujos y su manera de dibujar. Piden permiso para dibujar, buscan la aprobación de su profesora e incluso crean una competición en torno a ello.

La originalidad ha menguado, pero lo peor es la disminución de la espontaneidad, la seguridad y el aumento del miedo al fracaso. Ya empiezan a seguir normas sobre cómo deben centrar el dibujo en el folio, respetar márgenes, etc.

La disminución de la creatividad se debe a que su educación ya ha comenzado a ser mucho más estructurada y menos flexible. Además, no hay una zona reservada a la Educación Artística y los materiales no están a su alcance, tienen que pedirlo.

3.º Infantil y 1.º Primaria:

Se sigue en la línea de disminución de la creatividad y la autoestima. Los alumnos y alumnas son cada vez más literales en sus dibujos y cuanto más mayores, más preguntas hacen, más aprobación buscan y más se comparan. Por ejemplo, ninguno comienza a pintar hasta que uno de ellos o ellas pregunta si puede hacerlo, o están pendientes de lo que dibuja su compañero o compañera de al lado para dibujarlo también.

2.º Primaria:

La originalidad y la creatividad continúan empeorando e incluso la capacidad de concentración es menor que la del alumnado más pequeño. Se comparan continuamente, crean una competición, no ven que puedan inspirarse entre ellos, sino que, para ellos, se están “copiando”. Están pendientes del trabajo de sus compañeros o compañeras, e incluso, se juzgan entre ellos.

Preguntan continuamente, ignorando las repetidas veces que su profesora les ruega que no realicen ninguna pregunta. Necesitan permiso para todo, tienen miedo a realizar algo mal, incluso, miedo a consecuencias.

A destacar un alumno que ha realizado un cielo en otro folio y lo ha pegado con celo al folio donde ha creado la casa. El alumno tiene muchas dificultades de aprendizaje, ya repitió curso y trabaja con los libros de texto de un año inferior. Su incapacidad para asumir el sistema educativo, normas y pautas hacen que conserve más creatividad que el resto de sus compañeros.

3.º y 4.º de Primaria:

Es muy difícil crear y mantener un ambiente de concentración y trabajo en esta aula, la actividad no les motiva y lo único que les preocupa es si va a afectar a sus calificaciones. Al saber que no, ya no les preocupa y hablan durante toda la actividad entre ellos, siendo incapaces de concentrarse en su folio.

Al igual que en el anterior curso, han desarrollado una necesidad constante de preguntar todo y asegurarse que lo que van a hacer está permitido y no van a cometer un error. Casi todos dibujan casas que conocen, e incluso buscan en la ventana, no pueden dibujar algo sin antes verlo o tener referencias.

Se comparan, compiten con sus iguales y están pendientes del trabajo de sus compañeros y compañeras. El mayor problema es que con sus propios trabajos son muy exigentes, tienen muy interiorizado que dibujan mal o que lo hacen peor que sus compañeros.

5.º y 6.º de Primaria:

Desaparecen las comparaciones, no tienen la necesidad de explicar lo que están dibujando, mantienen perfectamente el ambiente de trabajo, las preguntas no son excesivas... pero la creatividad es muy baja.

En cierto modo, ya tienen tan interiorizadas las normas y pautas que no les hace falta preguntar, ni buscar aprobación. Creen que saben lo que tienen que hacer para que esté bien y así lo realizan. De nuevo llama la atención que los alumnos y alumnas con más problemas de adaptación, aprendizaje, etc., vuelven a ser los más creativos.

A los días de realizar la actividad se descubre que existía en ellos mucha preocupación, pensaban que si lo hacían mal iba a afectar al trabajo, estudios o calificaciones de la universidad.

5.3 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.3.1 CONTEXTO

El CRA del Cerrato es un centro rural agrupado público que imparte Educación Infantil y Educación Primaria. Está situado al sur de la provincia de Palencia. Las escuelas de este

centro están repartidas en las diferentes localidades que forman el CRA del Cerrato: Tariego de Cerrato, Baños de Cerrato, Cevico de la Torre y Magaz de Pisuerga, escuela en la cual se realiza la parte práctica de este Trabajo de Fin de Grado.

La escuela se encuentra dividida en dos edificios. El primero es el propio centro, donde podemos encontrar cuatro aulas (1º, 2º, 3º de Infantil/1º de Primaria y 2º de Primaria). En el segundo, el centro cultural del pueblo cedido por el ayuntamiento, dos espacios como aulas de 3º y 4º de Primaria y 5º y 6º de Primaria. Tener el aula en un edificio prestado tiene muchos inconvenientes, ya que no se pueden decorar las paredes, son muy pequeñas y el mobiliario de almacenaje es escaso.

Las familias de los alumnos y alumnas están muy implicadas en la educación y colaboración con el centro y los docentes. El nivel económico en general es medio, con algunas excepciones donde sí encontramos alguna dificultad económica y el nivel cultural de las familias, alrededor del 65% de las mismas han realizado estudios primarios y el resto estudios secundarios y universitarios. En cuanto a religiones, prima la religión cristiana, pero también podemos observar la islámica y la evangélica.

El CRA cuenta con un equipo directivo que atiende a las necesidades de los cuatro centros. Está compuesto por dos figuras: la del director, Luis Fernando Ortega, y la secretaria, M.^a Shaila López. Además, el consejo escolar termina de componerse con los representantes del profesorado, los representantes de las familias, el representante municipal del ayuntamiento de Cevico, la comisión de convivencia y la comisión de igualdad. Por otro lado, el claustro está compuesto por veinte docentes, entre ellos ocho especialistas y el orientador: dos en Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje, dos en Inglés, dos en Educación Física, uno en Música y una en Religión Católica.

En cuanto a los contenidos pertenecientes a los alumnos y alumnas de 3º y 4º, ya que es la clase donde se va a realizar la unidad didáctica, están recogidos en la programación didáctica desarrollada por el tutor en concordancia con la programación general anual, el proyecto educativo de centro y el Boletín Oficial de Castilla y León (21 de julio de 2016). DECRETO 26/2016.

Contexto aula

El aula está compuesta por dos cursos, tercero y cuarto de Educación Primaria. En total hay nueve alumnos, cuatro de tercero y cinco de cuarto. Los alumnos en general tienen muy buen comportamiento, son educados, amables, honestos, su madurez, en general, es buena para su edad y se relacionan bien entre ellos y, aunque son algo distraídos, además de habladores, trabajan mucho y consiguen buenos resultados. En cuanto a diversidad, cuenta con dos alumnos españoles con familias y costumbres marroquíes y a uno de ellos se le ha detectado recientemente TDAH.

El espacio está organizado por mesas individuales en dirección a la pizarra digital, pero además hay dos pizarras de rotulador, una para cada curso. Cada curso cuenta con sus libros de texto de la editorial Santillana y el profesor cuenta con libro de texto y libro digital de cada área. Solo hay un ordenador, el del profesor, aunque en el aula de quinto y sexto hay ordenadores que pueden utilizar el resto de los alumnos de Primaria.

Casi siempre los dos cursos tienen el mismo horario y esto facilita mucho el poder trabajar simultáneamente o incluso conjuntamente. El horario es el siguiente:

Tabla 1: Horario 3.º y 4.º de Primaria

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00	Mate	Inglés	Religión/Valores (1h 15')	Mate	Lengua
10:00-11:00	Lengua (1h 15')	Mate	Mate (45')	Lengua 3.º/ Naturales 4.º	Mate
11:00-12:00	Naturales (45')	Música	EF	Inglés	EF
12:00-12:30	Recreo				

12:30- 13:15	Inglés	Lengua (1h)	Lengua	Lengua	Sociales
13:15- 14:00	Sociales	Plástica (30')	Naturales	Sociales	Plástica

De este horario se utilizarán las horas de Plástica y la de Ciencias Sociales de los viernes para realizar la unidad didáctica.

5.3.2 TEMPORALIZACIÓN

La temporalización está dividida de tal manera que antes de las vacaciones de Semana Santa conozcan otras técnicas y al primer autor: Joan Miró. A la vuelta de estas vacaciones comenzar con la línea del tiempo.

Tabla 2: Calendario planificación

Día	Actividad
11 de marzo de 2022	Actividad 1. El perro y los peces.
15 de marzo de 2022	Actividad 1. El perro y los peces.
18 de marzo de 2022	Actividad 2. Artistas perfeccionistas.
22 de marzo de 2022	Actividad 2. Artistas perfeccionistas.
25 de marzo de 2022	Actividad 3. Yo también tengo mi propia firma.
29 de marzo de 2022	Actividad 3. Yo también tengo mi propia firma.
1 de abril de 2022	Actividad 4. Pequeños Mirós.

5 de abril de 2022	Actividad 4. Pequeños Mirós.
19 de abril de 2022	Actividad 5. Ordenamos el tiempo.
22 de abril de 2022	Actividad 5. Ordenamos el tiempo.
26 de abril de 2022	Actividad 6. Dando color a la Prehistoria.
29 de abril de 2022	Actividad 6. Dando color a la Prehistoria.
3 de mayo de 2022	Actividad 7. Van Gogh viaja a la Edad Antigua.
6 de mayo de 2022	Actividad 7. Van Gogh viaja a la Edad Antigua.
10 de mayo de 2022	Actividad 8. Picasso viaja en el tiempo.
13 de mayo de 2022	Actividad 8. Picasso viaja en el tiempo.
17 de mayo de 2022	Actividad 9. Somos contemporáneos como Miró, Van Gogh y Picasso.
20 de mayo de 2022	Actividad 9. Somos contemporáneos como Miró, Van Gogh y Picasso.

5.3.3 OBJETIVOS

Los objetivos que pretendemos conseguir con el proyecto son los enumerados a continuación:

1. Conocer la historia, vida y obra de Joan Miró, Vicent Van Gogh y Pablo Picasso.
2. Identificar y saber utilizar las técnicas que utilizaban los distintos artistas para sus obras pictóricas.

3. Crear pinturas propias con carácter y personalidad utilizando diferentes técnicas creativas e innovadoras.
4. Ordenar las etapas de la Historia gracias a una línea del tiempo en tres dimensiones.
5. Leer relatos cortos sobre mujeres importantes de nuestro pasado y situarlas en el tiempo.
6. Realizar retratos de las mujeres sobre las que leemos para colocarlas en nuestra línea del tiempo.

5.3.4 CONTENIDOS

Los contenidos mencionados están basados en el Decreto 26/2016 (Boletín Oficial de Castilla y León, 2016)

- C1. La percepción. Lectura de imágenes procedentes de contextos cercanos. Descripción oral y escrita de sensaciones y observaciones. Características del entorno próximo y del imaginario.
- C2. El punto, la línea y el plano. Experimentación de las posibilidades expresivas del trazo espontáneo y con intencionalidad, de las líneas que delimitan contornos y del espacio que define la forma en el plano.
- C3. La pintura abstracta. Pintores y técnicas
- C4. La composición plástica y visual. Aplicación de estrategias creativas, responsabilidad en el trabajo cooperativo, establecimiento de momentos de revisión, respeto a las aportaciones de los demás y resolución de las discrepancias con argumentos
- C5. Modelado y construcciones. La obra artística. Disposición a la originalidad, espontaneidad, plasmación de ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en su creación.
- C6. Unidades para medir el tiempo histórico y sus equivalencias.
- C7. Las edades de la Historia. El papel de la mujer en el proceso de cambio histórico.
- C8. Las Edades de la Historia: Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan. Las líneas del tiempo.

5.3.5 ACTIVIDADES

Actividad 1. EL PERRO Y LOS PECES.

Tipo de actividad

La actividad explicada es introductoria.

Duración

Tiene una duración total de 1 h. y 30 min.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- Joan Miró. Biografía y obras
- C1
- C3

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Láminas obras Miró
- Obras de Miró impresas para colorear
- Rotuladores, pinturas, etc.

Desarrollo

Se comienza con una pregunta: ¿Conocéis a Joan Miró? A partir de su respuesta se les cuenta quién era y se les muestra una serie de láminas de fotografías de obras del artista.

Para que se familiaricen con sus obras y todos los detalles de ellas tendrán que colorear dos obras (“*El perro*” y “*Peces de colores*”). Se les pide, por último, que reflexionen en el uso de color y forma de colorear porque al acabar tienen que justificarlo mediante una exposición de su trabajo.

Actividad 2. ARTISTAS PERFECCIONISTAS

Tipo de actividad

La actividad explicada es práctica.

Duración

Tiene una duración total de 2 h.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- Formas geométricas.
- C1
- C3

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Pantalla Digital
- Presentación
- Folio
- Lápiz, goma, rotuladores, pinturas, etc.
- Compás

- Regla

Desarrollo

Se lleva a cabo una presentación ([Anexo 3](#)) para recordar lo que saben de Joan Miró y enseñar al alumnado más trabajos del artista.

En la segunda actividad se aprovecha que los dos cursos están trabajando las formas geométricas, el círculo, etc. para que reflexionen por qué no se puede decir que Joan Miró creaba sus obras con formas geométricas.

Para terminar en un folio crean su versión del cuadro y hacen uso de la regla y el compás para crear figuras geométricas, pero basándose en las figuras deformes o desiguales de los cuadros Miró.

Actividad 3. YO TAMBIÉN TENGO MI PROPIA FIRMA

Tipo de actividad

La actividad explicada es práctica.

Duración

Tiene una duración total de 2 h.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- Collage
- C1
- C3

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Pantalla Digital
- Presentación
- Folio
- Lápiz, goma, rotuladores, pinturas, etc.
- Revistas
- Pegamento

Desarrollo

Se repasa lo visto en las actividades anteriores, pero se añade a la presentación de la actividad anterior ([Anexo 4](#)) el abecedario hecho al estilo de Joan Miró.

Primero en una hoja en sucio escriben su nombre completo copiando las letras de la presentación. Después, se les explica cómo crear un boceto para conseguir que todo su nombre entre en el folio y quede completo.

Cuando ya tienen su nombre a lápiz, lo rellenan con la técnica del collage. Utilizan recortes de revistas o similares.

Actividad 4. PEQUEÑOS MIRÓS

Tipo de actividad

La actividad explicada es práctica.

Duración

Tiene una duración total de 3 h.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- C1
- C3

- C5

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Pantalla Digital
- Fotografías de las obras
- Ropa vieja
- Lápiz y goma
- Lienzo
- Pintura acrílica

Desarrollo

Para finalizar el proyecto crean su propio lienzo. Se les dan dos versiones de obras de Miró para que las copien en sus lienzos. El papel del tutor se basa en ayudar con la técnica y proporcionar materiales.

Actividad 5. ORDENAMOS EL TIEMPO

Tipo de actividad

La actividad explicada es introductoria.

Duración

Tiene una duración total de 3 h.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- C6
- C7
- C8

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender
- Tratamiento de la información y competencia digital

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Cajas de galletas
- Gesso
- Rodillos
- Pintura acrílica
- Folios
- Pimienta
- Café
- Tijeras
- Lápiz, goma, etc.
- Rotuladores acrílicos
- Ordenadores
- Plastificadora
- Láminas para plastificar
- Chinchetas

Desarrollo

Se crean cuatro grupos y se mantienen para las siguientes actividades. Tres grupos de dos alumnos y uno de tres. Las agrupaciones están pensadas para que sean un alumno de tercero y otro de cuarto y se resuelvan las dificultades y disminuyan las desigualdades.

En la primera sesión tienen que cubrir, con ayuda de los rodillos, las cajas de galletas que vamos a reciclar con Gesso. Tienen que dar al menos tres capas y esperar a que se sequen del todo. Después, a cada grupo se les dará un folio y en él dibujan pinturas rupestres como las de la Prehistoria, que previamente se ven en el área de Ciencias Sociales. Una vez acabados los dibujos, se les da un vaso con café, pimienta dulce y agua para que pinten con los dedos como en la Prehistoria.

En la segunda sesión, con todos los trabajos realizados en la anterior sesión, colorean con los rotuladores acrílicos cada caja con elementos característicos de cada etapa. En la Prehistoria recortan algunas de las siluetas dibujadas con café y pimienta para pegarlas en las cajas.

En la última sesión cada grupo crea un título para cada etapa con Canva. Tienen que utilizar una letra en específico y se les enseña a dar distintos efectos y colores. Después, hay que colocar elementos característicos detrás del título. Por último, se plastifican, recortan y colocan con chinchetas en las cajas.

Actividad 6. DANDO COLOR A LA PREHISTORIA

Tipo de actividad

La actividad explicada es práctica.

Duración

Tiene una duración total de 1h.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- La mujer prehistórica y su vestimenta

- C7

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Rotuladores y pinturas
- Láminas para plastificar
- Plastificadora
- Dibujo impreso
- Tijeras
- Palillos
- Celo

Desarrollo

A cada alumno o alumna se le entrega dos dibujos impresos de mujeres prehistóricas para colorear. Una vez finalizados los plastifican y recortan para colocarlos en la primera parte de la línea del tiempo. Como única indicación se les pide que utilicen colores adecuados, ya que en la prehistoria no tenían tanto tejidos, estampado o colores como en la actualidad.

Una vez acabado, colocan las mujeres en la caja de la Prehistoria preparada en la actividad cinco. Sujetándolas con palillos y celo, las clavan en la parte superior.

Actividad 7. VAN GOGH VIAJA A LA EDAD ANTIGUA

Tipo de actividad

La actividad explicada es práctica

Duración

Tiene una duración total de 2 h.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- Van Gogh. El puntillismo

- C4
- C5
- C7

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Libro *Cuentos de Buenas Noches para Niñas Rebeldes*
- Lápiz, goma, rotuladores, pinturas, etc.
- Láminas para plastificar
- Plastificadora
- Pantalla Digital
- Imágenes
- Cajas de galletas
- Gesso
- Rodillos
- Pintura acrílica
- Rotuladores acrílicos
- Palillos de madera
- Celo
- Folios
- Tijeras

Desarrollo

En la pantalla digital se les muestran imágenes de Van Gogh y sus obras. Comienza con una pregunta: ¿Conocéis a este pintor? A partir de su respuesta les cuenta quién era e identifican el puntillismo en algunas de sus obras.

Después de conocer al artista, se entrega a cada grupo una lectura distinta del libro *Cuentos de Buenas Noches para Niñas Rebeldes* de Elena Favilli y Francesca Cavallo. Las cuatro lecturas seleccionadas son las historias de: Cleopatra, Hatshepsut, Hipatia y Seondeok de Silla.

Deben dibujar el retrato de la mujer que se les ha proporcionado en medio folio y pintarlo a través del puntillismo. Una vez finalizados se plastifican, recortan los retratos y se colocarán en la etapa correspondiente.

Actividad 8. PICASSO VIAJA EN EL TIEMPO

Tipo de actividad

La actividad explicada es práctica.

Duración

Tiene una duración total de 2 h.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- Picasso. Cubismo y line art.
- C2
- C3
- C4
- C7

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Libro *Cuentos de Buenas Noches para Niñas Rebeldes*
- Lápiz, goma, rotuladores, pinturas, etc.
- Láminas para plastificar
- Plastificadora
- Cajas de galletas
- Gesso
- Rodillos
- Pintura acrílica
- Rotuladores acrílicos
- Palillos de madera
- Celo
- Tijeras
- Fichas de trabajo
- Lápices de colores acuarelables
- Pinceles

Desarrollo

Cada grupo lee su lectura del libro *Cuentos de Buenas Noches para Niñas Rebeldes*. Pero esta vez al equipo compuesto por tres personas se les encarga de dos retratos. Las cinco lecturas seleccionadas son las historias de: Matilde de Canossa, Catalina la Grande, Grace O'Malley, Maria Sybilla Merian y Marie Curie.

Siguen las indicaciones de una ficha de trabajo ([Anexo 5](#)) que se le entrega a cada uno de ellos. En esta ficha se da a conocer quién es Picasso, sus obras y sus técnicas más utilizadas: cubismo y line art.

Crean dos retratos aplicando las dos técnicas y, además, para el line art utilizan lápices de colores acuarelables. Una vez finalizados se plastifican, recortan los retratos y se colocarán en la etapa correspondiente, aunque esta vez en forma de librito, ya que cada mujer tendrá 4 dibujos.

Actividad 9. SOMOS CONTEMPORÁNEOS COMO MIRÓ, VAN GOGH Y PICASSO

Tipo de actividad

La actividad explicada es evaluativa.

Duración

Tiene una duración total de 2 h.

Contenidos

Los contenidos a trabajar en la actividad son:

- C3
- C4
- C5
- C7

Competencias:

Las competencias que se pretenden desarrollar son las siguientes:

- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía personal

Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Libro *Cuentos de Buenas Noches para Niñas Rebeldes*
- Lápiz, goma, rotuladores, pinturas, etc.
- Láminas para plastificar
- Plastificadora
- Cajas de galletas
- Gesso
- Rodillos
- Pintura acrílica
- Rotuladores acrílicos
- Palillos de madera
- Celo

- Tijeras
- Folio o Lienzo

Desarrollo

Se entrega la última lectura del libro *Cuentos de Buenas Noches para Niñas Rebeldes*. De nuevo, el equipo compuesto por tres personas se encarga de dos retratos. Las cinco lecturas seleccionadas son las historias de: Coco Chanel, Frida Kahlo, Jane Goodall, Audrey Hepburn y Khoudia Diop.

Antes de realizar el último retrato, cada alumno o alumna posee de una ficha de trabajo ([Anexo 6](#)) que debe rellenar. El objetivo es recoger todo lo que saben de cada autor (Joan Miró, Vicent Van Gogh y Pablo Picasso) y ver que recuerdan las técnicas utilizadas. Al finalizar la ficha se les pide que escriban al final qué técnica ha sido su favorita y por qué. La que elijan será la que utilicen en esta última actividad.

En la última actividad se les da libertad para realizar un dibujo entre todos los componentes del grupo o trabajar de manera individual. Una vez finalizados se plastifican, recortan los retratos y se colocarán en la etapa correspondiente, la Edad Contemporánea.

5.3.6 EVALUACIÓN

Cada actividad es evaluada de la misma manera siguiendo la siguiente tabla:

Tabla 3: Rúbrica evaluación

Porcentaje	Actividad a evaluar	Criterios de evaluación
50%	Actitud y compromiso	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabaja de manera correcta tanto individual, como grupal según lo que se exija. ● Está atento a las explicaciones y se compromete con la actividad. ● Tiene curiosidad por los autores, técnicas o historias que se le ofrecen.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Respetar los turnos de palabra. ● Interactúa exponiendo sus dudas y creando debate y diálogo. ● Propone ideas, es creativo e imaginativo. ● Es capaz de gestionar y ordenar sus ideas.
40%	Técnica	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza la técnica que se le ha pedido de manera clara. ● Respetar el material y los recursos que se le ofrecen.
10%	Resultado final	<ul style="list-style-type: none"> ● El resultado final de su trabajo es limpio, ordenado y llamativo.

5.3.7 REFLEXIONES DE LAS ACTIVIDADES

Las actividades basadas en Joan Miró ([Anexo 7](#)) están planteadas con intención de enseñarles técnicas plásticas y poder utilizar esas referencias y técnicas en el proyecto de la línea del tiempo.

En la primera actividad es muy positivo como los alumnos y alumnas se implican y utilizan los colores para contar una historia, sueños, mensajes e incluso hacen referencias a cómo utiliza los colores Joan Miró.

En el resto de las actividades también pude ver como todos se implican mucho y están muy motivados por conocer nuevas técnicas y más cuadros del autor. Incluso algunos alumnos y alumnas traen dibujos hechos de casa en los que utilizan inspiraciones de lo visto en clase o cuentan que han pedido a sus familias lienzos para seguir pintando en casa.

En cuanto a todas las actividades pensadas para crear la línea del tiempo, son muchos los buenos resultados ([Anexo 8](#)) y aspectos positivos a destacar. El trabajo en grupo, que no es el punto fuerte de este alumnado, mejora destacablemente. Un ejemplo de ello son el alumno con TDAH y su compañero, el primero se ve favorecido por el segundo que es

mucho más organizado y recoge todas las ideas de su compañero y las gestiona de manera excelente. Por el contrario, el segundo se ve favorecido al descubrir en su compañero una gran fuente de inspiración.

De nuevo los alumnos y alumnas demuestran mucho interés por las actividades, por seguir aumentando su aprendizaje, además de conocimientos, y cómo esto se solidifica en su memoria a largo plazo, creando aprendizajes significativos. El alumnado es capaz de distinguir muchos de los cuadros de los pintores por la técnica utilizada e incluso saben reconocer los títulos de algunos de los cuadros más famosos cuando ni siquiera está pensado, ni es intencionado, encontrarnos con aquellos cuadros.

Cabe destacar, también, el interés por seguir leyendo más historias y el sentimiento de curiosidad general por las mujeres que descubrimos de manera resumida. Además, ver imágenes de ellas, conocer su vida, etc., les ayuda mucho a distinguir las etapas de la Historia y a comprender la idea de que el mundo no cambia de repente, sino que lo va haciendo de una manera progresiva y compleja.

5.4 OBSERVACIÓN

Para conocer mejor los resultados de la propuesta y comprobar si la creatividad de los alumnos de 3º y 4º de Primaria se ha desarrollado, o mejorado, se realiza de nuevo la actividad de observación. Solo se repite en esta aula, ya que es el alumnado el que ha realizado la propuesta de mejora de la creatividad.

Esta vez se cambian, además, dos factores del entorno que pueden influenciar positiva o negativamente el nivel de creatividad: los materiales y el profesor. Se les ofrecen todos los materiales utilizados en la propuesta e incluso algunos más como las pinturas pastel, maquillaje o purpurina. Tienen total libertad para utilizar cualquiera de los materiales y están a su alcance.

En cuanto al docente, se le pide que no intervenga. Al dar las instrucciones de la actividad, se hace hincapié en que solo se responden preguntas que estén relacionadas con el uso del material. Cada alumno o alumna tiene un folio en el que dibujar una casa y solo se les pide que se ajusten al tiempo: 1 hora.

5.4.1 RESULTADO OBSERVACIÓN FINAL

Se vuelven a observar las mismas variables y puntuaciones señaladas en la metodología y la observación inicial. Los resultados ([Anexo 9](#)) son, por tanto, también recogidos en una ficha de registro ([Anexo 1](#)).

Los cambios son muy notables en algunos aspectos, no se comparan en ningún momento, han transformado esa actitud en halagos hacia el trabajo de sus iguales. Comparten ideas, emociones, pero para nada juzgan ni sus trabajos, ni el de sus compañeros y compañeras. Por otro lado, siguen hablando mucho entre ellos, pero esta vez hablan sobre el material que están utilizando y qué les aporta este. Incluso, se ayudan entre iguales para utilizar el material o se piden consejos de cómo es mejor aplicarlo. Experimentan y juegan con los materiales. Además, técnicas utilizadas en las actividades (como el collage) las recuerdan y las aplican.

Aunque la mayoría de los dibujos conservan la estructura más literal ([Anexo 9](#)) de la casa, los resultados son muy favorables y se puede ver como el interés, motivación y creatividad ha mejorado. El alumnado ya no siente la necesidad de explicar qué es lo que han realizado. En muchos de ellos ha cambiado muy notablemente el resultado de la primera observación respecto al resultado de la última observación.

A destacar que el alumno 8, es el único que sigue necesitando una referencia clara y lo expresa claramente. Lo curioso es que este alumno está apuntado a clases extraescolares de dibujo y pintura, pero su dibujo es prácticamente igual que el de la primera observación. Esto reafirma la idea de que cuanto más perfección se exige al niño, menos creatividad es capaz de tener.

También hay que destacar un caso muy positivo: el alumno 1. El alumno con TDAH ha conseguido excelentes resultados. Su capacidad de concentración ha mejorado muchísimo, siente menos necesidad de acabar las cosas cuanto antes, es capaz de gestionar sus ideas además de mantener la calma, sus trabajos son mucho más limpios y su casa de la observación final es, definitivamente, la que más cambio ha tenido respecto a la primera. Además, otros profesionales, incluso de las actividades extraescolares, destacan que el niño muestra gran emoción por los trabajos y que recuerda cada detalle de las actividades realizadas.

6. CONCLUSIONES

La creatividad está dentro de todo ser humano y, en este Trabajo de Fin de Grado, se ha demostrado como se puede mejorar y desarrollar. Se ha conseguido recoger una idea clara de qué se entiende por creatividad, qué elementos la componen o la influyen, qué recursos podemos utilizar para su mejora y, lo importante, qué es o significa para la escuela y su alumnado. Se ha podido ver que el arte tiene un poder de inclusión y diversidad muy importante.

En concreto, el ejemplo ha sido el centro educativo CRA del Cerrato situado en Magaz de Pisuerga, Palencia. Este centro es una pequeña muestra del sistema educativo, pero ayuda a entender cómo funciona la Educación Artística, los materiales y dónde se incluye la creatividad o no en cada curso de la Educación Infantil y Primaria.

La dinámica revela cómo disminuye la creatividad y la importancia que se da a esta según aumenta el curso, la dificultad en sus aprendizajes y la cantidad de conocimientos que adquieren. Al realizar esta observación, se identifican cuáles son los factores, o elementos, que se deben aplicar en una unidad didáctica para desarrollar la creatividad, así como eliminar inseguridades y prejuicios en el aula.

Para dar respuesta a estos resultados, se realiza una propuesta en el aula: una unidad didáctica. Con ella se consigue mejorar la creatividad. Algunos de los aspectos más positivos o que tienen un mayor cambio son: la mejora del trabajo grupal, la eliminación de prejuicios e inseguridades, el uso de materiales nuevos y motivadores que incrementan el interés, y la curiosidad por utilizarlos de distintas formas creativas. Además de esto, se trabaja de forma transversal, el fomento de la lectura y la igualdad de género. Demostrando así, que ciertamente la creatividad puede incluirse en todos los aspectos de la vida y, por tanto, en todos los de la escuela.

Aunque con todo esto comprueba que sí se puede mejorar la creatividad, y todos los aspectos positivos que esto conlleva, también se observa que es muy difícil eliminar las normas o pautas que los niños y niñas tienen muy interiorizadas, así como que alcancen la total libertad para expresar su arte, imaginación y creatividad.

Sí se consigue que no sigan juzgando o menospreciando sus propios trabajos al realizar trabajos plásticos. Los alumnos y alumnas han cambiado frases como: “las casas más feas del mundo” por otras como “están quedando más bonitas que nuestras casas reales”. Esto es muy favorecedor para el desarrollo, el aprendizaje y el pensamiento creativo de los niños y niñas.

Aun así, está claro que, siempre queda algo por mejorar o algo en lo que seguir avanzando. En este caso, no se ha conseguido que sean completamente originales. Han seguido la mayoría pintando una casa cuadrada, con un tejado triangular, puerta y ventanas. Es necesario trabajar mucho más con el alumnado para cambiar esto, e incluso, sería positivo hacerles conscientes del problema. Así, quizás, llegarían a un punto donde ellos reflexionen sobre la idea de por qué, si se les pide una casa, casi todos dibujan las casas de humanos y no dibujan la de un dragón o un pájaro como los niños y niñas de tercero de Educación Infantil.

Para terminar, y ya que se nombra la Educación Infantil, los docentes deben cuidar y preocuparse para que los niños y niñas, desde pequeños, tengan una educación artística libre, lúdica, creativa y emotiva. Para ello, necesitamos un sistema educativo y escuelas que apuesten por la creatividad y la innovación y metodologías activas que activen y favorezcan estas habilidades.

7. REFERENCIAS

Aprendemos Juntos 2030 (2020) V. Completa: Una vida dedicada a la creatividad y la infancia. Arno Stern, investigador. Recuperado de: <https://youtu.be/bCe4jKYy8K4>

Barron, F. (1976). Personalidad creadora y proceso creativo. Madrid: Marova.

Casillas, M. (1999). Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. Revista digital de educación " Nueva época, 10.

Campos, G. (2017). Relevancia de la creatividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Valladolid, Segovia, España

- Cancino, G. C., y Picos, A. P. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad*, (27), 167-183.
- De Bono, E., y Castillo, O. (1994). *El pensamiento creativo*. Editorial Paidós.
- De Bono, E., (1994) *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*, Paidós, México.
- De la torre, S. (2002). La creatividad de un didacta o cómo dejar huella en la enseñanza. *Educación*, (0), 35-44.
- Diccionario de la Lengua Española. Real Academia de la Lengua Española. (1992). Madrid, España.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación. (1995). México. Editorial Santillana.
- Enciclopedia de la psicopedagogía: (1998). Barcelona, España. Océano.
- Escalante, C., Arteaga, M. y Moreno, P. (2012). *Consideraciones para incentivar la creatividad en el aula*. Saarbrücken: Editorial académica española.
- Favilli, E., & Cavallo, F. (2017). *Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes 100 historias de mujeres extraordinarias*. Destino Infantil & Juvenil.
- Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Colombia. Fondo de Cultura Económica.
- Guilford, J.P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454.
- Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Labarrere, A. (2005). Creatividad, Aprendizaje Creativo y Desarrollo del Sujeto Creador. *SUMMA Psicológica UST*, 1(2), 37-47.
- La casa encendida. (2013). Arno Stern Entrevista/ La Casa Encendida. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=aKx-0R0evIM
- Lewis, A. (1996). *Test Psicológicos y Evaluación*. México D.F., Prentice Hall.

- López, T. (2015). Programación didáctica de Tecnologías en 1º ESO: Inmersión en la creatividad con la superación de barreras (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Valladolid, Segovia, España.
- Lowenfeld, V. (1958). El niño y su arte. Buenos Aires: Kapelusz.
- Mitjáns, M. A. (1995). Creatividad Personalidad y Educación. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Pascale, P. (2005). ¿Dónde está la creatividad?: una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. *Arte, Individuo y Sociedad*, 17, 63-86
- Pérez, M. C. L. (2005). La evaluación de la creatividad. *Liberabit*, Lima, Perú. (11), 35-39.
- Robison, K. (2004) Las escuelas matan la creatividad. Recuperado de: <https://youtu.be/-np-1YQI1xY>
- Sánchez, C. C. (2010). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*, (9), 14-19.
- Serrano, M. T. E. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones.
- Simberg, A. L. (1975). Los obstáculos a la creatividad. En Davis y Scott (Comps.), *Estrategias para la creatividad* (pp. 123-141). Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Sternberg, R. y Lubart, T. (1996) Creando mentes creativas. *Revista UdeG, Dossier La atención a los niños sobresalientes*, núm. 5, Guadalajara, México.
- Torrance, E.P. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking - Norms-Technical Manual Research Edition - Verbal Tests, Forms A and B - Figural Tests, Forms A and B*. Princeton NJ: Personnel Press.
- Ulmann, G. (1972). *Creatividad*. Madrid. Ediciones Rialp, S. A

8. REFERENCIAS NORMATIVAS

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, BOCYL, n.º 142, 25 de julio de 2016.

Ley Orgánica de Educación 3/2020, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Memoria de plan de estudios del título de grado de maestro -o maestra- en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid, 23 de marzo de 2010.

9. ANEXOS

9.1 ANEXO 1

CURSO Y ETAPA EDUCATIVA

CONTEXTO

AULA		PROPUESTA	
------	--	-----------	--

TEMPORALIZACIÓN

HORA	
DURACIÓN	

PROFESOR

EDAD		INTERES	
GÉNERO		CONOCIMIENTOS	
INTERFIERE		INSTRUCCIONES	

AULA

DISPOSICIÓN	
MATERIALES	
DECORACIÓN	

DATOS PREVIOS

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
EDAD												
GÉNERO												
MOTIVACIÓN												
CREATIVIDAD												

CREATIVIDAD

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
ORIGINALIDAD												
COLOR												
TAMAÑO												
POSICIÓN												
ELEMENTOS												

ELEMENTOS "NEGATIVOS"

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
PREGUNTA												
REFERENCIAS												
APROBACIÓN												
COMPARACIÓN												

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
OTRAS OBSERVACIONES												

9.2 ANEXO 2

1.º INFANTIL

CONTEXTO

AULA	1.º Infantil	PROPUESTA	Casa
------	--------------	-----------	------

TEMPORALIZACIÓN

HORA	12h
DURACIÓN	30 min

PROFESOR

EDAD	30	INTERES	5
GÉNERO	F	CONOCIMIENTOS	4
INTERFIERE	2	INSTRUCCIONES	3

AULA

DISPOSICIÓN	1
MATERIALES	1
DECORACIÓN	1

DATOS PREVIOS

	A1	A2	A3	A4	A5	A6
EDAD	3	4		3	3	
GÉNERO	F	M		F	F	
MOTIVACIÓN	4	3		5	5	
CREATIVIDAD	3	1		5	5	

CREATIVIDAD

	A1	A2	A3	A4	A5	A6
ORIGINALIDAD	2	1		1	1	
COLOR	3	1		2	2	
TAMAÑO	2	1		1	1	
POSICIÓN	3	1		2	2	
ELEMENTOS	4	1		1	1	

ELEMENTOS "NEGATIVOS"

	A1	A2	A3	A4	A5	A6
PREGUNTA	1	1		1	1	
REFERENCIAS	1	1		1	1	
APROBACIÓN	2	2		3	1	
COMPARACIÓN	2	2		2	2	

	A1	A2	A3	A4	A5	A6
OTRAS OBSERVACIONES	Explica todo su dibujo y porque lo ha hecho	Me explica que está dibujando la casa del dragón		Me cuenta que es la casa de su pajarito	Me cuenta que tiene un perro y que así es su casita.	

2.º INFANTIL

CONTEXTO

AULA	2.º Infantil	PROPUESTA	Casa
------	--------------	-----------	------

TEMPORALIZACIÓN

HORA	9h
DURACIÓN	30 min

PROFESOR

EDAD	43	INTERES	5
GÉNERO	F	CONOCIMIENTOS	3
INTERFIERE	5	INSTRUCCIONES	5

AULA

DISPOSICIÓN	3
MATERIALES	4
DECORACIÓN	2

DATOS PREVIOS

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
EDAD	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5
GÉNERO	M	M	F	M	F	M	M	F	M	F	M	M
MOTIVACIÓN	3	3	5	3	3	3	3	4	/	5	3	5
CREATIVIDAD	4	2	5	2	3	2	4	4	/	5	1	5

CREATIVIDAD

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
ORIGINALIDAD	2	1	1	4	4	1	3	/	/	2	/	5
COLOR	1	2	1	1	3	1	2	/	/	1	/	2
TAMAÑO	3	1	1	4	1	5	3	/	/	1	/	4
POSICIÓN	2	1	2	4	1	5	5	/	/	1	/	5
ELEMENTOS	1	3	1	4	4	1	3			1		4

ELEMENTOS "NEGATIVOS"

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
PREGUNTA	1	1	1	2	1	1	1	5	/	2	/	2
REFERENCIAS	2	2	2	2	2	3	2	5	/	5	/	2
APROBACIÓN	2	2	1	5	1	5	5	3	/	5	/	2
COMPARACIÓN	3	3	1	2	2	3	2	/	/	5	/	1

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
OTRAS OBSERVACIONES			Mucha independencia. No entrega su dibujo para que la alumna 10 pueda copiárselo.	Protagonismo.	Influencia costumbres marroquis. Como el techo plano o los colores.			Necesita al At en todo momento y llega cuando sus compañeros ya han acabado.	Niño con Síndrome Down y posible Trastorno Asperger.	Grandes problemas de inseguridad y falta de autoestima. Está convencida de que dibuja mal. Le pide a la alumna 3 que la deje copiar su dibujo porque ella no sabe dibujar.		Dibuja a su perro. El primero en preguntar que si puede pintar

Al comienzo de la actividad la tutora del aula les da una referencia muy clara en un cuento ya trabajado en el aula (Cuento de Tomasa), elige este cuento porque tiene ilustraciones de las habitaciones, etc. Además, les pide que piensen en sus casa y en que también hay pisos.

La alumna 3 y la alumna 10 se ayudan durante toda la actividad.

Si uno tiene la atención de la tutora rápidamente la buscan todos los demás.

3.º INFANTIL / 1.º PRIMARIA

CONTEXTO

AULA	3.º Infantil / 1.º Primaria	PROPUESTA	Casa
------	-----------------------------	-----------	------

TEMPORALIZACIÓN

HORA	12h
DURACIÓN	30 min

PROFESOR

EDAD	45	INTERES	4
GÉNERO	F	CONOCIMIENTOS	2
INTERFIERE	2	INSTRUCCIONES	3

AULA

DISPOSICIÓN	2
MATERIALES	3
DECORACIÓN	1

DATOS PREVIOS

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14
EDAD	6	5	6	5	5	6	5	5	6	7	6	7	7	5
GÉNERO	F	F	F	M	M	M	M	M	M	M	M	M	F	F
MOTIVACIÓN	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
CREATIVIDAD	5	4	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	3	

CREATIVIDAD

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14
ORIGINALIDAD	4	4	4	5	4	4	2	4	2	5	2	4	4	
COLOR	3	3	3	3	3	3	5	4	3	2	1	2	3	
TAMAÑO	4	4	4	5	2	2	2	2	2	2	3	3	3	
POSICIÓN	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	
ELEMENTOS	3	2	2	5	3	3	2	2	1	3	2	2	3	

ELEMENTOS "NEGATIVOS"

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14
PREGUNTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	2	5	2	
REFERENCIAS	1	1	1	1	1	3	3	5	1	2	1	5	2	
APROBACIÓN	2	1	1	2	1	1	3	1	3	2	5	3	2	
COMPARACIÓN	2	3	3	2	1	1	1	4	3	2	1	4	5	

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14
OTRAS OBSERVACIONES								Dibuja la casa de su abuela			Expresa que no quiere pintarlo y dice que ha mejorado.	Comienza diciendo que va a dibujar su casa. Dibuja todo lo que dibuja el alumno 10.	Muchas llamadas de atención.	

3.º Infantil: del alumno 1 al 8. 1.º Primaria: del alumno 9 al 14

Les pide que comiencen con el lápiz.

Refuerza con frases como: "Que casa más bonita.

Hasta que uno no pregunta una cosa, no lo hace ninguno.

Expresan en alto todo lo que van a hacer.

2.º PRIMARIA

CONTEXTO

AULA	2.º Primaria	PROPUESTA	Casa
------	--------------	-----------	------

TEMPORALIZACIÓN

HORA	11h
DURACIÓN	50 min

PROFESOR

EDAD	43	INTERES	5
GÉNERO	F	CONOCIMIENTOS	5
INTERFIERE	1	INSTRUCCIONES	2

AULA

DISPOSICIÓN	5
MATERIALES	5
DECORACIÓN	3

DATOS PREVIOS

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10
EDAD	8	7	7	7	7	7	7	7	9	7
GÉNERO	F	F	F	F	M	F	F	M	M	M
MOTIVACIÓN	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
CREATIVIDAD	4	3	4	5	4	5	4	3	4	4

CREATIVIDAD

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10
ORIGINALIDAD	2	3	2	4	3	2	3	2	4	2
COLOR	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2
TAMAÑO	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2
POSICIÓN	5	4	5	5	2	5	4	5	3	5
ELEMENTOS	2	3	1	3	1	3	1	3	1	1

ELEMENTOS "NEGATIVOS"

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10
PREGUNTA	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4
REFERENCIAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
APROBACIÓN	1	3	4	3	3	1	1	2	4	1
COMPARACIÓN	1	5	2	5	3	1	1	2	1	2

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10
OTRAS OBSERVACIONES		Miradas Esta como nerviosa Aunque acaba sigue mirando el trabajo de la alumna 3 Muy insegura.	Busca miradas. No quiere colorear, pero luego pregunta que si puede hacerlo.	Muy competitiva. Pendiente de los demás.	Se aburre. Pregunta si es para nota. No trabaja. Se quiere ir al patio Dice que lo tiene mal, que quiere cambiar la hoja, pero cuando la profes	Se distrae mucho		Las gafas de sol las copia de la alumna 7. Muy inseguro	Adaptaciones. Le parece poco el tiempo que le queda	TDAH

Para comenzar les deja bien claro que es un trabajo individual, lo compara con un examen.

Solo responde "lo que queráis" a las preguntas de los alumnos.

La profesora lleva trabajando desde principio de curso la idea de que no hay dibujos malos.

Preguntan si puede pintarlo y si lo pueden hacer con rotuladores.

3.º PRIMARIA / 4.º PRIMARIA

CONTEXTO

AULA	3.º Primaria / 4.º Primaria	PROPUESTA	Casa
------	-----------------------------	-----------	------

TEMPORALIZACIÓN

HORA	10 h
DURACIÓN	45 min

PROFESOR

EDAD	35	INTERES	3
GÉNERO	M	CONOCIMIENTOS	1
INTERFIERE	3	INSTRUCCIONES	2

AULA

DISPOSICIÓN	5
MATERIALES	5
DECORACIÓN	5

DATOS PREVIOS

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
EDAD	8	9	9	9	10	10	9	9	9
GÉNERO	M	M	F	M	M	M	M	F	M
MOTIVACIÓN	3	3	5	5	5	5	4	4	4
CREATIVIDAD	1	2	3	5	4	4	4	5	2

CREATIVIDAD

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
ORIGINALIDAD	5	3	4	2	1	2		2	
COLOR	3	2	1	1	2	1		4	
TAMAÑO	2	1	1	1	2	1		1	
POSICIÓN	5	2	4	5	2	1		2	
ELEMENTOS	5	4	3	2	1	2		1	

ELEMENTOS "NEGATIVOS"

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
PREGUNTA	2	3	5	4	5	3		5	
REFERENCIAS	2	5	3	2	2	5		5	
APROBACIÓN	2	3	5	5	2	3		5	
COMPARACIÓN	4	5	5	5	4	3		5	

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
OTRAS OBSERVACIONES	Casa de Pepa Pig.	Su casa. Colorea porque se lo dicen. Utiliza compás.	Pensamientos en alto. Llamadas de atención		Pregunta si puede hacerlo en blanco y negro.	Se compara por así decirlo obligado y muestra pereza por tener que hacerlo. Utiliza directamente el rotulador.		Pregunta si le vamos a poner nota. Sus vecino y su casa. Pensamientos en alto. Se queja por el tiempo. Mira las obras que se ven desde la ventana. Dice que su casa es una "caca".	

3.º: del alumno 1 al 4. 4.º: del alumno 5 al 9.

El profesor les pide que se esfuercen al máximo, que no se copien, ni se miren.

Todo 3.º Utiliza regla.

Agobio por el tiempo en general.

Al final empiezan a decir que sus casas son las más feas del mundo.

Ilustración 1: Alumno 1



Ilustración 2: Alumno 2



Ilustración 3: Alumno 3



Ilustración 4: Alumno 4



Ilustración 5: Alumno 5

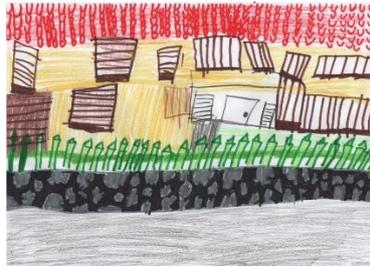


Ilustración 6: Alumno 6



Ilustración 7: Alumno 8



5.º PRIMARIA / 6.º PRIMARIA

CONTEXTO

AULA	5.º Primaria / 6.º Primaria	PROPUESTA	Casa
------	-----------------------------	-----------	------

TEMPORALIZACIÓN

HORA	12:30 h
DURACIÓN	50 min

PROFESOR

EDAD	53	INTERES	4
GÉNERO	F	CONOCIMIENTOS	3
INTERFIERE	1	INSTRUCCIONES	1

AULA

DISPOSICIÓN	5
MATERIALES	5
DECORACIÓN	4

DATOS PREVIOS

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
EDAD	10	10	10	10	11	11	11	12
GÉNERO	F	F	F	M	M	F	M	F
MOTIVACIÓN	4	3	5	2	5	5	5	5
CREATIVIDAD	3	4	3	3	5	4	5	4

CREATIVIDAD

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
ORIGINALIDAD	5	3	4	3	3	3	1	3
COLOR	3	1	3	3	1	2	1	1
TAMAÑO	2	1	2	3	1	2	1	1
POSICIÓN	5	2	5	4	4	2	3	4
ELEMENTOS	4	1	4	3	2	1	2	3

ELEMENTOS "NEGATIVOS"

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
PREGUNTA	3	3	2	1	3	2	5	1
REFERENCIAS	1	1	1	5	1	1	1	1
APROBACIÓN	1	1	1	1	1	1	1	1
COMPARACIÓN	1	1	1	1	2	1	2	1

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
OTRAS OBSERVACIONES	Utiliza regla.	Utiliza regla. Dice que "Toca pensar"		Utiliza regla. Se bloquea.	Utiliza regla. Su casa	Se preocupa de si su trabajo lo van a ver en mi universidad o si el resultado puede afectar a mi nota.	Seguramente repita, todas las asignaturas se le hacen complicadas. La tutora me opina que el sistema educativo no está diseñado para este alumno.	

La profesora les explica que tiene que dibujar una casa para que yo pueda hacer mi trabajo en la universidad, les piden que se esfuercen mucho a causa de ello. Esto les causa una gran preocupación.

Silencio y muy concentrados en su trabajo.

Se quejan del tiempo.

9.3 ANEXO 3

Ilustración 8: 1.º diapositiva presentación Joan Miró



Ilustración 9: 2.º diapositiva presentación Joan Miró



Ilustración 10: 3.º diapositiva presentación Joan Miró



Ilustración 11: 4.º diapositiva presentación Joan Miró



Ilustración 12: 5.º diapositiva presentación Joan Miró

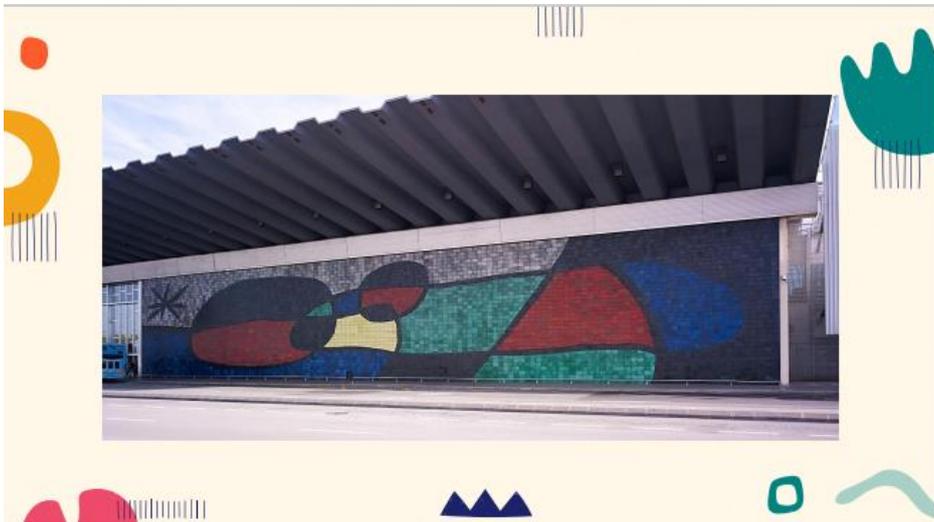


Ilustración 13: 6.º diapositiva presentación Joan Miró

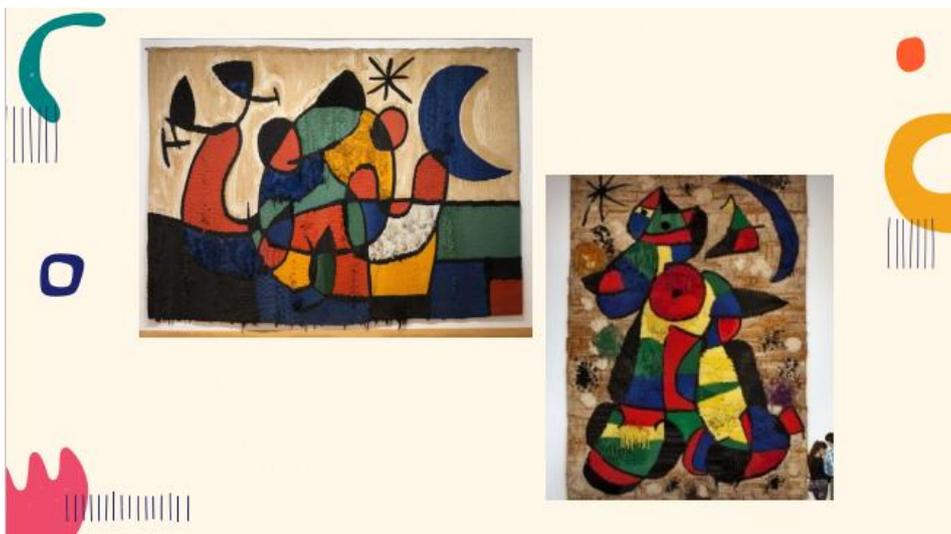


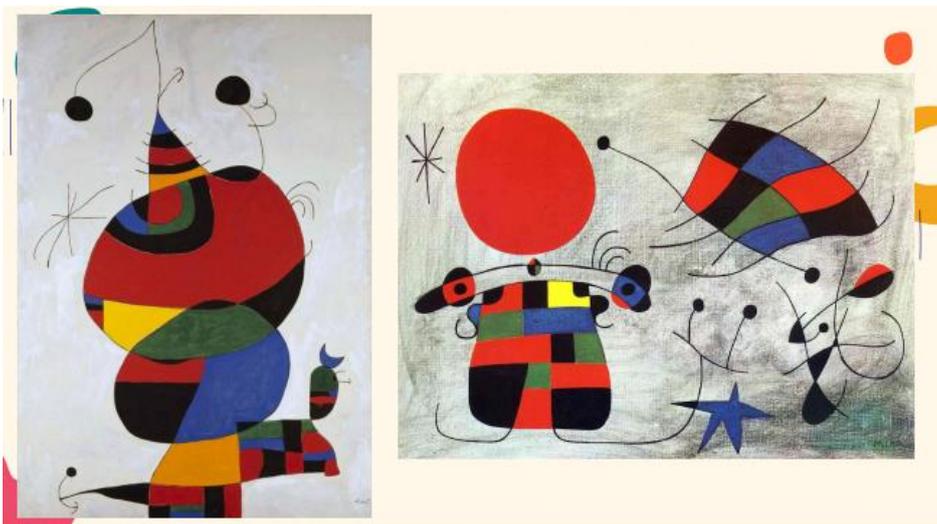
Ilustración 14: 7.º diapositiva presentación Joan Miró



Ilustración 15: 8.º diapositiva presentación Joan Miró

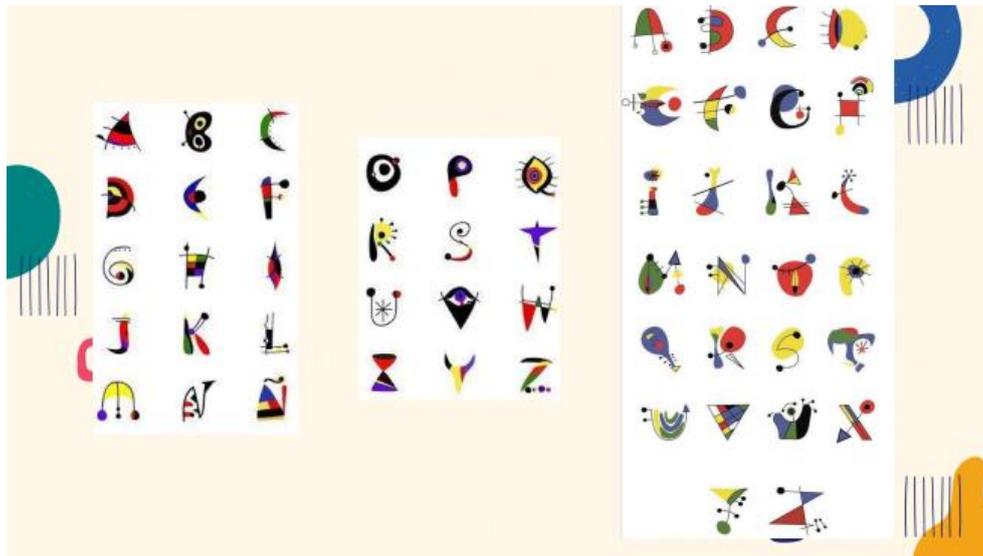


Ilustración 16: 9.º diapositiva presentación Joan Miró



9.4 ANEXO 4

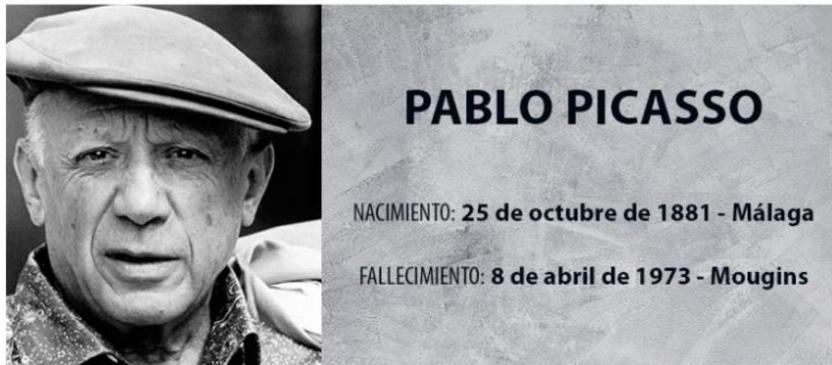
Ilustración 17: 10.ª diapositiva presentación Joan Miró



9.5 ANEXO 5

Picasso

¿Has escuchado hablar de Picasso? Sin duda uno de los mejores pintores de nuestro país. Ya a los 8 años destacaba por sus dibujos y pinturas realistas. Pero es más conocido por sus estilos propios como su etapa azul, etapa rosa y el cubismo.



Cubismo

El cubismo se caracteriza por dibujar o pintar con muchas líneas y superficies. El círculo, el cuadrado, el triángulo y el rectángulo son los protagonistas en este movimiento. Se utilizan las figuras geométricas para hacer una representación de la realidad.

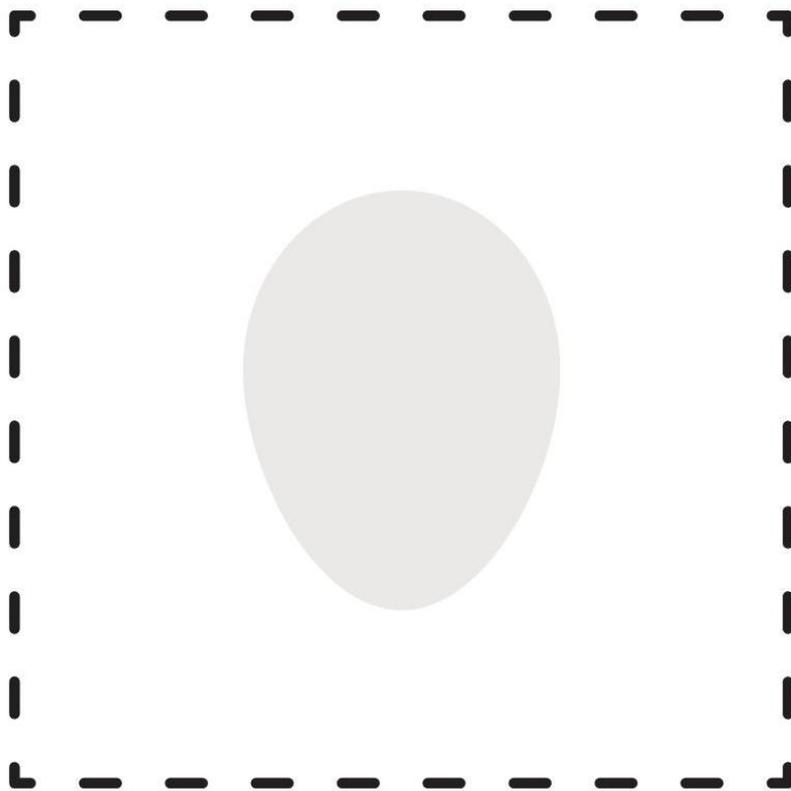
Por ejemplo, pintar un rostro al estilo de Picasso es abrirse a las posibilidades que ofrecen las formas. Naturalmente, las caras de las personas tiene una forma determinada, pero este estilo desordena el orden esperado para así crear una nueva obra de arte. Es como si el retrato de una cara en cubismo tuviese la boca, los ojos, la nariz y las orejas desarregladas en el lienzo. También se juega con muchos colores que separan las formas.





En el siguiente rostro tienes que dibujar de manera aleatoria las partes del rostro (ojos, boca, nariz, cejas, etc.) de la mujer de tu lectura, como lo hacía Picasso.

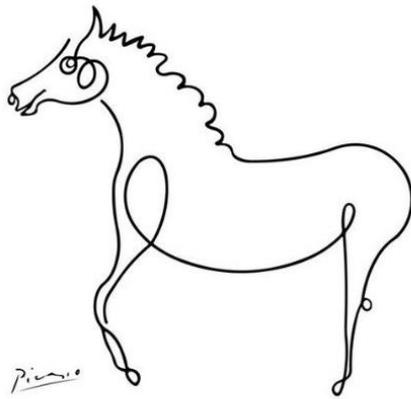
Recuerda utilizar en el rostro y en el fondo colores, objetos... que ayuden a representarla.



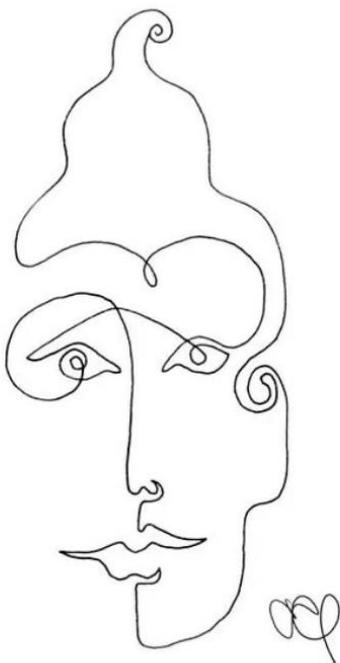
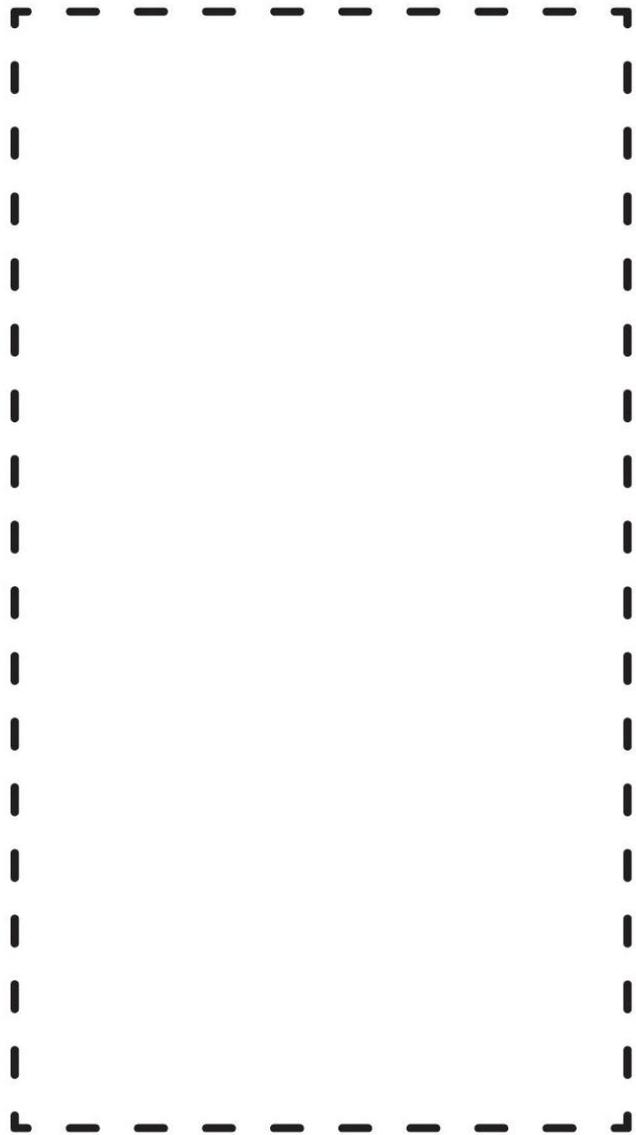
Ippitsugaki

Se llama Ippitsugaki o Line Art a dibujar una línea continua sin levantar en ningún momento el lápiz, se trata de crear una figura de esta manera.

Para Picasso esta técnica era una gran fuente de inspiración y una herramienta para conseguir su mayor objetivo: volver a dibujar como un niño pequeño.



Coloca la imagen de la mujer detrás de este folio para poder utilizarla de guía y así poder crear su retrato con una sola línea.

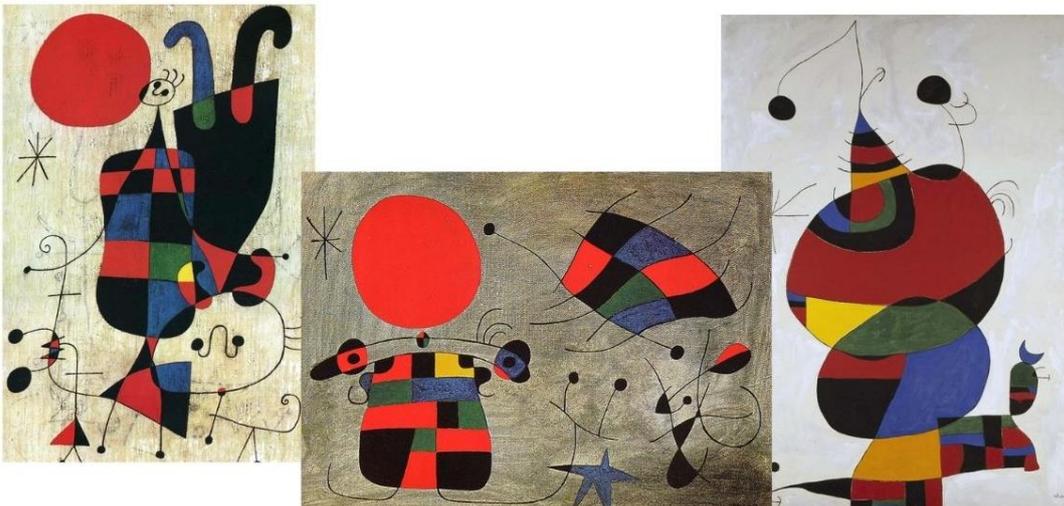


9.6 ANEXO 6

MIRÓ

¿Qué sabemos de Miró?

¿Qué trabajos hicimos y qué técnicas utilizamos al estudiarle?



Picasso

¿Qué sabemos de Picasso?

¿Qué trabajos hicimos y qué técnicas utilizamos al estudiarle?



Van Gogh

¿Qué sabemos de Van Gogh?

¿Qué trabajos hicimos y qué técnicas utilizamos al estudiarle?



9.7 ANEXO 7

Ilustración 18: Resultados: El perro



Ilustración 19: Resultados: Peces de colores



Ilustración 20: Resultados: versión geométrica



Ilustración 21: Resultados: versión geométrica



Ilustración 22: Proceso cuadro



Ilustración 23: Proceso cuadro



Ilustración 24: Resultado Final cuadros Miró



9.8 ANEXO 8

Ilustración 25: Línea del tiempo



Ilustración 26: Prehistoria



Ilustración 27: Edad Antigua



Ilustración 28: Edad Media



Ilustración 29: Edad Moderna



Ilustración 30: Edad Contemporánea



Ilustración 31: Edad Contemporánea



Ilustración 32: Trabajo con pimienta



Ilustración 33: Pintando con Gesso



Ilustración 34: Diseño en Canva del título: Prehistoria



PREHISTORIA

Ilustración 35: Diseño en Canva del título: Edad Antigua



EDAD ANTIGUA

Ilustración 36: Diseño en Canva del título: Edad Media



EDAD MEDIA

Ilustración 37 Diseño en Canva del título: Edad Moderna



EDAD MODERNA

Ilustración 38: Diseño en Canva del título: Edad Contemporanea



EDAD CONTEMPORANEA

9.9 ANEXO 9

3.º y 4.º Primaria

CONTEXTO

AULA	3.º y 4.º de Primaria	PROPUESTA	Casa
------	-----------------------	-----------	------

TEMPORALIZACIÓN

HORA	11:30
DURACIÓN	1h

PROFESOR

EDAD	35	INTERES	3
GÉNERO	M	CONOCIMIENTOS	1
INTERFIERE	-	INSTRUCCIONES	-

AULA

DISPOSICIÓN	4
MATERIALES	3
DECORACIÓN	4

DATOS PREVIOS

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
EDAD	8	9	9	9	10	10	9	10	9
GÉNERO	M	M	F	M	M	M	M	F	M
MOTIVACIÓN	4	5	5	5	5	5	5	3	4
CREATIVIDAD	5	4	4	5	5	4	5	2	3

CREATIVIDAD

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
ORIGINALIDAD	2	1	3	3	1		1	3	3
COLOR	1	1	1	2	1		1	2	1
TAMAÑO	1	1	1	2	1		1	1	1
POSICIÓN	5	5	5	4	2		1	5	5
ELEMENTOS	1	1	4	4	1		1	2	1

ELEMENTOS "NEGATIVOS"

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
PREGUNTA	1	2	2	2	1		1	5	3
REFERENCIAS	1	2	2	1	1		1	5	3
APROBACIÓN	1	1	2	1	1		1	2	2
COMPARACIÓN	2	2	2	1	1		1	2	2

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
Utiliza los materiales con total autonomía, solo pide ayuda para abrir los botes de purpurina. Es capaz de darse cuenta de que está utilizando la purpurina en exceso y por ello su folio se puede romper.	Totalmente independiente y concentrado en su trabajo. Ayuda a sus compañeros con los materiales.	Al principio de la actividad comienza con inseguridad y buscando aprobación, pero luego deja fluir su creatividad al usar materiales que llaman su atención. Comenta que su casa está quedando más bonita que su casa real.	Muy concentrado en su trabajo, no busca ni al profesor, ni compararse con sus compañeros. Solo pregunta sobre el material y por ejemplo cuando coge los folios estampado, pregunta si les puede recortar como en el collage.	Explora el material nuevo; el maquillaje. Expresa los sentimientos y sensaciones que este le ofrece y anima a sus compañeros a utilizarlo y les ayuda con otros materiales.		Primero pinta sus ventanas de azul, pero luego me cuenta como de esa manera le parecen aburridas y quiere sustituir el azul por una lámina estampada. Utiliza también el maquillaje y las pinturas pastel. Para los dos materiales pide consejo o instrucciones de como utilizarlos para no estropear su trabajo.	Vuelve a pintar el bloque de pisos en el que vive y su actitud pesimista sigue presente. Utiliza las pinturas pastel porque ha aprendido a utilizarlas en sus clases de pintura.	Se concentra plenamente en su trabajo y solo interviene para pedir ayuda con el material.

Se comparan, pero esta vez es muy positivo. Se inspiran entre ellos, se dan ideas, alagan los trabajos de los otros.

Excepto el alumno 9, el resto durante la actividad solo preguntan si no saben utilizar alguno de los materiales y entre ellos se ayudan en todo momento.

Recuerdan las técnicas que hemos utilizado. Los alumnos 4 y 7 por ejemplo se inspiran en el collage para utilizar las láminas estampadas que encuentran entre los materiales.

Ilustración 39: Resultado alumno 1



Ilustración 40: Resultado alumno 2

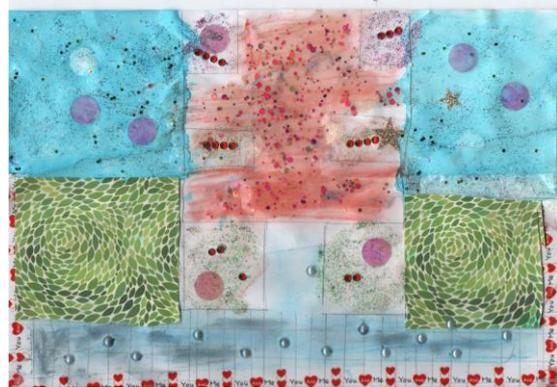


Ilustración 41: Resultado alumno 3



Ilustración 42: Resultado alumno 4



Ilustración 43: Resultado alumno 5



Ilustración 44: Resultado alumno 7



Ilustración 45: Resultado alumno 8



Ilustración 46: Resultado alumno 9

