



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**LA CREATIVIDAD EN EL AULA:
UNA PROPUESTA DIDÁCTICA**

Presentado por Anileysy Pérez Ortega

Tutelado por: Alberto Soto Sánchez

Soria, junio 2024

RESUMEN

En el presente documento se expone el Trabajo Fin de Grado (TFG) basado en la realización de una propuesta didáctica sobre el fomento de la creatividad en el tercer curso de Educación Primaria, es decir, niños entre ocho y nueve años.

El objetivo principal de este trabajo es tratar la impotencia de la creatividad a edades tempranas, así como dotar al alumnado de técnicas y herramientas que puedan en un futuro ayudarles en su proceso creativo.

Este trabajo está compuesto por dos partes bien diferenciadas: en la primera podemos encontrar la fundamentación teórica, donde queda reflejado tras la lectura de diversos autores el concepto y definición de la creatividad, así como sus niveles, conceptos relacionados, barreras y su relación con la educación; en la segunda parte podemos encontrar la propuesta didáctica, que en base a la información anterior, propone una serie de actividades con las que se pretende conseguir el objetivo principal de dicho trabajo.

Palabras clave: creatividad, proceso creativo, ciencias sociales, Educación Primaria.

ABSTRACT

This document presents the Final Degree Project (TFG) based on the realization of a didactic proposal on the promotion of creativity in the third year of Primary Education, that is, children between eight and nine years old.

The main objective of this work is to address the impotence of creativity at an early age as well as to provide students with techniques and tools that can help them in the future in their creative process.

This work is composed of two distinct parts: in the first one we can find the theoretical foundation, where it is reflected after reading several authors the concept and definition of creativity, as well as its levels, related concepts, barriers and its relationship with education; in the second part we can find the didactic proposal, which based on the above information, proposes a series of activities with which it is intended to achieve the main objective of this work.

Key words: creativity, creative process, social sciences, Primary Education.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 5 |
| 1.1 JUSTIFICACIÓN | 6 |
| 2. OBJETIVOS | 8 |
| 2.1 OBJETIVO GENERAL | 8 |
| 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 8 |
| 3. MARCO TEÓRICO | 9 |
| 3.1 CONCEPTO DE CREATIVIDAD | 9 |
| 3.1.1 Sinónimos | 9 |
| 3.2 PROCESO CREATIVO | 11 |
| 3.2.1 Producto creativo | 12 |
| 3.2.2 Persona creativa | 13 |
| 3.3 ACTITUDES Y APTITUDES DE LA CREATIVIDAD | 14 |
| 3.4 NIVELES DE CREATIVIDAD | 16 |
| 3.5 CONCEPTOS RELACIONADOS | 17 |
| 3.6 BARRERAS DE LA CREATIVIDAD | 18 |
| 3.7 LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA | 19 |
| 3.8 TRATAMIENTO DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA | 20 |
| 4. PROPUESTA DIDÁCTICA | 22 |
| 4.1 INTRODUCCIÓN | 22 |
| 4.2 CONTEXTO | 22 |
| 4.2.1 Centro escolar y aula | 22 |
| 4.2.2 Alumnado | 23 |
| 4.3 JUSTIFICACIÓN | 23 |
| 4.4 COMPETENCIAS CLAVE | 24 |
| 4.5 OBJETIVOS/COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | 26 |
| 4.5.1 Objetivos generales de la etapa | 26 |
| 4.5.2 Competencias específicas | 26 |
| 4.5.3 Objetivos didácticos | 27 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 4.6 CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS | 28 |
| 4.6.1 De área | 28 |
| 4.6.2 Específicos | 29 |
| 4.7 METODOLOGÍA | 30 |
| 4.8 TEMPORALIZACIÓN | 32 |
| 4.9 SESIONES | 33 |
| 4.10 EVALUACIÓN | 38 |
| 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES | 40 |
| 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 43 |
| 7. ANEXOS | 45 |

1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo Fin de Grado (TFG) se muestra una fundamentación teórica y una propuesta didáctica cuyo objetivo principal es favorecer el desarrollo de la creatividad y el pensamiento imaginativo en alumnos y alumnas entre 8 y 9 años.

La creatividad es un término complejo y en cierta manera novedoso, puesto que no fue hasta los años 50 que se empezó a utilizar dicha terminología. En los últimos años ha cogido mucha fuerza e importancia, por lo que considero de gran valor tratarla y fomentarla de manera consciente.

Para ello y de una manera organizada, en este trabajo encontramos la justificación del tema, tratando el cómo surgió la idea de trabajar dicho término, fundamentándola sobre la base de las competencias adquiridas en el Grado en Educación Primaria, al igual que en la ley de educación vigente, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Posteriormente, encontramos el objetivo principal que se trata, así como los objetivos específicos que se esperan conseguir con la realización de la propuesta.

Tras los objetivos, encontramos la fundamentación teórica donde se referencian diversos autores y corrientes creativas, así como la importancia que tiene tratar la creatividad desde edades tempranas en el ámbito educativo.

En los siguientes apartados, encontramos la metodología y la propuesta didáctica, en la que se hace una aplicación directa de toda la fundamentación teórica expuesta en el apartado anterior.

Por último, se lleva a cabo una discusión general sobre el tema y sobre la propuesta, que dará paso a las conclusiones obtenidas con la realización de este Trabajo Fin de Grado.

1.1 JUSTIFICACIÓN

La idea principal de trabajar la creatividad surgió en las prácticas que realicé en el último curso del Grado en Educación Primaria, ya que, viendo día a día la metodología que utilizaba mi tutor en diversas asignaturas, me llamó la atención la manera de enfocar las Ciencias Sociales.

La creatividad, bajo mi punto de vista, es un concepto que nos habla de la manera en la que las personas pueden ser libres, pueden imaginar y se pueden desarrollar para conseguir todo lo que se propongan. Por ello, es importante que desde el propio sistema educativo se favorezca y se beneficie el desarrollo de la creatividad para conseguir que las personas no sean conformistas y obedientes, sino que puedan desarrollar sus ideas por ellos mismos y dar solución a los diversos problemas que vayan surgiendo.

La creatividad la podemos encontrar en todos los ámbitos de la vida cotidiana, tal y como señalan Marina y Marina (2013), ya que a diario nos enfrentamos a problemas que requieren de nuestro ingenio e imaginación para llegar a una solución. De esta manera, fomentar esta capacidad hará que el alumnado sea más independiente y pueda resolver problemas de una mejor forma.

Bajo mi punto de vista, hay que favorecer un entorno en el que el alumno se encuentre en confianza para que el proceso de creatividad se efectúe de manera adecuada. Por ello, considero necesaria la realización de este trabajo en el que se realizará una propuesta didáctica bajo estos fundamentos.

De igual manera, el tema tratado en este Trabajo Fin de Grado está estrechamente relacionado con la ley vigente, Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, debido a que encontramos mencionada la creatividad en apartados relacionados con los objetivos, los fines y los principios pedagógicos, del mismo modo que está reflejada en todas las asignaturas que se imparten durante esta etapa.

Por otro lado, la realización de este trabajo también se justifica sobre la base de la adquisición de una serie de competencias generales que se exigen al alumnado que haya cursado el Grado en Educación Primaria, entre las que destacan las siguientes:

- Demostrar, poseer y comprender conocimientos en un área de estudio, la Educación.
- Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional.

- Ser capaz de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones al alumnado.
- Adquisición de habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Por último, cabe remarcar la importancia personal de la realización de este trabajo. Es el final de una carrera escogida por vocación a la que he dedicado todo mi esfuerzo, y en donde se me ha enseñado a cómo enseñar, a cómo ser una buena docente y a inculcar grandes valores a nuestros alumnos. Para mí, es de gran satisfacción haber llegado hasta aquí y poder, a partir de ahora, ejercer la profesión por la cual he soñado desde siempre. Por ello, tal y como marca la guía docente del Trabajo de Fin de Grado, el objetivo principal de este trabajo pasa por:

Crear a profesionales habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Primaria, la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal de este trabajo pretende dar valor a la creatividad como capacidad psicológica. Para ello, se propone llevar a cabo una propuesta didáctica enfocada principalmente a la asignatura de Ciencias Sociales, donde el alumno pueda desarrollarse de manera óptima y dándole las herramientas necesarias para el fomento de esta creatividad.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

De manera simultánea, se trabajan los siguientes objetivos específicos:

- Investigar la importancia de la creatividad a edades tempranas y su utilidad para el resto de ámbitos.
- Favorecer el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Fomentar la expresión emocional y el autoconocimiento.
- Promover la motivación por aprender.
- Llevar a cabo un clima de confianza en el aula, donde el alumno pueda estimular su curiosidad sin sentirse juzgado.
- Trabajar el error como parte del proceso de aprendizaje.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 CONCEPTO DE CREATIVIDAD

Todos, alguna vez, hemos utilizado las palabras creativo, crear o creatividad para referirnos a una persona, a un objeto o a una idea. Cuando algo nos llama la atención o nos parece novedoso, utilizamos estos términos para referirnos a ello.

No obstante, la realidad es que este término es muy reciente. Tal como expone en su libro Guilera (2020), hasta el año 1950 se contemplaba la creatividad como un aspecto más de la inteligencia general, pero el psicólogo Joy Paul Guilford empezó ese año una investigación para separarla y reconocerla como una terminología independiente. En España, en cambio, no fue hasta el año 1984 que se introdujo dicha terminología en el diccionario de la Real Academia Española (RAE).

3.1.1 Sinónimos

En la actualidad, la palabra creatividad podemos encontrarla en la RAE con el significado relativo a la “*facultad de crear*” (RAE, 2024, definición 1), o a la “*capacidad de creación*” (RAE, 2024, definición 2). Es decir, como su propio nombre indica, proviene de la palabra crear. Entre los significados de dicho término, el principal y el que más nos concierne es el de “*producir algo nuevo*” (RAE, 2024, definición 1), cuyos sinónimos son imaginar, concebir, inventar e idear, tal y como nos muestra este diccionario.

Aunque pueda parecer un término sencillo de explicar, a la hora de definirlo de manera exacta no se logra ajustar una definición en común, aunque todas coinciden en el potencial creativo con el que cuenta el ser humano. En cualquier caso, parece que existen tantas definiciones como autores y teorías expuestas, de entre las que podemos destacar las siguientes:

La creatividad está relacionada con todos los aspectos de la vida de una persona y abarca un amplio abanico de oportunidades, ya que es tratada desde diversas ramas como la psicología, la antropología o la sociología, entre otras. Por ello, Cantero (2011) la define como “*la capacidad de una persona de buscar o crear nuevos productos a los que darles distintos fines*”.

Guilera (2020), de una manera actual intenta unificar todas las definiciones de creatividad, dando como resultado la siguiente: “*Creatividad es percibir, idear, expresar y convertir en realidad algo nuevo y valioso*”. Este mismo autor indica que, desde la psicología

de la creatividad, se elabora la siguiente definición: *“Creatividad es el estado de conciencia que permite generar una red de relaciones y conexiones mentales para identificar, plantear y resolver problemas de manera relevante y divergente”*.

Otra definición podría ser, como dice Chacón (2005), citando a Goñi (2000), las *“técnicas o estrategias que utilizan las personas creativas, ya sea consciente o inconscientemente, para producir una nueva idea o combinación, relación, significado, percepción o transformación”*, dando como resultado el producto creativo.

De forma paralela, Allueva (2002) nos dice que Davis (1981) interpreta lo siguiente en cuanto al pensamiento creativo: *“es mucho más que utilizar la imaginación para obtener muchas ideas”*. Debe ser algo nuevo, original y adaptado a la realidad. Toda persona con habilidades cognitivas normales puede ser creativa en alguna medida y en alguna actividad en concreto. Este mismo autor sostiene que una persona creativa va estrechamente relacionada con la inteligencia, y comenta que la relación entre estos dos términos es muy compleja, pero mantiene que para que se dé cierta creatividad, la persona debe tener un umbral mínimo de inteligencia. Para él, la creatividad es una *“combinación de atributos intelectuales, estilo cognitivo y personalidad”*.

Marina y Marina (2013), por su parte, consideran que la creatividad no son actividades meramente artísticas, sino que va mucho más allá y, tal y como expone el psicoanalista y psicólogo social Erich Fromm, es una capacidad que todo ser humano tiene con la que somos capaces de crecer y crear, y en la que llevamos a cabo respuestas mentales, emocionales y sensoriales hacia el entorno que nos rodea, incluido nosotros mismos.

Asimismo, Csikszentmihalyi et al. (2001) considera la creatividad como una habilidad para cambiar de pensamiento o de forma de actuar de manera esporádica. La importancia que le da el autor es tal, que afirma que los seres humanos, gracias a esta habilidad, hemos sido capaces de inventar el lenguaje o la escritura. Del mismo modo que hay grandes ideas que son desarrolladas y llevadas a cabo como una gran innovación, a diario también son muchas las ideas creativas que salen a la luz, pero que no son aceptadas o adoptadas debido a su inutilidad. Por ello, Csikszentmihalyi considera que lo más importante de la creatividad no es su aparición, sino cómo evaluarla de manera correcta para así poder elegir las ideas o proyectos más apropiados.

Si profundizamos un poco más en el concepto, cabe destacar la existencia de diversas teorías y enfoques acerca de la creatividad:

Getzels y Csikszentmihalyi (1984) citan que, tradicionalmente, el pensamiento creador tiene dos enfoques principales. El primero trata la racionalidad, tratando al pensamiento como una aproximación a la verdad lógica. *“La deducción a través de la lógica y la racionalidad es el sustrato de la producción creadora”*.

El segundo enfoque es del asociacionismo clásico. Dicho enfoque trata al pensamiento como una cadena de ideas basadas en las conexiones estímulo-respuesta, es decir, el pensamiento surge a través de ideas o conceptos previos que han sido tratados a través del ensayo/error. No existe diferencia entre las ideas previas y los nuevos conceptos, tratando así el hábito y la experiencia como conceptos afines a este pensamiento.

Finalmente, tras la lectura de estos autores, teorías y enfoques, podemos destacar algunas consideraciones con respecto al concepto de creatividad:

En primer lugar, el término se relaciona con la producción a través de técnicas y estrategias mentales. Se relaciona estrechamente con el cambio de pensamiento en el que se buscan nuevas utilidades o soluciones con aspectos ya existentes.

En segundo lugar, todos los autores coinciden con el potencial creativo del ser humano, aunque no todo aspecto creativo es aceptado y llevado a cabo. Por ello, y del mismo modo, aunque puedan parecer novedosas, a la hora de la verdad muchas ideas no son prácticas o, directamente, son inútiles.

Por último, el concepto de creatividad está relacionado con lo cotidiano, con el día a día de las personas en las que, de una manera consciente o inconsciente, generan soluciones a los problemas que puedan surgir.

3.2 PROCESO CREATIVO

Muchas veces somos capaces de enfrentar situaciones complejas y afrontarlas de manera exitosa. Para ello, llevamos a cabo lo que llamamos el proceso creativo.

Para Chacón (2005), el proceso creativo se centra en *“una secuencia de pasos o etapas utilizados para resolver un problema”*. Pérez (2009), de la misma manera, lo define como *“un proceso de formación de ideas, de realización y de verificación de éstas, de comunicación de los resultados finales...”*

Sin embargo, tal y como comenta Allueva (2002), citando a Amabile (1983), este proceso presenta 5 etapas por las que todo proceso creativo debe de pasar.

- En primer lugar, la *presentación*, en la que la persona obtiene la información referente al problema o circunstancia al cual enfrentarse. Para obtener un mayor éxito en esta etapa será de vital interés la motivación del sujeto ante esto.
- En segundo lugar, aparece la *preparación*, en la que la persona comienza a organizarse, según la información recibida, para disponer una posible solución.
- A continuación, se lleva a cabo la *generación de respuestas*, las cuales están condicionadas a ser nuevas o novedosas. Este punto es muy importante debido a que influyen las diversas habilidades creativas que puede llegar a tener el sujeto.
- Tras esta etapa, se presenta la *validación*, donde se tratará si la respuesta generada en la etapa anterior es adecuada y óptima para el problema propuesto.
- Por último, se lleva a cabo la *aplicación y toma de decisiones*, en la que se pone en práctica la decisión o respuesta generada. En esta etapa el sujeto se da cuenta si su proceso creativo ha sido exitoso o no. En caso positivo, se aplicará, pero en caso negativo el proceso deberá volver a comenzar.

Por otra parte, diversos autores como Pérez (2009), Allueva (2002) o Guilera (2020), entre otros, destacan la presencia de dos elementos fundamentales que forman parte del proceso creativo: Sujeto y producto.

3.2.1 Producto creativo

Allueva (2002) consideraba que el pensamiento creativo debe tener un fin, y que esa idea o ese nuevo pensamiento tiene como resultado un fruto, para él, llamado producto creativo. Citando a Amabile (1983), Allueva establece tres destrezas cognitivas como componentes de esta producción, que, dependiendo del nivel o el grado de adecuación, harán que el producto creativo se vea más o menos original, nuevo o apropiado:

En primer lugar, encontramos las destrezas relevantes en un dominio; en segundo lugar, las destrezas relevantes en creatividad; por último, la motivación hacia la tarea. A continuación, en la Tabla 1, podemos observar los ítems a tener en cuenta.

Tabla 1.*Componentes de la producción creativa.*

| Destrezas relevantes en un dominio | Destrezas relevantes en creatividad | Motivación hacia la tarea |
|--|--|---|
| Incluye: Conocimientos en un dominio dado. Destrezas técnicas. Talento especial en ese dominio. | Incluye: Estilo cognitivo apropiado. Conocimientos heurísticos para generar ideas nuevas. Estilo de trabajo adecuado. | Incluye: Actitudes hacia la tarea. Percepción de la propia motivación para acometer la tarea. |
| Depende de: Habilidades cognitivas, perceptuales y motóricas innatas. Educación formal o informal. | Depende de: Entrenamiento. Experiencia en la generación de ideas. Características de personalidad. | Depende de: Nivel inicial de motivación intrínseca hacia la tarea. Presencia o ausencia de inhibidores sociales externos. Habilidades individuales para minimizar cognitivamente los inhibidores externos. |

Nota. Fuente: Amabile (1983), citado por Allueva (2002).

3.2.2 Persona creativa

Como se ha expuesto con anterioridad, encontrar una definición única sobre la creatividad y los aspectos relacionados con esta es una tarea compleja. En aspectos generales existe un consenso, como por ejemplo en la existencia de una persona creativa, pero en cómo esta persona llega a ser creativa podemos encontrar diversos enfoques.

Autores como Sefchovich y Waisburd (1987), citados por Guilera (2020), afirman que el ser humano nace con unas capacidades creativas consideradas naturales, pero que con el paso de los años y dependiendo del contexto y el entorno en el que se encuentre dicha persona, podemos llegar a perderlas si no las ejercitamos y fomentamos de manera adecuada. Dichos autores consideran que la capacidad creativa se puede recuperar a cualquier edad.

Esto supondría afirmar que la educación es fuente inhibidora de la actitud creativa, aunque no de las aptitudes. Allueva (2002), de acuerdo con estos dos autores, expone una relación existente entre la creatividad y la inteligencia, aunque es algo más complejo. Por un lado, determina que estos dos términos sí que están relacionados entre sí, pero por otro lado mantiene que son términos independientes.

3.3 ACTITUDES Y APTITUDES DE LA CREATIVIDAD

Diversos autores consideran que los seres humanos nacemos con unas capacidades innatas sobre la creatividad y que, según vamos creciendo (y dependiendo de la educación recibida y del entorno), dichas características son favorecidas o, por el contrario, inhibidas.

La creatividad es considerada una capacidad positiva de las personas, aunque cuenta con una parte de inconformismo y divergencia. Si un sistema educativo está orientado a enseñar personas obedientes y conformistas, la creatividad es considerada un acto de rebeldía y, por lo tanto, no será favorecida. Si, por el contrario, se pretende educar en libertad, la creatividad ayudará al progreso y será una de las capacidades más importantes a desarrollar.

No sirve de nada que existan carreras como Bellas Artes o Diseño, en las que el alumno, a una avanzada edad, se centra en este aspecto. Es responsabilidad de todos que, desde pequeños, demos pie y fomentemos estas características porque, de otra forma, es posible que perdamos parte del potencial creativo de los alumnos (Guilera, 2020)

Para ello, es necesario la utilización en el aula de instrumentos identificadores que ayuden al personal docente para, posteriormente, favorecer su desarrollo de manera adecuada. Algunas de las características, con las que podemos darnos cuenta de este posible potencial, tal y como nos muestra Cantero (2011) a partir de los psicólogos Guilford y Torrance, son las siguientes: sensibilidad, fluidez, flexibilidad, originalidad, redefinición, análisis, síntesis y coherencia de organización.

Por su parte, la psicología de la Creatividad ha recapitulado que la actitud creativa está compuesta por los siguientes componentes (Guilera, 2020):

- **Instinto de curiosidad:** se trata de un aspecto personal que nos hace vivir nuevas experiencias y nos impulsa a llevar a cabo riesgos que, de otro modo, no se darían. Es el primer motor de la creatividad ya que, sin este, no hay búsqueda. Este instinto es innato y tiene su punto máximo a la edad de 6 o 7 años, por lo que fomentarlo a una edad posterior facilitará y ayudará al aprendizaje.
- **Inconformismo:** se trata de un elemento en el que lo establecido no es aceptado. Se trataría de buscar otras soluciones, explicaciones o alternativas a aspectos ya instaurados, a través de la libertad de expresión.
- **Motivación:** consiste en la percepción de los problemas o dificultades como un reto que superar, un instinto interno que te ayuda a afrontar los desafíos. Se ha comprobado que,

cuanto mayor es la motivación, aumentan las probabilidades de llegar a alcanzar el objetivo propuesto. Los aspectos para evitar que este elemento no fracase son el cansancio, el rechazo social y los fracasos continuados.

- **Iniciativa:** tiene que ver con la disposición inicial positiva con la que la persona afronta el reto o desafío.
- **Profundidad:** trata de buscar y no conformarse con el primer punto de vista obtenido. Se centra en encontrar todos los porqués y adentrarse en aquello que no cuadra.
- **Perseverancia:** gira en torno a la actitud constante y sin desfallecer. Resistir a cualquier reto a pesar de los fracasos y continuar hacia delante en busca de una solución.
- **Autoestima:** refiriéndose a la fe de cada persona con respecto a sus aptitudes. Una autoestima positiva hará que se tenga una mejor actitud para lograr el éxito.

Por otro lado, Guilera (2020), tras la clasificación de las actitudes necesarias para la creatividad, considera que con ello no es suficiente. Para un buen desarrollo de la creatividad también son necesarias ciertas aptitudes. Las aptitudes creativas son aquellas que podemos entrenar y aprender. Es decir, la capacidad que podemos tener. Si tenemos una buena actitud (comportamiento) y ésta va acompañada de unos buenos métodos y técnicas, será mucho más fácil y efectivo poder alcanzar actos creativos. A continuación, se muestran, por etapas del proceso creativo, las aptitudes desarrolladas en cada momento:

- **Sensibilidad perceptiva:** capacidad que se centra en entender el mundo que nos rodea a través de los sentidos y atendiendo a estímulos de alrededor. Esta aptitud es llevada a cabo principalmente en la primera etapa del proceso creativo, donde tiene lugar la presentación del problema.
- **Detección y delimitación de problemas:** relacionado de manera directa con la intuición. Esta nos permitirá distinguir problemas que son realmente importantes, de aquellos que son insignificantes. Esta aptitud es llevada a cabo en la segunda etapa del proceso creativo, es decir, donde se lleva a cabo la preparación.
- **Análisis de problemas:** para poder entender el problema y buscar una solución es importante examinarlo. Para ello, es necesario contar con una serie de aptitudes con las que dicho análisis nos será más fácil:
 - Capacidad Intuitiva.
 - Reconocimiento de pautas.

- Perspicacia.
- Racionalización.
- Flexibilidad mental.
- Fluidez mental.

Estas aptitudes son desarrolladas en la tercera etapa del proceso creativo, donde tiene lugar la generación de respuestas.

- Planificación de soluciones para los problemas: tal y como se ha explicado con anterioridad, en la cuarta etapa del proceso creativo se lleva a cabo una validación de las respuestas expuestas. A continuación, se muestran las principales aptitudes que se desarrollan:
 - Autoconocimiento.
 - Autonomía.
 - Dominio de campo de actividad.
 - Inventiva.
 - Capacidad de innovación.
 - Originalidad.
- Capacidad de elaboración: por último, en la quinta etapa del proceso, aplicación y toma de decisiones, se llevará a cabo esta aptitud, donde tendrá como fin la elaboración final de la respuesta al problema inicial.

3.4 NIVELES DE CREATIVIDAD

Aunque es cierto que clasificar la creatividad puede ser algo complejo debido a su aproximación con el pensamiento, lo cierto es que numerosos autores contemplan diversos indicadores. Tal y como comenta Chacón (2005), recapitulando a diferentes autores, estos indicadores o niveles son todas aquellas condiciones que las personas pueden tener o llegar a tener. Un hecho palpable es, por ejemplo, encontrar a personas extremadamente dotadas como Gandhi o Einstein, tal y como Gardner (1995) estudia y desarrolla en su libro.

El autor y psicólogo Csikszentmihalyi (1998), dividen a las personas creativas en 3 tipos: aquellas con un tipo de pensamiento excepcional y poco común, aquellas enfocadas a ver el mundo con diferentes ojos, es decir de manera nueva y original, y, por último, aquellas que transforman la realidad y producen cambios significativos en la cultura.

Por su parte, Guilera (2020), siguiendo las ideas de Irving A. Taylor, diferencia 5 tipos de creatividad según el resultado de dicho proyecto:

- Creatividad expresiva: aquella referida a la espontaneidad y a la imaginación, basada en la libertad de expresión de las ideas, como, por ejemplo, los primeros dibujos artísticos de los niños.
- Creatividad productiva: referida a aquella creatividad funcional cuando se elabora algo, servicio o producto, que tiene una aplicación en el mundo real y cotidiano.
- Creatividad inventiva: llevar a cabo relaciones entre productos o realizar descubrimientos novedosos. Hallar relaciones entre objetos para las que, con anterioridad, nadie se había dado cuenta.
- Creatividad para la innovación: se trata de llevar a cabo nuevas maneras de ver o utilizar cosas u objetos ya existentes.
- Creatividad emergente: relacionada con el pensamiento lateral, es aquella que desarrolla nuevas formas de trabajo o novedosos planteamientos tecnológicos como por ejemplo Apple, Google o Facebook.

3.5 CONCEPTOS RELACIONADOS

Guilera (2020), citando a Gardner (1999), afirma que en la personalidad creatividad influye tanto el entorno como una parte genética. Considera que la mayor parte que influye tiene que ver con el entorno y aunque hay ciertos aspectos que pueden ser innatos. Por ello, considera de vital importancia que el medio en el que se desarrolle la persona propicie esas aptitudes creativas, para en un futura un mejor desarrollo.

Pérez (2009), por otro lado, considera que la creatividad está estrechamente relacionada con el término individualidad, entendiéndose este como *“la gran característica del mundo orgánico; por ella los individuos, los estadios vitales, los contactos interindividuales, son únicos”*, citando a Mayr (1961). Es decir, Pérez determina al ser humano como singular e irreplicable, con un potencial de desarrollo único y diferente. Pero, a su vez, para que este potencial sea desarrollado, considera que es necesario un contexto y un entorno dispuesto a ello. Como consecuencia, expone como punto clave, el contacto cultural, aunque entrar en este contexto, hace que nos *“desindividualizemos”* al tratar a todas las personas por igual. Considera que la capacidad (contacto) cultural, específica de los seres humanos, es transmitida a través

de los procesos de socialización y educación. Dichos términos se ven contrariados puesto que considera que la socialización trata a todos por igual (desde una perspectiva biológica), llevando al ser humano a unos modos de conducta semejantes, mientras que la educación, trata a las personas desde puntos de vista diferentes teniendo como fin conseguir que la persona sea uno mismo.

Chacón (2005) encuentra una relación estrecha entre la creatividad y la motivación planteada desde dos perspectivas: la motivación intrínseca, donde la toma de decisiones se lleva a cabo en base a una fuerza interior; y la motivación extrínseca llevada a cabo por factores externos con los que se pretende conseguir algo, principalmente el reconocimiento externo.

Por otro lado, Amador (2001), citado por Chacón (2005), además de otros autores como Guilera (2020), consideran que parte fundamental de la creatividad está en, desarrollarla y explotarla a tempranas edades, por lo que la educación en las escuelas es primordial. Con ello se formarán personas con iniciativa, llenas de confianza y preparadas para afrontar todo tipo de problemas y retos.

Como conclusión, podemos ver como la creatividad está relacionada con una enorme cantidad de términos: personalidad, motivación, inteligencia, individualidad, sociedad y cultura, educación...etc.

3.6 BARRERAS DE LA CREATIVIDAD

Aunque la creatividad es considerada como algo dado, cuenta con una serie de barreras que muchas veces imposibilita su desarrollo. A continuación, algunos ejemplos.

Csikszentmihalyi et al. (2001), considera que la creatividad humana no siempre aporta mejoras a la sociedad. Muchas ideas o productos son considerados inútiles y por lo tanto descartados por no aportar nada. Por ello, este autor no se pregunta cómo generar más ideas o conceptos creativos puesto que los creadores los encontramos en todos lados, sino cómo evaluar de manera efectiva dichas ideas para así poner en práctica aquellas que sean apropiadas. Esto es una tarea considerada muy difícil puesto que diferenciar una idea prometedora entre tantas que no lo son, es complicado.

Pérez (2009), también define la creatividad como algo nuevo, diferente, pero sobre todo valioso. Todo el mundo es capaz de crear, pero esta capacidad debe ser cultivada en un

ambiente óptimo y adecuado. Un factor importante es la indeterminación biológica humana, es decir, que, aunque los factores innatos puedan influir, no son determinantes.

Por otro lado, Guilera (2020) enumera específicamente diversas barreras:

- Barreras ambientales: referida al entorno en el que se encuentra la persona, ya sea de trabajo, cultural entre otros.
- Barreras perceptivas: referidas a aptitudes mencionadas con anterioridad, tales como falta de sensibilidad perceptiva, de atención a las alertas de los sentidos, no saber percibir las características clave de los objetos, percepciones muy superficiales, complicaciones a la hora de ver pautas y patrones y, por último, bloqueo para encontrar la solución.
- Barreras emocionales: falta de motivación, de inteligencia emocional, tendencia al pesimismo y negatividad, la necesidad de una respuesta rápida, la ansiedad por conquistar todo, crisis ante el vacío y por último el miedo.

3.7 LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La creatividad en el currículo de Educación Primaria cobra bastante importancia puesto que es un aspecto fundamental para desarrollar. Tal y como se comenta con anterioridad, en Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, la creatividad forma parte de los objetivos, fines y principios pedagógicos, del mismo modo que está reflejada todas las asignaturas que se imparten durante esta etapa.

De manera general encontramos el *Artículo 4. Fines*. en la que define:

*La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, (...), el sentido artístico, **la creatividad** y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.*

En segundo lugar, *Artículo 6. Principios pedagógicos.*

Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas.

Por último, *Artículo 7. Objetivos.* hace referencia a:

*Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y **creatividad en el aprendizaje**, y espíritu emprendedor.*

A un nivel más específico, en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, la creatividad está considerada una de las cuestiones más importantes que intervienen en las ocho competencias clave. En concreto, se trata de forma activa y específica en la competencia emprendedora.

3.8 TRATAMIENTO DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA

Tal y como comenta Cantero (2011), cobra importancia crear un clima óptimo y favorable para poder desarrollar todo el potencial creativo del alumno tanto en el aula como en su entorno. Para ello, destaca diversos aspectos a tener en cuenta que favorecerán dicho clima.

En primer lugar, llevar a cabo actividades teniendo en cuenta el nivel del alumnado y que les supongan un reto, ya que esto supondrá un esfuerzo y un compromiso con la actividad.

Por otro lado, y siempre que sea posible, la toma de decisiones de manera consensuada hará que, el alumno se sienta con libertad de trabajo, lo que es un atractivo a la hora de seguir en ello. Para esto, es importante promover la comunicación y el respeto, tanto con el profesorado como con el resto de los compañeros, así como un ambiente de confianza en el que se sientan libres de expresarse y comunicarse como son, respetando las diferencias con el resto de los alumnos.

Del mismo modo, teniendo en cuenta que son niños y siempre y cuando sea posible, tratar las actividades desde el juego, da pie a la espontaneidad, cualidad imprescindible de la creatividad, que hace que desarrollen lo mejor de ellos.

En un bajo nivel, también es importante que en las actividades propuestas haya conflicto, es decir, pequeños puntos de desacuerdo en los que sea necesario la resolución de problemas para así tratar los diversos puntos de vista de cada alumno. Estas opiniones o ideas serán tenidas en cuenta, todas por igual (dentro de una coherencia) e independientemente de su viabilidad, para que el alumno sienta que su esfuerzo es valorado.

Por último, es conveniente que, en la medida que sea posible, no se sepa con certeza el resultado de lo que se está llevando a cabo, para que el alumno pueda experimentar y aprender a desenvolverse en entornos nuevos desarrollando así su imaginación e ingenio.

Por otro lado, Allueva (2002) afirma los siguientes aspectos para fomentar la creatividad, aplicables al aula (p.72):

- Fomentar las actitudes beneficiosas hacia la creatividad.
- Eliminar las barreras a la creatividad.
- Favorecer un ambiente óptimo.
- Incentivar estilos cognitivos favorecedores.
- Utilización adecuada de los recursos que tiene el sujeto.
- Enseñar estrategias para el desarrollo de habilidades creativas.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1 INTRODUCCIÓN

En esta unidad didáctica se presenta una propuesta sobre la creatividad enfocada en la asignatura de Ciencias Sociales, en la que se tratará de ayudar al alumnado a fomentar y favorecer a la persona creativa que llevan dentro.

La propuesta está enfocada a niños del tercer curso de Educación Primaria, es decir, alumnos de entre 8 y 9 años, cuyo objetivo principal es dotarlos de las herramientas necesarias, recursos o técnicas que les ayuden en su día a día en la resolución de problemas de manera creativa. Para ello, se realizarán una serie de actividades con sus respectivos criterios de evaluación para comprobar la eficacia de estos.

La propuesta tendrá una duración de 5 semanas del curso escolar, tratándose 2-3 veces por semana durante la sesión completa de diversas asignaturas, comenzando con una parte previa sobre el conocimiento del alumnado sobre esta capacidad y dando como resultado final un proyecto creativo.

La unidad está compuesta por la justificación, donde queda reflejada la legislación necesaria para la realización de los objetivos, saberes básicos y competencias. Del mismo modo, encontramos las sesiones donde se realizan las actividades, así como los criterios de evaluación para comprobar su eficacia.

4.2 CONTEXTO

4.2.1 Centro escolar y aula

El centro escolar Juan Antonio Gaya Nuño se encuentra situado en la localidad de Almajano, en Soria (Castilla y León). Almajano es un pueblo perteneciente a la comarca de Almarza, ubicado a una distancia de 14,2 kilómetros de la capital y que limita con poblaciones como Cirujales, Canos, Renieblas y Pedraza.

El colegio cuenta con un número total de 13 alumnos, de los que 3 pertenecen al segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil y los 10 alumnos restantes pertenecen a la etapa de Educación Primaria.

La mayoría de los alumnos provienen del propio pueblo, aunque también podemos encontrar alumnos de pequeñas localidades circundantes, como Aldeaseñor, Los Villares de Soria y Pobar.

El centro educativo forma parte del CRA El Valle, el cual abarca tres pueblos: Almarza, Fuentefresno y Almajano. Estas tres unidades forman un grupo de colegios de carácter público, gestionados por la Junta de Castilla y León, que cuenta con aproximadamente 65 alumnos repartidos en dos niveles educativos. Las etapas educativas que ofrece son el segundo ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria.

Debido al escaso número de alumnos en cada curso, no cuentan con una clase propia por vía. En concreto, en este pueblo cuentan con dos clases: una para toda la etapa del segundo ciclo de Educación Infantil y segundo de Educación Primaria y otra para el resto de alumnos de Primaria (3º, 5º y 6º).

También podemos encontrar diversas instalaciones en su recinto como son tres aulas de docencia, sala de profesores, baño de Educación Infantil, baño de Educación Primaria, comedor, almacén y dos patios exteriores.

4.2.2 Alumnado

El grupo de alumnos al cual se enfoca esta propuesta, como se ha comentado con anterioridad, están cursando tercer curso de la etapa de Educación Primaria. Al tratarse de un colegio rural, el número de alumnos es reducido, por lo que dicha propuesta está enfocada para que su realización sea tanto para un aula convencional de 25 alumnos como para un aula con 3 alumnos.

Asimismo, en esta aula no encontramos a ningún alumno con necesidades educativas especiales.

4.3 JUSTIFICACIÓN

Para fundamentar esta propuesta de manera correcta, es necesaria su adecuación a la ley vigente tanto a nivel estatal (España) como a nivel autonómico (Castilla y León), para que las actividades se realicen de una manera adecuada:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León

4.4 COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave están recogidas en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria y tienen un carácter globalizador, además de transversal. Su función principal es conseguir el desarrollo máximo integral del alumno. Por ello, es importante que en dicha propuesta se tengan en cuenta y se den las herramientas y técnicas necesarias para su desarrollo.

No existe jerarquía entre las competencias clave y ninguna se corresponde de manera directa con una única área del currículo, aunque sí que hay una serie de cuestiones que intervienen de manera directa, entre ellas la creatividad.

De igual manera, en dicha propuesta hay una serie de competencias clave que se tratan de manera mayoritaria:

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Se trata de la habilidad para relacionarse con el resto de personas tanto de manera oral, escrita, signada o multimodal con la que se pretende tal y como encontramos en el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, *identificar, comprender, expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones.*

Esta competencia es importante porque gracias a ella seremos capaces de dar solución a los problemas propuestos y podrán expresarse mediante de la creatividad.

d) Competencia digital (CD)

Es aquella que comprende el uso de las nuevas tecnologías para el aprendizaje. Algunas de sus funciones son la alfabetización en información y datos, creación de contenidos digitales, seguridad, entre otras.

Está relacionada con esta propuesta de manera directa puesto que diversas actividades y juegos tienen como principal protagonista la utilización y desarrollo de las nuevas tecnologías.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Se trata de la habilidad para reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, afrontar la incertidumbre y las dificultades, adaptarse a los cambios, persistir en el aprendizaje, entre otros aspectos importantes.

Esta competencia es básica y fundamental en esta propuesta puesto que gracias a ella el alumnado será capaz de resolver todos los retos propuestos de manera exitosa.

f) Competencia ciudadana (CC)

A través del aprendizaje de conceptos y estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, el alumnado es capaz de *ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica*. Es decir, que a través del diálogo se lleva a cabo la resolución de problemas mediante actitudes como respeto, equidad, igualdad, inclusión y convivencia.

Por ello, gracias a estas actitudes podemos llevar a cabo las actividades enseñando al alumnado que todos somos iguales y a pesar de nuestras diferencias, es importante mantener el respeto.

g) Competencia emprendedora (CE)

Basada en *la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en tomar la iniciativa, la perseverancia o la asunción de riesgos* entre los más destacables. Gracias a la curiosidad, la iniciativa y la imaginación podemos llevar a cabo actividades que despierten procesos creativos y de innovación.

Dicha propuesta está basada principalmente en esta competencia con la que se pretende que el alumno fomente dichas habilidades.

4.5 OBJETIVOS / COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

4.5.1 Objetivos generales de la etapa

En el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria se determinan los objetivos generales de la etapa. Las actividades de esta propuesta están basadas en trabajar principalmente:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

4.5.2 Competencias específicas

En un nivel más concreto, de acuerdo con lo establecido en el artículo 8 del citado Real Decreto 157/2022, podemos encontrar seis áreas en las que se dividen las asignaturas:

- a) Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, que se podrá desdoblar en Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.
- b) Educación Artística, que se podrá desdoblar en Educación Plástica y Visual, por una parte, y Música y Danza, por otra.
- c) Educación Física.
- d) Lengua Castellana y Literatura y, si la hubiere, Lengua Cooficial y Literatura.
- e) Lengua Extranjera.
- f) Matemáticas.

A continuación, en la Tabla 2 se muestran las competencias específicas en las que están basadas las sesiones de esta propuesta en base a las asignaturas de la ley vigente:

Tabla 2.

Área de Educación Primaria sobre la que se basa la propuesta.

| a) Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural |
|--|
| Ciencias Sociales |
| <p>1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p> <p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre las sociedades y los territorios, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural.</p> <p>6. Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea.</p> |

Nota. Fuente: Real Decreto 157/2022

4.5.3 Objetivos didácticos

- Fomentar la comunicación y la comprensión a través del juego, favoreciendo a los estudiantes desarrollar habilidades de expresión y comprensión oral.
- Fomentar la participación activa, así como la implicación del alumnado a través de actividades que les permitan comprometerse con su aprendizaje.
- Promover el pensamiento crítico y reflexivo.
- Desarrollar la tolerancia y la empatía entre compañeros.
- Fomentar la confianza y la autoestima.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas.
- Mejorar la colaboración y el trabajo en equipo.
- Impulsar el esfuerzo individual y su autonomía y capacidad de decisión.
- Desarrollar habilidades de observación y exploración.

4.6 CONTENIDOS / SABERES BÁSICOS

4.6.1 De área

En la Tabla 3 se observan los contenidos y saberes del área que interesa fomentar.

Tabla 3.

Contenidos y saberes del Área de Educación Primaria sobre la que se basa la propuesta

| a) Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural: Ciencias Sociales. |
|---|
| <p style="text-align: center;"><u>BLOQUE A. Cultura científica:</u> <u>1. Iniciación en la actividad científica</u></p> |
| <ul style="list-style-type: none">- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimento con control de variables...).- Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. diferentes investigaciones. |
| <p style="text-align: center;"><u>BLOQUE B. Tecnología y digitalización:</u> <u>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</u></p> |
| <ul style="list-style-type: none">- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.- Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección y organización).- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.- Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales y estrategias de actuación. |

BLOQUE C. Sociedades y territorios

1. Retos del mundo actual

- Conocimiento del espacio. Representación del espacio. Representación de la Tierra a través del globo terráqueo, los mapas y otros recursos digitales. Mapas y planos en distintas escalas. Técnicas de orientación mediante la observación de los elementos del medio físico y otros medios de localización espacial. Planificación de itinerarios.
- El clima y el paisaje. Los fenómenos atmosféricos. Toma y registro de datos meteorológicos y su representación gráfica y visual. Las Tecnologías de la Información Geográfica. Relación entre las zonas climáticas y la diversidad de paisajes.
- Retos demográficos. Ocupación y distribución de la población en el espacio y análisis de los principales problemas y retos demográficos.

Nota. Fuente: Real Decreto 157/2022

4.6.2 Específicos

- Tratamiento de la creatividad como habilidad.
- Fomento de actividades imaginativas.
- Conocimiento del espacio, así como su representación.
- Representación de la Tierra mediante el globo terráqueo, los mapas y otros recursos digitales.
- Mapas y planos en distintas escalas.
- Técnicas de orientación mediante la observación de los elementos del medio físico y otros medios de localización espacial.
- Paisaje de montaña y los elementos que la componen.
- Paisajes de llanura y los elementos que la componen.
- Paisajes de costa y los elementos que la componen.
- Estrategias de búsqueda guiadas de información en fuentes seguras en internet.
- Fomento la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.

4.7 METODOLOGÍA

La metodología de esta propuesta didáctica está basada principalmente en un modelo práctico y activo en el que el alumno es el principal protagonista de su aprendizaje. Para ello, se trata el aprendizaje basado en proyectos. Esta metodología se trata de una estrategia en la que la adquisición de conocimientos se realiza a través de la elaboración de un proyecto. En él, se utiliza un eje temático, en este caso, la representación de la Tierra y los diferentes paisajes que podemos encontrar en ella. Gracias a este proyecto, se pretende que el alumno obtenga respuestas a los problemas de la vida real. Algunas de las características principales de esta metodología son:

- Trata el método de investigación natural “*aprender a aprender*”.
- Globalización: se lleva a cabo en varias las asignaturas implicadas en un solo proyecto.
- Desarrolla la autonomía puesto que se realiza el proceso enseñanza-aprendizaje a través de actividades en los alumnos son capaces de realizarlas de manera independiente.
- Metodología activa, en el que se trata una colaboración y una comunicación activa entre el docente y el alumnado, tratando como principal fuente de información la experiencia del alumno, promoviendo así la participación y la colaboración en el aula.
- Utiliza como uno de los recursos el juego. Es un medio que favorece la imaginación y la creatividad donde el aprendizaje se realiza de manera lúdica e inconsciente. De igual manera, posibilita el desarrollo emocional e incentiva las habilidades sociales.
- Favorece la cohesión grupal, ya que todo el alumnado puede participar aportando ideas, independientemente de su conocimiento previo.
- Utiliza el error como una oportunidad de crecimiento y aprendizaje, ya que nos permite aprender de nuestras limitaciones y mejorarlas, lo que nos permite que ellos mismos lleven a cabo una autoevaluación.
- Tiene un sistema flexible, ya que es capaz de adaptarse a los tiempos y ritmos de la clase.
- Consta de una implicación de todo el entorno educativo del alumno, es decir, tanto ellos mismos, como los docentes y su entorno familiar, haciendo que el aprendizaje sea el mismo en ambos puntos.

Por otro lado, esta metodología está caracterizada por seguir una estructura de organización concreta. En ella, podemos encontrar 5 fases.

En primer lugar, tiene lugar la elección del tema. Puede ser una propuesta del alumnado o una elección del docente. Lo único que se tendrá en cuenta es que sea un tema que llame la atención del alumnado, ya que así su aprendizaje se realizará de manera más fácil.

En la segunda fase se realiza una lluvia de ideas donde el docente puede ver el conocimiento previo que tiene el alumnado sobre el tema. Para ello, se realizará alguna actividad o alguna asamblea donde el alumno tenga la oportunidad de expresar su opinión y su perspectiva. Gracias a esta lluvia de ideas, el docente podrá obtener varias conclusiones:

- El punto del que parten con respecto al conocimiento del temario.
- Principales aspectos que les llamen la atención.
- Errores y equivocaciones que puedan llegar a tener.
- Que muestren interés para así motivarlos y favorecer el aprendizaje.

En la tercera fase, se trata de la búsqueda de fuentes de información y así como documentación. Se desarrolla la autonomía personal, con la búsqueda y selección de información. En este punto, pueden participar las familias las cuales pueden hacer aportaciones al proceso de aprendizaje.

En la cuarta fase, se llevan a cabo las actividades donde se asientan los conocimientos que pretendemos que conozcan de una manera funcional. Para ello, es importante tener claro los siguientes puntos:

- Organización de espacios y tiempos.
- Los agrupamientos que favorezcan la consecución de determinados objetivos.
- Secuenciación de los proyectos según la dificultad.
- Desarrollo del mayor número de inteligencias.
- Intervención de la comunidad educativa.

Por último, se llevará a cabo una síntesis de lo aprendido. Puede ser a través de actividades donde se recapitula toda la información expuesta en las fases anteriores. Para una mayor eficacia, es conveniente realizarlo de manera física y visual. Gracias a esta fase, se podrá llevar a cabo una evaluación del alumnado.

4.8 TEMPORALIZACIÓN

Tal como se muestra en la Tabla 4, la temporalización se divide en 11 sesiones donde, como es lógico, la asignatura de Ciencias Sociales tendrá un peso mayoritario.

Tabla 4.

Temporalización de la propuesta

| ACTIVIDAD | TEMPORALIZACIÓN | CLASE | HORARIO |
|-----------|----------------------|--------------------|------------------|
| Sesión 1 | 17 de abril del 2024 | Lengua Castellana | de 12:00 a 13:00 |
| Sesión 2 | 19 de abril del 2024 | Arts | de 13:00 a 13:45 |
| Sesión 3 | 25 de abril del 2024 | Ciencias Naturales | de 12:00 a 13:00 |
| Sesión 4 | 26 de abril del 2024 | Lengua Castellana | de 8:45 a 9:45 |
| Sesión 5 | 1 de mayo del 2024 | Ciencias Sociales | de 10:45 a 11:30 |
| Sesión 6 | 3 de mayo del 2024 | Ciencias Sociales | de 10:45 a 11:30 |
| Sesión 7 | 6 de mayo del 2024 | Ciencias Sociales | de 12:00 a 13:00 |
| Sesión 8 | 8 de mayo del 2024 | Ciencias Sociales | de 10:45 a 11:30 |
| Sesión 9 | 10 de mayo del 2024 | Ciencias Sociales | de 10:45 a 11:30 |
| Sesión 10 | 13 de mayo del 2024 | Ciencias Sociales | de 12:00 a 13:00 |
| Sesión 11 | 15 de mayo de 2024 | Ciencias Sociales | de 10:45 a 11:30 |
| Sesión 12 | 17 de mayo de 2024 | Arts | de 13:00 a 13:45 |

Nota. Fuente: elaboración propia

4.9 SESIONES

Como ya se ha explicado y razonado en la fundamentación teórica, en las sesiones de esta propuesta se han tenido muy en cuenta las barreras de la creatividad, así como las diversas técnicas y métodos para llevarla a cabo con el alumnado y poder así fomentarla al máximo, creando un ambiente óptimo y agradable para su desarrollo. Se llevará a cabo, como se ha explicado en el apartado de metodología de este trabajo, a través de un proyecto que implica diversas asignaturas.

Del mismo modo, estas actividades atienden a las áreas, competencias específicas y criterios de evaluación del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Las primeras sesiones (de la 1ª a la 4ª) están basadas en actividades en las que los niños se sientan libres. Se trata de crear un clima de confianza donde el alumno no se sienta juzgado y pueda expresarse de manera cómoda. Estas actividades se llevarán a cabo en diferentes clases donde se les mostrarán herramientas e ideas para, posteriormente, llevar a cabo un proyecto final en la asignatura de Ciencias Sociales.

En las siguientes sesiones (de la 5ª al 12ª) se llevará a cabo el aprendizaje basado en el proyecto de la asignatura de Ciencias Sociales, teniendo como eje temático los paisajes. Para ello y para la explicación de los contenidos relacionado con el tema, he llevado a cabo unos carteles de creación propia (se pueden contemplar en el ANEXO 5), donde se refleja toda la información necesaria.

A continuación, se muestra el desarrollo de las sesiones, pero para una información más exhaustiva con respecto a los objetivos, duración de la sesión, recursos humanos, organización del tiempo, organización del espacio y organización del espacio, se puede consultar también el ANEXO 1.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

- **Sesión 1:**

En la primera sesión, pondremos en contexto al alumnado haciendo unas breves preguntas sobre la creatividad. Para ello, realizaremos una lluvia de ideas en la zona de la asamblea donde haremos las siguientes preguntas:

- ¿Qué es para vosotros la creatividad?
- ¿Todo el mundo puede ser creativo?
- ¿Dónde podemos ser creativos?
- ¿Es necesario la creatividad para la resolución de problemas?

Dependiendo de las respuestas y de los errores previos del alumno, el docente realizará las anotaciones adecuadas sobre este término adecuándolo a su edad y curso y, así, guiaremos y expondremos toda la información que queramos que el alumno aprenda.

Para un aprendizaje significativo, realizaremos ejemplos de situaciones del día a día donde, sin darnos cuenta, sea necesaria la creatividad para su resolución de manera exitosa.

Posteriormente, realizaremos una actividad relacionada con la escritura creativa. Se les dará un comienzo de un cuento y ellos tendrán que terminarlo. De esta manera, podremos ver cómo cada persona es capaz de inventar una historia diferente de un mismo comienzo.

Por último, llevaremos a cabo una lectura de los textos realizados en la asamblea.

- **Sesión 2:**

En esta sesión trataremos y les explicaremos que la creatividad es única de cada persona, es decir, que para un problema u obstáculo muchas veces no solo existe una solución, sino que cada persona puede resolver un problema de diferente manera y no por ello las soluciones tienen que estar mal. Para ello, realizaremos diversas actividades para demostrarlo.

La primera actividad consistirá en mostrar al alumnado una serie de cuadros, ya hechos, de pintores famosos. Lo que tendrán que hacer será una representación a su manera del cuadro ya existente. De esta manera, podremos ver cómo de una idea ya existente podemos obtener otras obras de arte (ANEXO 2).

En caso de que les diera tiempo a terminar, otra actividad relacionada con la anterior es la que lleva por título "*Miles de caras*". Les daremos un folio con varias manchas y les diremos que tienen que dibujar personas en esas manchas que ven. Cada alumno verá una persona de manera diferente y dibujará algo diferente, pero todas ellas serán válidas (ANEXO 3).

Por último, llevaremos a cabo una asamblea donde hablaremos y comentaremos las obras del resto de compañeros.

- **Sesión 3:**

En esta sesión se llevará a cabo un mural con cosas de la naturaleza.

Para ello, en un primer lugar saldremos al patio y cada alumno tendrá la oportunidad de escoger 5 cosas que crea que le vayan a ser útiles para el mural. Una vez escogido el material, entraremos en clase y el docente les explicará qué es lo que tienen que representar. Tendrán que escoger una parte del temario que están dando en Ciencias Naturales y tendrán que representar en un folio de manera manipulativa. De esta manera, podrán ver el temario de una manera más visual. Un ejemplo sería, si están dando los cinco sentidos, la representación de uno de ellos.

Posteriormente, en la zona de asamblea explicarán al resto de compañeros su proyecto.

- **Sesión 4:**

En esta sesión trabajaremos la creatividad a través de la lengua castellana, tanto de manera oral como de manera escrita.

Comenzaremos con las actividades de manera oral. La primera actividad consiste en buscarle otra utilidad a un objeto. El alumno saldrá al centro de la asamblea y tendrá que escoger un objeto. Dicho objeto tiene una utilidad funcional como es la escoba para barrer. Bien, pues el alumno tendrá que buscar otra utilidad completamente diferente a la que normalmente usamos.

Otra actividad que se realizará será la realización de pequeñas escenas de teatro. Juntaremos al alumnado en grupos de 2 o 3 personas y les repartiremos un folio con una escena. Se tendrán que repartir los roles y ser capaces de representar la escena de manera que el resto de compañeros comprendan lo que están haciendo.

Por último, realizaremos una escritura creativa con algo relacionado con el temario, es decir, les daremos una serie de palabras que su cuento tiene que incluir sí o sí, que implican el contenido de la asignatura, palabras con h, palabras con la g y la j, entre otros.

En caso de que esta última actividad no diera tiempo a acabarla, se mandaría de tarea para casa y se corregirá el siguiente día en clase.

SESIONES SOBRE EL PROYECTO

- **Sesión 5:**

Llevaremos a cabo una lluvia de ideas sobre el temario, en este caso la representación de la Tierra y los diferentes paisajes que podemos encontrar en ella. En esta sesión obtendremos la información necesaria sobre el conocimiento previo del alumnado sobre el temario.

Para ello, se realizarán actividades como un kahoot, tarjetas interactivas y bits de memoria (de elaboración propia) que albergarán los contenidos del temario (ANEXO 4).

Con estas actividades y juegos podremos ver, individualmente, los principales errores y las principales fortalezas, así como cuáles son los aspectos que más les llaman la atención.

- **Sesión 6:**

En esta sesión se llevará a cabo una búsqueda de información por parte del alumnado a través de las TIC. Esta búsqueda servirá para encontrar todos los puntos importantes del temario que deberán incluir en el proyecto final. Tendrán que encontrar, clasificar y seleccionar la información más importante y exponerla en un word, haciendo así un índice sobre el temario. Con ello se pretende desarrollar su autonomía personal y la toma de decisiones. Del mismo modo, se pretende que ellos mismos se autorregulan y aprendan de sus errores.

El docente hará seguimiento y acompañamiento continuo, es decir, actuará como guía.

- **Sesión 7:**

Tras la obtención de la información más importante sobre el temario, haremos primero una puesta en común en la zona de la asamblea, donde compararemos todas las búsquedas. De esta manera, fomentaremos la participación en clase y serán ellos mismos quienes lleven a cabo su propio proceso de evaluación.

Posteriormente, el docente asentará los conocimientos más importantes. Para ello, con ayuda de unos carteles de información (ANEXO 5) podrá explicar y remarcar la información más importante que tienen que tener sus proyectos. Para un mayor asentamiento, el alumnado realizará una serie de fichas (ANEXO 6) donde el docente podrá comprobar los conocimientos del alumno de manera individual, con la intención de ver si alguna parte no ha quedado bien resuelta o les ha costado entenderla.

- **Sesión 8:**

En esta sesión, tras la recapitulación de toda la información importante y relevante para la realización del proyecto, el alumnado llevará a cabo una serie de búsquedas sobre posibles propuestas de exposición de manera visual y lúdica. En ellas, se valorará como principal ítem la creatividad de la exposición.

- **Sesión 9:**

En esta sesión se llevará a cabo el desarrollo del proyecto.

Para ello, el docente proporcionará todo tipo de materiales y recursos que requieran los alumnos para la realización y exposición del proyecto.

Como ejemplo ilustrativo, en el ANEXO 7 se puede ver un proyecto sobre el sistema solar que realizaron mis alumnos durante mi periodo de prácticas, como parte de la unidad didáctica realizada para la memoria del prácticum.

- **Sesión 10:**

En esta sesión, se continuará con el desarrollo del proyecto y se darán los últimos retoques finales para la finalización del mismo.

- **Sesión 11:**

A continuación, dedicaremos la sesión 11 para la preparación de la presentación en la que tendrán que utilizar todo su ingenio y creatividad para que en la próxima sesión capten la atención del resto de compañeros, con el fin de que entiendan y aprendan sobre el temario.

- **Sesión 12:**

Por último, dedicaremos la sesión número 12 a la presentación del proyecto final, así como a mostrarles anotaciones de las propuestas de mejora para la próxima vez.

4.10 EVALUACIÓN

La evaluación del alumno en Educación Primaria será global, continua y formativa. En ella se tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave, así como su evaluación a lo largo del proceso de aprendizaje, tal y como se refleja en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo.

Por ello, la evaluación de esta propuesta está dividida en 3 fases:

- Evaluación inicial: en la que, gracias a la primera sesión, el docente puede recabar la información sobre el conocimiento previo del alumno sobre el tema tratado y así ver, a lo largo de la propuesta, su evolución y su aprendizaje.
- Evaluación continua: gracias a la observación sistemática, el docente realizará un seguimiento de manera individual de cada alumno. Para ello, contará con un cuaderno con una rúbrica (ANEXO 7) en la que puede ir haciendo anotaciones y comentarios.

Además, al final de cada sesión hay un pequeño espacio de asamblea donde el docente puede preguntar de manera específica al alumnado en caso de que la observación sistemática no haya sido suficiente.

Por último, el docente también contará con una serie de fichas con las que podrá comprobar el conocimiento adquirido durante este proceso de aprendizaje (ANEXO 6).

- Evaluación final: en este apartado, el docente llevará a cabo una evaluación del proyecto final realizado por el alumnado. En él, se tendrán en cuenta diferentes ítems para comprobar la efectividad del proyecto.

Para llevar a cabo estas tres fases de la evaluación de manera coherente y ordenada, el docente tendrá en cuenta los criterios de evaluación, basados en las competencias específicas que abordan esta propuesta en base al Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en Castilla y León:

Competencia específica 1.

1.1 Buscar información sobre las sociedades y territorios utilizando dispositivos y recursos digitales en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura.

1.2 Reelaborar de contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, de forma guiada, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo.

1.3 Cooperar en la utilización de recursos digitales de forma responsable y respetuosa, indagando sobre las sociedades y los territorios.

Competencia específica 2.

2.1 Formular preguntas y realizar predicciones, demostrando curiosidad y respeto por el medio social y cultural cercano.

2.2 Buscar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.

2.3 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre las sociedades y los territorios, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos.

Competencia específica 6.

6.2 Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad de género y las conductas no sexistas descubriendo modelos positivos a lo largo de la historia y poniéndolas en práctica en su actividad diaria.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A continuación, se exponen las conclusiones finales de este Trabajo Fin de Grado, tras su realización. En Ésta, se darán respuesta a los objetivos planteados al principio del trabajo.

En primer lugar, con respecto al objetivo principal del trabajo “*dar valor a la creatividad como capacidad psicológica realizando una fundamentación teórica y una propuesta didáctica enfocada principalmente en la asignatura de Ciencias Sociales donde el alumno pueda desarrollarse de manera óptima y dándole las herramientas necesarias para el fomento de esa creatividad*”, podemos ratificar la veracidad y eficacia de la creatividad como capacidad psicológica, además de la necesidad de tratar dicha capacidad en Educación de manera continuada, para que seamos capaces de formar a personas libres, con pensamiento objetivo y crítico, con capacidad y toma de decisiones.

En segundo lugar, con respecto a los objetivos específicos del trabajo también podemos concluir lo siguiente:

- *Investigar la importancia de la creatividad a edades tempranas y su utilidad para el resto de ámbitos.*

Tras la búsqueda de información y recopilación de las diferentes opiniones de los autores, he podido concluir que la creatividad se trata de una capacidad humana que afecta a todos los ámbitos de una persona. En el día a día, se presentan problemas, dificultades o retos que requieren de esta capacidad para hallar una solución. Por ello, es muy importante que desde pequeños inculquemos las herramientas y técnicas necesarias al alumnado para poder desarrollar esta capacidad. Igualmente, es importante su tratamiento a edades tempranas para poder desarrollar al máximo todas las aptitudes y actitudes de manera que no perdamos el desarrollo de ninguna de ellas.

- *Favorecer el pensamiento crítico y la resolución de problemas.*

El pensamiento crítico está estrechamente relacionado con la creatividad. Gracias a él, somos capaces de fomentar el desarrollo de ideas propias lo que hace que se favorezca y se beneficie de la creatividad. Del mismo modo, nos ayuda de manera directa a la resolución de problemas, lo que fomenta que las personas sean independientes. Esto ayuda a que no seamos conformistas y obedientes, que pensemos más allá; en definitiva, que seamos más libres. Por ello, la propuesta de este trabajo está basada en estos dos puntos, de manera que se favorece el proceso creativo mediante el desarrollo de ideas y enfoques innovadores.

- *Fomentar la expresión emocional y el autoconocimiento.*

Es importante que en toda propuesta didáctica tengamos en cuenta estos dos aspectos, puesto que las emociones pueden influir tanto de manera positiva como de manera negativa a la hora de poner en práctica una idea. Por ello, ser consciente de nuestras capacidades y limitaciones hará que el proceso de creación sea más fácil y eso nos ayude a llegar a la solución del problema.

- *Promover la motivación por aprender.*

La motivación es un elemento fundamental en todos los aspectos de la vida de una persona. En educación, mantener al alumnado motivado facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje y hará que el alumnado adquiera los conocimientos de manera más fácil y sencilla. Con respecto a la creatividad, la motivación nos impulsa a generar nuevas ideas y a buscar soluciones innovadoras. Una persona motivada mostrará interés por el tema y sus resultados se verán beneficiados, puesto que mantendrá una actitud perseverante y con iniciativa.

- *Llevar a cabo un clima de confianza en el aula, donde el alumno pueda estimular su curiosidad sin sentirse juzgado.*

Con dicho aspecto, conseguimos que el alumno se sienta cómodo a la hora de exponer sus ideas a problemas y cuestiones planteadas, lo que favorecerá la obtención de una solución. De igual modo, gracias a este clima conseguimos que los alumnos lleven a cabo un pensamiento divergente y autónomo.

- *Trabajar el error como parte del proceso de aprendizaje.*

Se trata de ayudarles a entender que un error, realmente, es una oportunidad de aprender y mejorar. Gracias a ellos, podemos analizar los fallos cometidos en sus ideas para, posteriormente, desarrollar habilidades y conocimientos de manera correcta. De igual manera, el hecho de haber cometido un error no es causa de fracaso, sino una oportunidad nueva de desarrollo desde otras perspectivas.

Por último y como conclusión final, aunque sea una propuesta que no se haya llevado a cabo de manera explícita, durante mi periodo de prácticas pude llevar a cabo actividades estrechamente relacionadas con la creatividad, puesto que mi tutor basaba el proceso de enseñanza-aprendizaje en ella. Por ello, puedo concluir que su aplicación en el ámbito escolar favorece el desarrollo integral del alumno, así como su autonomía, motivación e interés.

Además, tal y como queda reflejado en este trabajo, la creatividad es una de las capacidades más importantes que se desarrollan en las competencias clave ubicadas en la ley actual y que siempre tenemos que tener presente en toda unidad didáctica.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Liébana, B. (2015) *Pasamos a primaria. Historia pedagógica*. Editorial Anaya
- Allueva, P. (2002). Desarrollo de la creatividad: Diseño y evaluación de un programa de intervención. *Persona*, 5, 67-81. <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118132003.pdf>
- Cantero, C. (2011). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*, 9, 14-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628182>
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica" Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(1), 1-30. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Csikszentmihalyi, M., Cuenca, M., Buarque, C. y Trigo, V. (2001). Ocio y desarrollo. *Potencialidades del ocio para el desarrollo humano. Documentos de estudios de Ocio*. Universidad de Deusto. Bilbao. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=7913>
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Facultad de Educación de Soria (2024). *Competencias del Grado en Educación Primaria*. Universidad de Valladolid. https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/documentos/edprimso_competencias.pdf
- Gardner, H. (1995) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós
- Getzels, J. M. y Csikszentmihalyi, M. (1984). Encontrar problemas y creatividad. *Estudios de Psicología*, 5(18), 69-80. <https://doi.org/10.1080/02109395.1984.10821392>
- Grence, T. (2022) *Ciencias sociales 3º Educación Primaria construyendo mundos*. Editorial Santillana.
- Guilera, L. (2020). *Anatomía de la creatividad*. Marge Books.
- Laimé Pérez, M., C. (2005). La evaluación de la creatividad. *Liberabit*, 11, 35-39. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2750690.pdf>

- Marina, J. A. y Marina, E. (2013). El aprendizaje de la creatividad *Brújula para educadores*. *Pediatría Integral*, 12(2), 138-142. <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2013/xvii02/08/138-142%20Brujula.pdf>
- Pascale, P. (2005). ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. *Arte, individuo y sociedad*, 17, 63-86. <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551273004.pdf>
- Pérez, P. M. (2009). Creatividad e innovación: una destreza adquirible. *Teoría de la educación*, 21 179-198. <https://doi.org/10.14201/3165>
- Real Academia Española. (2024). *Diccionario de la lengua española*. <https://www.rae.es/>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, *Boletín oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>
- Universidad de Valladolid (s.f.) *Guía del Trabajo de Fin de Grado. Grados en Educación Infantil y Educación Primaria*. <https://www.facultadeduacionsoria.org/wp-content/uploads/2024/05/GUIA-DEL-TRABAJO-DE-FIN-DE-GRADO.pdf>

7. ANEXOS

ANEXO 1: Desarrollo de las sesiones

| |
|-----------------|
| SESIÓN 1 |
|-----------------|

| TÍTULO | |
|---------------------------------|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la curiosidad por la creatividad como recurso. - Favorecer la cohesión grupal. - Desarrollar sus capacidades expresivas. - Indagar sobre el conocimiento previo sobre el término creatividad del alumnado. - Generar curiosidad sobre el tema. |
| Duración | - 60 minutos |
| Recursos humanos | - Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none"> - 15 primeros minutos lluvia de ideas sobre la creatividad. - 30 minutos para el desarrollo y realización de la actividad. - 15 minutos para una breve evaluación final. |
| Organización del espacio | - La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia en la zona de la asamblea. |

| |
|-----------------|
| SESIÓN 2 |
|-----------------|

| TÍTULO | |
|---------------------------------|--|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la creatividad. - Fomentar la imaginación. - Ser capaz de crear producciones artísticas propias. - Dar valor a todas las obras. |
| Duración | - 45 minutos |
| Recursos humanos | - Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos explicación de la actividad. - 30 minutos realización de la actividad. - 10 minutos de asamblea final. |
| Organización del espacio | - La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia en la zona de mesas de trabajo y en la zona de asamblea. |

SESIÓN 3

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|--|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Fomentar la creatividad- Favorecer la imaginación.- Favorecer la autonomía del alumnado.- Ser capaz de crear producciones artísticas propias. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 60 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 10 primeros de explicación de la actividad.- 10 minutos de búsqueda en el patio.- 30 minutos desarrollo de la actividad.- 10 minutos asamblea y conclusiones. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el patio del recreo y en el aula de referencia en la zona de mesas de trabajo. |

SESIÓN 4

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Fomentar la creatividad- Favorecer la imaginación.- Desarrollar la expresión oral- Desarrollar la expresión escrita.- Fomentar la autonomía y la toma de decisiones. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 60 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 5 minutos explicación primera actividad.- 15 minutos desarrollo primera actividad.- 5 minutos explicación segunda actividad.- 15 minutos desarrollo segunda actividad.- 5 minutos explicación tercera actividad.- 15 minutos desarrollo tercera actividad. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia en la zona de mesas de trabajo y la zona de asamblea. |

SESIÓN 5

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Generar curiosidad sobre el tema.- Favorecer la cohesión grupal.- Desarrollar sus capacidades expresivas.- Indagar sobre el conocimiento previo sobre la Tierra. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 20 minutos de lluvia de ideas- 25 minutos de desarrollo de las actividades. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia en la zona de asamblea. |

SESIÓN 6

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|--|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Aprender sobre temas de interés.- Tomar decisiones sobre la elección de información.- Utilizar las TIC como recurso educativo.- Utilizar diversas fuentes de información. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 5 minutos explicación de la actividad.- 40 minutos desarrollo de la actividad. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia en la zona de mesas de trabajo. |

SESIÓN 7

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|--|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Aprender sobre los errores.- Fomentar su autonomía.- Obtener información relevante y asentar conocimientos.- Fomentar el uso de las tics. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 60 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 15 minutos puesta en común de la información obtenida.- 45 minutos asentamiento de conocimientos. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia en la zona de mesas de trabajo. |

SESIÓN 8

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Aprender sobre los errores.- Fomentar su autonomía.- Fomentar la creatividad del alumno.- Favorecer el ensayo/error. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos desarrollo de la actividad. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula. |

SESIÓN 9

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Aprender sobre los errores.- Fomentar su autonomía.- Fomentar la creatividad del alumno.- Favorecer el ensayo/error. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos desarrollo de la actividad. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia. |

SESIÓN 10

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Aprender sobre los errores.- Fomentar su autonomía.- Fomentar la creatividad del alumno.- Favorecer el ensayo/error. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 60 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 60 minutos desarrollo de la actividad. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia. |

SESIÓN 11

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Favorecer la expresión oral.- Promover la participación, actividad e implicación del alumnado.- Saber comunicar a través de gestos y movimientos. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos de desarrollo de la actividad (ensayos de la presentación). |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia en la zona de mesas de trabajo. |

SESIÓN 12

TÍTULO

| | |
|---------------------------------|--|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">- Llevar a cabo una presentación óptima del proyecto.- Aprender sobre los errores. |
| Duración | <ul style="list-style-type: none">- 45 minutos |
| Recursos humanos | <ul style="list-style-type: none">- Alumnado y profesorado. |
| Organización del tiempo | <ul style="list-style-type: none">- 30 minutos de presentaciones.- 15 minutos de conclusiones finales y propuestas de mejora. |
| Organización del espacio | <ul style="list-style-type: none">- La actividad se llevará a cabo en el aula de referencia en la zona de mesas de trabajo. |

ANEXO 2: Ejemplos ilustrativos de las actividades.



ANEXO 3: Ejemplos ilustrativos de las actividades.



ANEXO 4:

A continuación, se muestran algunas preguntas y cuestionarios para obtener información:

- Se muestra todo completo en el siguiente link:
https://drive.google.com/file/d/12nGJFYz-nnxbHDRc_VVTzFVtxU2IYVuv/view?usp=sharing
- https://drive.google.com/file/d/1wioZGgEihPAaWdf_ZI2qpCNpsM42yDDX/view?usp=sharing
- <https://drive.google.com/file/d/1wxkYuYVynnrhoWod1HTdNIaXn-CJn19/view?usp=sharing>
- <https://drive.google.com/file/d/1uOFzTpbJfBF6VPPkZBcNtQwAVppgFJ2E/view?usp=sharing>

The image displays four screenshots of a questionnaire, arranged in a 2x2 grid. Each screenshot features a watercolor background in shades of orange and brown, and a hand-drawn heart icon in the top right corner. The word "ESCOGE" is written in a cursive font at the top of each page. The questions and options are as follows:

- Top Left (Página 21):** LA VEGETACIÓN ES:
A) FORMAS DE TERRENO COMO LAS MONTAÑAS O LAS LLANURAS
B) FORMADO POR LOS OCÉANOS Y MARES, LOS RÍOS, LOS ARROYOS...
C) PLANTAS NATURALES QUE CRECEN EN EL TERRENO
- Top Right (Página 24):** LAS PARTES DE UNA MONTAÑA SON:
A) PIE, CANTERA Y CIMA
B) CANTERA, PISTA Y LADERA
C) PIE, LADERA Y CIMA
D) TIERRA, VALLE Y CIMA
- Bottom Left:** EL AGUA ES:
A) PLANTAS NATURALES QUE CRECEN EN EL TERRENO
B) FORMAS DE TERRENO COMO LAS MONTAÑAS O LAS LLANURAS
C) FORMADO POR LOS OCÉANOS Y MARES, LOS RÍOS, LOS ARROYOS...
- Bottom Right:** LA DIFERENCIA ENTRE UN CERRO Y UNA MESETA ES...
A) NO HAY DIFERENCIA
B) LA ALTURA, EL CERRO ES MÁS ALTO
C) LA ALTURA, LA MESETA ES MÁS ALTO.
D) LA CIMA, EN LA MESETA ES PUNTIAGUDA

Navigation bars for "Página 21" and "Página 24" are visible between the top and bottom rows of screenshots.

PREGUNTA 2



¿CUÁNTOS CONTINENTES EXISTEN?

BONUS EXTRA: MENCIONA TODOS LOS CONTINENTES

PREGUNTA 11



¿QUÉ TRABAJOS SE REALIZAN EN LAS ZONAS DE LLANURA EN LOS PUEBLOS?

Página 3 - Añadir título...

PREGUNTA 3



¿QUÉ TIPO DE PAISAJES SU RELIEVE SON SIERRA, MONTAÑAS Y VALLES?

PREGUNTA 12



¿QUÉ TRABAJOS SE REALIZAN EN LAS ZONAS DE LLANURA EN LAS CIUDADES?

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| PUEBLO | CIUDAD | DEPRESION | MESETA | CERRO |
| <p>habitan más pequeños y con menor número de habitantes que una ciudad dedicada especialmente a actividades relacionadas con el sector primario.</p> | <p>habitan donde existe un conjunto de personas que se dedican principalmente a actividades industriales y comerciales.</p> | <p>Son terrenos planos que están hundidos por el peso de las montañas más elevadas.</p> | <p>Son terrenos planos que están hundidos y rodeados de otros más elevados.</p> | <p>Elevación natural del terreno de poca altura y aislada.</p> |
| | | | | |

| | | |
|---|-------------------------------------|--|
| VALLES | SIERRAS | MONTAÑAS |
| <p>Son terrenos llanos hundidos, situados entre montañas.</p> | <p>Conjunto de montañas unidas.</p> | <p>Son terrenos elevados y en cuesta, formados por 3 partes: pie, ladera y cima.</p> |
| | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|---|
| ARCHIPIÉLAGO | PENÍNSULA | ACANTILADO | ISLA | GOLFO | CABO |
| <p>Conjunto, generalmente numeroso, de islas agrupadas en una superficie más o menos extensa de mar.</p> | <p>Son terrenos rodeados de mar por todas partes excepto por una, llamada istmo.</p> | <p>Son paredones que asen más o menos verticales sobre el mar.</p> | <p>Porción de tierra rodeada de agua por todas partes.</p> | <p>Gran porción de mar que se interna en la tierra entre dos cabos.</p> | <p>Son salientes de tierra que se adentran en el mar.</p> |
| | | | | | |

ANEXO 5: Carteles de información de elaboración propia.

La Tierra en mapa en distinto tamaño

01 Los mapas a escala pequeña

Se trata de mapas en los que el territorio se ha reducido mucho. Por eso los continentes de la Tierra se ven pequeños y no se aprecia mucho el detalle del territorio.



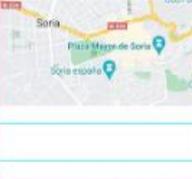
Los mapas a escala mediana **02**

Representan el territorio con más detalle que los mapas a escala pequeña porque se ha reducido menos veces su tamaño.



03 Los mapas a escala grande

muestran el territorio con mucho más detalle porque se ha reducido pocas veces su tamaño y somos capaces de identificar la forma que tiene las calles o los edificios.



¿Cómo es la Tierra?

LA SUPERFICIE DE LA TIERRA

en la superficie de la Tierra destacan 3 colores:

- el **azul** es el agua de los océanos y las mares.
- el **marcón** corresponde a las rocas de los continentes.
- el **verde** es toda la vegetación de los continentes.



OCEANOS

Son grandes superficies de agua salada. Hay 5 océanos:

- Pacífico
- Atlántico
- Índico
- Glaciar Ártico
- Glaciar Antártico

CONTINENTES

Son amplias extensiones de tierra. Hay 6 continentes:

- Asia
- América
- África
- Oceanía
- Antártida
- Europa

¿Qué es el paisaje?

El paisaje es el aspecto que tiene una amplia extensión de terreno.

En él podemos encontrar tres tipos de elementos naturales:

Relieve

Son las formas del terreno, como las montañas o las llanuras.

Vegetación

Son las plantas naturales que crecen en el terreno.

Aguas

Están formados por los océanos y mares, los ríos, los arroyos, la nieve, los lagos...

Tipos de paisajes

De montaña

De llanura

De costa

¿Cómo nos orientamos?

La orientación con ayuda de aparatos las personas hemos inventado de diferentes aparatos para facilitarnos la localización de los puntos cardinales.

La brújula



El GPS



Orientarnos en la naturaleza

La orientación por el sol

La orientación por las estrellas

La orientación por las montañas

La orientación por los árboles

REPRESENTACIÓN DE LA TIERRA

LA TIERRA ES EL PLANETA EN EL QUE VIVIMOS



TIENE FORMA DE ESFERA Y ES MUY GRANDE.



EL GLOBO TERRÁQUEO ES UNA ESFERA QUE REPRODUCE LA TIERRA CASI SIN DISTORSIONAR. ES UNA MINIATURA DE NUESTRO PLANETA



Elementos del globo terráqueo

El **Ecuador** que es la línea imaginaria que divide la Tierra en dos mitades: el **hemisferio norte** y el **hemisferio sur**.

El **eje terrestre** es una línea imaginaria que une los polos y está un poco inclinada.

Los **polos** que son los puntos en torno a los cuales gira el globo. Son el **Polo Norte** y el **Polo Sur**.

¿Cómo se hacen los mapas?

La **cartografía** es la ciencia que elabora los mapas. Los mapas son representaciones planas de la Tierra. Para elaborarlos hay que seguir dos pasos:

1. Recogida de información

2. Realización del mapa

ANEXO 6: Fichas de evaluación

NOMBRE _____ CURSO _____

¿Cómo se representa la Tierra?

Actividad 1: COMPLETA las partes del globo terráqueo con las siguientes palabras:

POLO NORTE POLO SUR ECUADOR EJE TERRESTRE
HEMISFERIO NORTE HEMISFERIO SUR



NOMBRE _____ CURSO _____

La Tierra en mapa en distinto tamaño

Actividad 1: DIBUJA un mapa sobre España y **EXPLICA** el qué tipo de tamaño al que corresponde:

Actividad 2: ESCOGE en cada situación el tipo de mapa adecuado:

- Para ver el recorrido de un río:
- Para ir de una ciudad a otra:
- En una localidad que no conoces:
- Para ir a otro continente:
- Para ver todos los países de un continente:
- Para ir de Zaragoza a Cádiz:

NOMBRE _____ CURSO _____

¿Cómo nos orientamos?

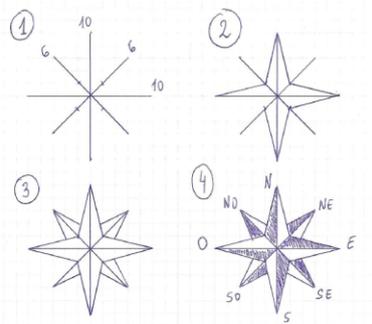
Actividad 1: DECIDE la forma de orientación que utilizadas en cada caso y explica el por qué:

- En un bosque:

- En una noche estrellada:

- En una localidad que no conoces:

Actividad 2: DIBUJA una rosa de los vientos a partir de los siguientes pasos:



NOMBRE _____ CURSO _____

¿Cómo es la Tierra?

Actividad 2: HAZ UNA BREVE EXPLICACIÓN acerca de cómo es la superficie de la Tierra.

Actividad 2: COPIA y COMPLETA la tabla que se muestra a continuación:

| OCEANOS | CONTINENTES |
|---------|-------------|
| | |

Actividad 3: EXPLICA qué tres tipos de elementos naturales hay y pon un ejemplo de cada uno.

ANEXO 8: Ejemplos de rúbrica de evaluación

| ÍTEMS | LOGRADO | NO LOGRADO |
|---|---------|------------|
| Ha mostrado interés por el tema. | | |
| Respeto y se interesa por las ideas y opiniones de los demás. | | |
| No interrumpe y respeta los turnos de palabra. | | |
| Muestra interés por la actividad realizada. | | |
| Se esfuerza durante las actividades. | | |
| Reconoce y aprende de sus errores. | | |
| Muestra iniciativa sobre las creaciones artísticas propias. | | |
| OBSERVACIONES: | | |