

**Propuesta de Intervención desde el Plan de Orientación Académica y Profesional
(POAP) para el Fomento de la Creatividad y Facilitar la Toma de Decisiones en los
Adolescentes**

Victoria González Martín

Facultad de Educación y Trabajo Social de la Universidad de Valladolid

Trabajo Fin de Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas mención en Orientación Educativa

Tutora Universidad: María Jesús Conde Guzón

3 de junio de 2025

Para la elaboración y redacción de este Trabajo Fin de Máster se ha procurado utilizar, un lenguaje inclusivo con el fin de visibilizar ambos géneros, en lugar del genérico masculino, teniendo en cuenta la economía y eficiencia lingüística.

Resumen

El siguiente Trabajo Fin de Máster pretende abordar la importancia y la necesidad de fomentar la creatividad para ofrecer a los adolescentes: técnicas, herramientas y recursos para así, facilitar la toma de decisiones. Para ello, en primer lugar, se realiza una revisión bibliográfica de diferentes fuentes y autores para así recoger la mayor diversidad de conocimiento y poder realizar un compendio de los saberes ya investigados.

En este mismo documento se incluye la propuesta de intervención diseñada con los principales objetivos anteriormente citados, aplicándose desde la Orientación Educativa y la tutoría, en un centro educativo de Castilla y León.

Palabras clave: creatividad, toma de decisiones, adolescencia, orientación y tutoría.

Abstract

The following Master's Thesis aims to address the importance and need to promote creativity in order to offer adolescents: techniques, tools and resources to facilitate decision-making. To this end, firstly, a bibliographic review of different sources and authors is carried out in order to collect the greatest diversity of knowledge and to be able to make a compendium of the knowledge already researched.

This same document includes the intervention proposal designed with the main objectives mentioned above, applying from Educational Guidance and tutoring, in an educational center in Castilla y León.

Key words: creativity, decision-making process, adolescence, guidance and tutorship.

ÍNDICE

Resumen	4
Abstract	4
Introducción	7
Justificación.....	8
Estado Actual de la Cuestión: Creatividad y Toma de Decisiones.....	8
El Papel de la Creatividad en la Toma de Decisiones visto desde las Pedagogías Alternativas9	
Relación con las Competencias a Conseguir de la Titulación.....	11
Objetivos	12
Fundamentación Teórica	13
Creatividad	13
Toma de Decisiones.....	13
Adolescencia	14
Relevancia y características de las intervenciones en la adolescencia.....	15
Relación entre Creatividad, Toma de Decisiones y Adolescencia	15
Intervención y Alcance desde el POAP.....	16
Características Principales del Departamento de Orientación	16
Legislación Educativa Vigente que ampara el POAP	17
Propuesta de Intervención	18
Justificación de la Propuesta	18
Objetivos	19
Desarrollo.....	19
Temporalización y Cronograma de las Sesiones.....	20
Fichas de las Sesiones	21
Orientaciones para la Realización de las Sesiones.....	35
Evaluación.....	36
Conclusiones	37
Limitaciones y prospectiva.....	38

Referencias Bibliográficas	39
Anexos.....	42
Anexo I. Sesión 1.	42
Anexo II. Sesión 2.	43
Anexo III. Sesión 3.....	44
Anexo IV. Sesión 4.....	45
Anexo V. Sesión 4b.	46
Anexo VI. Sesión 5.	46
Anexo VII. Sesión 6.	47
Anexo VIII. Sesión 7.....	48
Anexo IX. Sesión 10.	49
Anexo X. Pretest	50
Anexo XI. Post test.....	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Competencias de la Titulación.....	11
Tabla 2. Temporalización y Cronograma de las Sesiones	20
Tabla 3. Ficha Sesión 1	21
Tabla 4. Ficha Sesión 2.....	22
Tabla 5. Ficha Sesión 3.....	24
Tabla 6. Ficha Sesión 4.....	25
Tabla 7. Ficha Sesión 5.....	27
Tabla 8. Ficha Sesión 6.....	28
Tabla 9. Ficha Sesión 7.....	30
Tabla 10. Ficha Sesión 8.....	31
Tabla 11. Ficha Sesión 9.....	33
Tabla 12. Ficha Sesión 10.....	34
Tabla 13. Registro de observaciones	36

Introducción

La temática escogida para la elaboración de este Trabajo Fin de Máster es “Propuesta de Intervención desde el Plan de Orientación Académica y Profesional (POAP) para el fomento de la creatividad y facilitar la toma de decisiones en los adolescentes”.

La elaboración de este Trabajo Fin de Máster responde, en primer lugar, a la consecución de las competencias tanto generales como específicas explicitadas en la Guía Docente de la Titulación, las cuales se encuentran recogidas en la Tabla 1. Competencias de la Titulación.

En segundo lugar, la realización de este y la selección de esta temática, pretende dar respuesta a la necesidad observada y manifestada, la cual surge durante el desarrollo de diversas experiencias educativas, para diferentes ámbitos socioeducativos, en múltiples ambientes pedagógicos y con una gran variedad de grupos y edades de participantes, pero incidiendo en la vital importancia de la adolescencia por los cambios a nivel físicos y psicológicos por los que transcurren hasta llegar a la madurez.

A continuación, se encuentra explicada la estructura del contenido expuesto en los apartados que componen este Trabajo Final de Máster:

El apartado de Introducción dedicado a la exposición de motivos de la realización de este Trabajo Final, explicando las exigencias relativas a la titulación y la necesidad percibida a través de la experiencia académica y profesional.

En el espacio de Justificación, desarrollo el razonamiento sobre la necesidad observada basándome en el estado actual de la cuestión, la importancia del papel de la creatividad en la toma de decisiones en las diferentes pedagogías y teniendo en cuenta las competencias a alcanzar que requiere la titulación de Máster en Formación del Profesorado.

En relación a la Fundamentación Teórica, en este apartado se encuentran los argumentos científicos alegados para la elección y desarrollo del tema que ocupa este Trabajo Final. Asentando conocimiento teórico-práctico sobre la realidad observada y experimentada. En este se dedica un espacio al estudio de diferentes autores, en variadas situaciones, con diferentes sujetos, con el objetivo de discernir acerca de la necesidad de tener en cuenta la creatividad para la toma de decisiones en los adolescentes, así como las implicaciones de ésta en el futuro.

La propuesta de intervención, en esta parte es donde planteo el diseño y el desarrollo de las actuaciones que se acometerán para conseguir los objetivos tanto generales como específicos de potenciar la creatividad y facilitar el proceso de toma de decisiones en los adolescentes.

Referencias bibliográficas: todas las fuentes que han servido para nutrir el conocimiento y permitir el descubrimiento de nuevos autores, conceptos, ejemplos y experiencias.

Dentro del apartado Conclusiones, realizo una reflexión acerca de la fundamentación teórica aplicada a la propuesta de intervención y cómo ésta podría ser eficiente y eficaz para con otros cursos y destinatarios, así como la prospectiva en aplicación de otros agentes educativos.

Anexos, este espacio está reservado para imágenes, tablas o gráficas con el objetivo de complementar la información ofrecida a lo largo del documento.

Justificación

Estado Actual de la Cuestión: Creatividad y Toma de Decisiones

Posicionándonos en que actualmente nos encontramos inmersos en una sociedad globalizada la cual está basada en:

- El cambio constante y en la inmediatez de conseguir todo en el instante.
- En el uso de tecnologías en todos los ámbitos de la vida cotidiana.
- La creación continua de conocimiento, así como, su facilidad en la disponibilidad de este.

Necesitamos ir adaptándonos a todo ello de forma rápida y eficaz, para ello, resulta fundamental el desarrollo de habilidades, capacidades y actitudes, esto es por lo que la creatividad debe ser un pilar esencial con el objetivo de impulsar la autonomía, la independencia y facilitar la toma de decisiones, como bien aportan Belmonte-Lillo y Parodi (2017) “La creatividad es una cualidad que diferencia al ser humano del resto de seres vivos, ya que no sólo somos capaces de analizar y entender la realidad sino de imaginar nuevas formas de la misma” (p. 178) de aquí surge la necesidad de fomentarla desde el centro educativo gracias a la figura de la Orientación Educativa, esta aportación impulsa la idea que menciona Jiménez (2009) “En este proceso, el sujeto es el elemento activo y el resto de agentes han de poner a su disposición la información, los elementos de reflexión y las metodologías apropiadas a cada situación” (p. 50)

Siendo la adolescencia un periodo sensible en el que se debe incidir para poder asentar y fomentar habilidades creativas, también imprescindibles e inherentes a la práctica educativa

el desarrollo e impulso de habilidades como la escucha activa, el trabajo en equipo y la comunicación asertiva, realizando actividades y ofreciendo experiencias socioeducativas de carácter lúdico con metodologías activas, colaborativas y participativas.

Resulta necesario guiar, orientar y acompañar a los adolescentes en el proceso de toma de decisiones, puesto que se encuentran en un momento vital en el que los cambios tanto físicos como psíquicos influyen en su vida diaria, en su desarrollo integral, en su crecimiento personal y que además influirá más adelante en su progreso como futuro profesional, es por este último, la explicación de este Trabajo Final.

Explicar cómo influye la creatividad en la toma de decisiones en los adolescentes, teniendo el POAP (Programa de Orientación Académica y Profesional) como herramienta sobre el que vertebrar las acciones de información, guía y orientación al alumnado dándole herramientas, estrategias y recursos para afrontar su camino tanto académico como laboral. Tomando el trabajo realizado por Ramos, López y Llamas (2017) “retomando la variable creatividad, para Beghetto y Kaufman (2009) el aprendizaje académico y la creatividad deben ser objetivos superpuestos que pueden llevarse de forma simultánea en los programas académicos” (p. 125) Es por ello, la elección del POAP para la realización de este Trabajo Final, ya que desde los Centros Educativos tienen el mecanismo para poder llevar a cabo las acciones socioeducativas orientadas al desarrollo integral y potencial de la persona.

El Papel de la Creatividad en la Toma de Decisiones visto desde las Pedagogías Alternativas

Tomando como referencias las experiencias vividas en diferentes entornos educativos, tanto formales como no formales, cada uno con diferentes pedagogías y metodologías tanto tradicionales como alternativas, pero con el mismo objetivo, esencialmente, el desarrollo integral de la persona.

Desde la educación formal, en la escuela más tradicional, es mayoritario que se potencian más unas áreas que académicamente son más adecuadas para el desarrollo profesional, como los talentos lógico-matemático o el lingüístico, y las áreas creativas, con el talento artístico o cinestésico acotado en multitud de ocasiones incluso relegados a tareas de extraescolares por si le pudiesen complementar a la persona.

Siendo este hecho constatado tanto en el horario y jornada escolares, como los currículos educativos de obligado cumplimiento por parte de las instituciones educativas. Las materias de matemáticas o las lenguas ocupan en horario y currículo el grueso de la actividad lectiva, siendo las asignaturas de educación artística, física o musical asignadas con unas horas mínimas a lo largo del horario.

Mostrando valoración positiva de la escucha, pero no del saber hablar; de tranquilidad, pero no de la propia actividad; de mantenerse sentado, pero no de la capacidad de movimiento. Realizando clases magistrales desde edades tempranas y despistar que el juego y que lo lúdico ofrecen oportunidades de aprendizaje significativo. Aprender de forma respetuosa con las individualidades de cada persona, con un entorno distendido y más amable. El ámbito artístico necesita también atención y otras capacidades y habilidades.

Para la Pedagogía Montessori, se basa en que cada niño es un propio creador de conocimiento, el cual se desarrolla gracias al desarrollo de nuevas ideas y formas de ver y entender el mundo que le rodea, este estimula su propia creatividad, gracias a la exploración y aprendizaje autónomo con materiales educativos manipulativos y experimentales, lo que conlleva a un proceso de toma de decisiones continuo basado en la experiencia, en la autocrítica y gracias a las oportunidades de aprendizaje.

Ya Jean Piaget, constató que los niños y niñas construyen su propio conocimiento activamente gracias a la interacción dinámica con su entorno inmediato. Enfatiza la idea y la importancia de la experimentación para el desarrollo cognitivo, el cual está relacionado con la creatividad, ya que debido a su contribución y mediante la resolución de problemas, desarrollamos nuevas ideas y maneras de entender el mundo que nos rodea.

Desde la Pedagogía Waldorf, esta vertebró toda su acción educativa bajo la importancia e implicación de la creatividad en las actividades educativas diarias, el libre desarrollo de esta en las personas en todas las etapas educativas, así como el apoyo a la autonomía y el libre movimiento, el aprendizaje por ensayo-error y el contacto directo con la naturaleza. Estas premisas, así como un entorno de seguridad y confianza el cual está dispuesto para la autonomía del alumnado, permiten el libre desarrollo de la creatividad, lo que influye directamente en la toma de decisiones en las tareas diarias, hecho que favorecerá en el futuro la toma de decisiones académica y profesional a nivel individual del alumno o alumna.

En la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, apoya la idea que utilizan enfoques educativos que emplean variadas formas de expresión creativa, va a contribuir

el desarrollo de diferentes habilidades y descubrimiento del talento o talentos que poseen las personas.

Relación con las Competencias a Conseguir de la Titulación

En consecuencia, al logro de la Titulación han de adquirirse una serie de competencias, orientadas estas a un desempeño eficiente, eficaz, cualificado y honesto, entre otras, debido a que nuestro ejercicio profesional está enfocado a orientar, guiar y ayudar a las personas a alcanzar su propio bienestar.

Tabla 1. Competencias de la Titulación.

COMPETENCIAS GENERALES
G3. Comunicar las decisiones profesionales y las conclusiones, así como los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados, de manera clara y sin ambigüedades.
G5. Responder y actuar de manera adecuada y profesional, teniendo en cuenta el código ético y deontológico de la profesión, en todos y cada uno de los procesos de intervención.
G6. Actualizarse de manera permanente en las TIC para utilizarlas como instrumentos para el diseño y desarrollo de la práctica profesional.
G7. Implicarse en la propia formación permanente, reconocer los aspectos críticos que han de mejorar en el ejercicio de la profesión, adquiriendo independencia y autonomía como discente y responsabilizándose del desarrollo de sus habilidades para mantener e incrementar la competencia profesional.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
E3. Aplicar los principios y fundamentos de la orientación al diseño de actuaciones favorecedoras del desarrollo personal y/o profesional de las personas.
E4. Diseñar, implementar y evaluar prácticas educativas, programas y servicios que den respuesta a las necesidades de las personas, organizaciones y colectivos específicos.
E5. Planificar, organizar e implementar servicios psicopedagógicos.
E6. Aplicar los fundamentos y principios básicos de la gestión a la planificación de acciones de coordinación y liderazgo de equipos psicopedagógicos favoreciendo el trabajo en red entre los diferentes agentes e instituciones socioeducativas.
E7. Analizar, interpretar y proponer actuaciones, teniendo en cuenta las políticas educativas derivadas de un contexto social dinámico y en continua evolución.

E8. Formular nuevas propuestas de mejora de la intervención psicopedagógica, fundamentadas en los resultados de la investigación psicopedagógica.

Nota. Elaboración propia. Información extraída de Guía Académica de la Titulación.

Objetivos

Partiendo de una revisión de la literatura e investigaciones realizadas acerca del tema expuesto, estando los contenidos seleccionados y adecuados para construir una fundamentación teórica sobre el tema, los objetivos planteados a conseguir para la consecución de este Trabajo de Fin de Máster son:

- General;
 - Investigar acerca de la importancia de la creatividad como herramienta transversal pedagógica en los centros escolares y la vinculación de esta con la toma de decisiones en los adolescentes.
- Específicos;
 - Plantear sesiones y actividades novedosas y motivadoras para facilitar la adquisición de habilidades y capacidades creativas, así como estrategias para la toma de decisiones.
 - Conocer la importancia y la necesidad del desarrollo de la creatividad en las personas para la vida cotidiana y en el ámbito académico.
 - Ofrecer una propuesta pedagógica basada en el impulso de la creatividad en la toma de decisiones.
 - Impulsar la relación creatividad-toma de decisiones como base en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas y en el desarrollo integral de la persona.

Dispuestos los objetivos, realizadas la justificación e introducción al tema y la bibliografía seleccionada, me dispongo a realizar un análisis acerca de la dedicación que se le ha dado a la Creatividad en la Toma de Decisiones desde los Centros Educativos, en concreto desde la Orientación Educativa.

Fundamentación Teórica

Creatividad

El concepto de creatividad comenzó a tomar su importancia e interés a partir a finales siglo XIX con Francis Galton como principal investigador, siendo abordada esta como un fenómeno en el que había variables tanto ambientales como familiares.

La creciente tendencia a investigar este concepto, intentar unirla al ámbito de la Educación, implementarla en las aulas, así como, darle el valor y la relevancia que posee tanto a nivel socioeducativo como más adelante laboral, ya que se ha demostrado la importancia de ésta para el desarrollo de otras habilidades y capacidades.

Esta se puede definir como la capacidad de generar nuevas ideas o soluciones nuevas y originales para la resolución de problemas, así como para la expresión de pensamientos y sentimientos. No solamente implica la generación de novedades, conlleva la habilidad para establecer una conexión entre diferentes conceptos de manera innovadora.

La creatividad se puede desarrollar e incrementar gracias a la exposición de estímulos y ambientes enriquecedoras, así como ofreciendo la oportunidad de experimentar e interactuar en diferentes situaciones y contextos, además de estimulando la motivación intrínseca de las personas, realizando acciones y actividades por interés real.

Toma de Decisiones

Podemos definir la toma de decisiones como el proceso de selección que realiza la persona entre varias opciones para llegar a la solución o afrontamiento de un problema o situación. Evidentemente, ese proceso toma su complejidad con dependencia de la importancia de la decisión que se debe tomar y cuáles son las variables que se ven involucradas.

Las variables a considerar y que se deben tener en cuenta en el proceso de la toma de decisiones, a las cuales las personas no son ajenas y por las que se van a dejar aconsejar, incluso influenciar, son:

- La Familia, las propias experiencias vividas, las oportunidades que se le presentan y las posibilidades que se le prestan.
- El Entorno inmediato, así como oferta formativa, académica o laboral.
- Su grupo de pares, cercanía y lejanía de sus amistades más leales, así como afinidad por futuro perfil profesional.

- El Centro educativo, por los valores y conocimientos ofrecidos.
- El Profesorado, contar con la cercanía, implicación e involucración para/con el alumnado.

Para Broche y Cruz (2014) “las dificultades de los adolescentes para tomar decisiones adecuadas no radican exactamente en su inmadurez cognitiva, sino en el desequilibrio entre el procesamiento emocional y racional de las situaciones” (p. 71) es por esto, la valoración e importancia de orientar la toma de decisiones, así como las implicaciones que tienen en la educación.

Adolescencia

Durante el periodo de la adolescencia nos encontramos en un cambio constante y continuo tanto a nivel biológico, el cual implica evolución tanto física como psíquica, como a nivel social y nivel cognitivo. En estos cambios naturalmente influyen el entorno social-educativo y formativo en el que nos encontramos inmersos, así como las diferentes vías de aprendizaje y agentes socializadores.

Es el período marcado por la búsqueda de experimentar la libertad, autonomía e independencia respecto a la familia o adultos de referencia para conseguir seguridad y confianza propias, aunque también se debe tener presente que la presión social, familiar y de grupo ejerce fuerza sobre el individuo, lo que puede conllevar a realizar acciones por el hecho de encajar y no salirse de la norma.

Por ello, es por lo que este proceso en el que se encuentran, durante el cual deben realizar una toma de decisiones que afectará a su futuro inmediato y a largo plazo, deben aprender estrategias y recursos para llevarlo a cabo de la manera más adecuada, esto queda propuesto con Rodríguez, Peña e Inda (2015):

En la etapa de la adolescencia también es importante tener en cuenta los apoyos y las barreras del contexto social que rodea al estudiante para entender sus decisiones académicas. Los niveles de apoyo de los padres/madres, demás familiares, compañeros/compañeras y docentes pueden influir en sus planes educativos y en sus aspiraciones profesionales (p. 1353)

Teniendo en cuenta, además, que se encuentran en la búsqueda de la autoafirmación, el autoconocimiento y también conocimiento de los iguales, en el que van adquiriendo autonomía

y caracterizado también por la gran influencia que ejerce el grupo de pares en que se desenvuelva. Marcada esta etapa por la necesidad de sentirse integrado en el grupo, es por lo que necesitan el desarrollo y la continua adaptación de las habilidades sociales a los diferentes entornos en los que se van desenvolviendo y experimentando.

Relevancia y características de las intervenciones en la adolescencia

Han de conocerse las características propias de la adolescencia para realizar y llevar a cabo las intervenciones de manera coherente, útil y eficaz, estas deben partir de:

- La comprensión de todos estos cambios, puesto que éstos se tienen a nivel hormonal, de necesidades, de autoconocimiento y autopercepción.
- La escucha activa para poder acompañarlos en su recorrido de desarrollo personal.
- La empatía para ofrecer el apoyo adecuado a crecimiento, ofrecer soporte emocional y apoyo emocional.
- Debe proporcionarse un modelo adecuado de comportamientos, habilidades y actitudes adecuadas.

Relación entre Creatividad, Toma de Decisiones y Adolescencia

Independientemente de la edad o características de la persona, la implementación de actividades y experiencias que activen e impulsen la creatividad deberían estar presente en su vida diaria y cotidiana, estas actividades o propuestas creativas se proponen en diferentes contextos, valorando activamente el contexto educativo para ir vislumbrando una resolución de problemas, primer paso para la toma de decisiones autónoma y dar respuesta a los posibles conflictos que se le presenten. Como bien aportan, Ramos, López y Llamas (2017) “promover la creatividad dentro del ámbito educativo tiene impactos positivos en la vida personal de las personas, pues se pueden generar innovaciones dentro de la educación, lo que tendría un impacto si se difunde en distintos contextos y situaciones” (p. 126)

Montenegro y Bejarano (2013) nos presentan “la persona realiza todo un proceso de reflexión y transformación para la producción y desarrollo de ideas nuevas, pertinentes y relevantes que conllevan a la toma de decisiones” (pág. 15) lo que constata que la creatividad mantiene una estrecha relación con la toma de decisiones.

Todo esto explica, que debemos realizar acciones, proporcionar experiencias, ofrecer oportunidades en las que las personas puedan desarrollar de forma crítica, reflexiva, autónoma e independiente, bajo este razonamiento, se apoya la idea que deben promulgarse, sobre todo, en la adolescencia, período por excelencia donde han de tomarse una serie de decisiones que afectarán a tu futuro tanto inmediato como a largo plazo.

Intervención y Alcance desde el POAP

El POAP son las siglas de Plan de Orientación Académica y Profesional, es la herramienta de gestión educativa que planea, especifica y organiza las acciones educativas de las tutorías destinadas a guiar, orientar y acompañar el proceso educativo del alumnado y llegar así al objetivo del desarrollo integral de la persona.

Este es elaborado por parte del Departamento de Orientación en colaboración con la Dirección del Centro educativo, así como por las personas responsables de las tutorías de cada aula. Esta colaboración es fundamental para realizar el plan basado en la información real acerca de la realidad de cada aula y de la posibilidad de implementación en el centro, para así realizar un diseño ajustado y equitativo.

Es preciso destacar la imprescindible vinculación del POAP con el PAT (Plan de Acción Tutorial) este último diseñado para asegurar el desarrollo integral y la adaptación al entorno de la persona. Ambos planes se realizan para garantizar y asegurar una atención global, atendiendo a las particularidades del alumnado. Uno y otro son coordinados entre el orientador/a y tutores para fortalecer conocimientos, estrategias y herramientas, así como apoyo en la resolución de problemas, posibles medidas a tener en cuenta y a desarrollar para llevar a cabo la tarea.

Características Principales del Departamento de Orientación

En su composición son profesionales formados en las disciplinas de Pedagogía, Psicología que cuentan con el Máster de Formación del Profesorado en Educación Secundaria Obligatoria con mención en Orientación Educativa.

Dentro de los ámbitos de actuación, el Departamento de Orientación se encuentra integrado dentro de:

- Institutos de Educación Secundaria.
- Institutos de Educación Secundaria Obligatoria.

- Centros de Educación Obligatoria.
- Centros Integrados de Formación Profesional.
- Centros de Educación de Personas Adultas.

Las principales funciones que se llevan a cabo desde el Departamento de Orientación son:

- Apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Apoyo a la orientación académica y profesional.
- Apoyo a la acción tutorial.

Entre las finalidades del Departamento de Orientación se encuentran:

- Asesorar e intervenir con el alumnado, el equipo directivo, el profesorado, las familias y otros profesionales del centro en el transcurso de las acciones educativas de carácter orientar, ofrecer y proporcionar atención a la diversidad del alumnado.
- Los Departamentos de Orientación han de participar en la planificación y ejecución de las actuaciones que desarrolle el centro en cualquiera de las funciones que le compete.

Legislación Educativa Vigente que ampara el POAP

El Departamento de Orientación se rige bajo la normativa específica de:

- ORDEN EDU/ 1054 2012 de 5 de diciembre, por la que se regula la organización y funcionamiento de los departamentos de orientación de los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León.
- DECRETO 5/2018 de 8 de marzo, por el que se establece el modelo de orientación educativa, vocacional y profesional en la Comunidad de Castilla y León, esta normativa en concreto recoge como finalidad: contribuir desde los centros educativos a la mejora continua de la orientación educativa, vocacional y profesional y por ende el desarrollo integral de la persona teniendo en cuenta también los ámbitos académico, vocacional y profesional.

Esta orientación debe seguir una consonancia con el sistema educativo y el propio centro escolar. Debe contribuir a los estándares de eficacia y proporcionar ajustes en el desarrollo integral de las personas.

Propuesta de Intervención

Justificación de la Propuesta

Esta propuesta de intervención se contextualiza en el Centro Educativo “Divina Providencia” el cual se encuentra ubicado en Tordesillas (Valladolid, Castilla y León). Cuenta con 8707 habitantes censados en 2024. Se trata del Centro Educativo escogido para realizar el Prácticum de la titulación durante el período de 20 de febrero hasta 11 de abril de 2025.

El Centro Educativo “Divina Providencia” imparte docencia desde el primer ciclo de Educación Infantil hasta 4º de Educación Secundaria Obligatoria, cuenta con Formación Profesional (Grado Medio Técnico en Cuidados Auxiliares de Enfermería y Grados Superiores; Técnico Superior en Educación Infantil, Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva y Técnico Superior en Higiene Bucodental) En consecuencia, desarrollar el Prácticum de la titulación en este centro, me ha permitido aprender y prepararme para la Orientación Educativa en la mayor parte de etapas educativas.

En esta población, nos encontramos con más instituciones educativas, datos a tener en cuenta, ya que el Centro Educativo “Divina Providencia” actualmente no cuenta con la Educación Secundaria Postobligatoria de Bachillerato, por lo que el alumnado que decide continuar el itinerario académico debe seleccionar uno de los centros educativos que cuentan con estos cursos:

- Para el primer ciclo Educación Infantil; EEI Peter Pan.
- En Educación Infantil y Primaria; CEIP Pedro I.
- Dedicadas a la Educación Secundaria; IES Juana I de Castilla (también con Formación Profesional) e IES Alejandría.
- Y en Educación de Adultos; CEPA Villa del Duero.

La propuesta se enmarca dentro del POAP, ya que el diseño, ejecución y evaluación, así como futuras adaptaciones y formaciones al profesorado, serán llevadas a cabo por parte del personal de Departamento de Orientación.

Está planteada y destinada al alumnado de 3º de ESO, curso en el que actualmente se encuentran 17 personas. La elección de este año académico en concreto se explica ya que es el curso donde se deben tomar decisiones en cuanto a las optativas a escoger para seguir un itinerario académico u otro. Será desarrollada en horas de tutoría, pactadas previamente con la

tutora del aula, siendo fundamental esta coordinación entre profesionales para el buen desempeño de la vital tarea de tutoría que se lleva a cabo gracias al Plan de Acción Tutorial.

Pudiendo ser esta propuesta adaptada a las casuísticas de cualquiera de los cursos de Educación Secundaria y preparando la formación específica a las personas designadas como tutores y tutoras, siendo ambas proposiciones líneas futuras de intervención.

Objetivos

En este apartado se desglosan los objetivos que se pretenden conseguir con el desarrollo de esta propuesta de intervención. Las actividades diseñadas y el método de evaluación que se llevará a cabo buscan la consecución y logro de estos, explicitados a su vez en cada Ficha de Sesión.

- Generales
 - Potenciar la creatividad en las alumnas y alumnos.
 - Facilitar el proceso de toma de decisiones en los alumnos y alumnas.
- Específicos
 - Impulsar el pensamiento crítico.
 - Favorecer la autonomía y la reflexión.
 - Promover la responsabilidad de acciones.
 - Proporcionar estrategias y herramientas adecuadas para la toma de decisiones.

Desarrollo

La metodología para el desarrollo de las sesiones será activa, participativa, cooperativa y lúdica, vertebrando toda la acción tutorial desde el respeto, la escucha activa, el diálogo y la comprensión de las necesidades, intereses y particularidades de cada persona participante en el desarrollo de las sesiones.

Para potenciar la creatividad es muy interesante estimularla con retos, actividades lúdicas y participativas en las que las habilidades tanto individuales como grupales ayudarán a llegar a la meta común, transmitiendo también la necesidad y la importancia de la escucha activa, de la empatía, de la comunicación positiva y las habilidades sociales, necesarias para convivir y para poder realizar una toma de decisiones basada en la autonomía, la crítica

constructiva y el conocimiento gracias al desarrollo de estrategias y habilidades desde la libertad y la independencia.

Es fundamental ofrecer flexibilidad y dinamismo a las actividades propuestas, dando la posibilidad de hablar y escuchar las propuestas de mejora, así como realizar las adaptaciones oportunas para alcanzar tanto el objetivo individual como el común.

Temporalización y Cronograma de las Sesiones

Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos, destinando una hora mensual ubicada en el horario de la tutoría, previo consenso con la tutora del aula para realizar una cohesión entre los objetivos de esta propuesta de intervención y el Plan de Acción Tutorial que lleva a cabo la tutora. El horario destinado a la tutoría es los viernes de 13:30 a 14:20.

Tabla 2. Temporalización y Cronograma de las Sesiones

MES	SESIÓN	TEMA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
SEPTIEMBRE	1	CREATIVIDAD	BÚSCATE LA VIDA
OCTUBRE	2	TOMA DECISIONES	SEIS SOMBREROS
NOVIEMBRE	3	CREATIVIDAD	ESCRIBE EL CUADRO
DICIEMBRE	4	TOMA DECISIONES	EL PARAGUAS
ENERO	5	CREATIVIDAD	HÁZLE UN POEMA
FEBRERO	6	TOMA DECISIONES	SALVEMOS A HUEVÍN
MARZO	7	CREATIVIDAD	LA CAJA LOCA
ABRIL	8	TOMA DECISIONES	CONSTRUYE CON SPAGUETTI
MAYO	9	CREATIVIDAD	CADENA DE HISTORIAS
JUNIO	10	TOMA DECISIONES	LA ISLA

Nota. Elaboración propia.

A continuación, se exponen las Fichas de las Sesiones, presentadas de forma individual, especificando el desarrollo, los recursos materiales necesarios y los recursos temporales a tener en cuenta para poder llevarlas a cabo:

Fichas de las Sesiones

Tabla 3. Ficha Sesión 1

SESIÓN	MES	TEMA
1	Septiembre	Creatividad
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		
BÚSCATE LA VIDA		
OBJETIVOS		
• Potenciar la creatividad. • Impulsar el pensamiento crítico. • Favorecer la autonomía y la reflexión		
DESARROLLO		
En primer lugar, antes de introducir la presente sesión, pasaremos el pretest diseñado (véase Anexo X. Pretest) Para esta actividad, primeramente, se forman 4 grupos de 4/5 personas escogidas al azar (para evitar grupos previamente creados), cada grupo debe elegir su nombre. Una vez decidido, comienza la explicación y se les entrega la hoja con una lista de los elementos que deben encontrar o crear, éstos tienen una puntuación si los han o no conseguido (ver Anexo I. Sesión 1) En la tabla se encuentran elementos habituales e inusuales que no son fáciles de encontrar e incluso inventados como, por ejemplo: Ratoncito Pérez, gamusinos, un cohete, por lo que preguntarán y dirán: “¿qué es eso?, ¿cómo es?, “nunca he visto ninguno”, ¿cómo lo hago?” Para estas preguntas, la respuesta a todo por parte de la persona facilitadora es: “Búscate la vida”. La puntuación será validada al finalizar la sesión por la persona facilitadora de la dinámica, por lo que deben conservarlos hasta la finalización de la actividad. Y deberán exponer al resto de grupos las creaciones u objetos encontrados. Para cerrar la sesión se propone una asamblea de evaluación para poner en común los aprendizajes, las impresiones y el impacto tanto a nivel individual como grupal que ha supuesto el desarrollo de la actividad. También se les pide que rellenen la encuesta de evaluación anónima para poder realizar las mejoras de la actividad en futuras ocasiones.		
RECURSOS MATERIALES		RECURSOS TEMPORALES
• Lista.		50 minutos.

- Bolígrafo.
- Los que consigan los participantes.
- Encuestas de evaluación.

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona creativa?					
¿Te gustaría ser una persona más creativa?					
¿Crees que la creatividad se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la creatividad en tu día a día?					
¿Te gustaría participar en más sesiones creativas?					
Da tu opinión para poder mejorar esta sesión:					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 4. Ficha Sesión 2

SESIÓN	MES	TEMA
2	Octubre	Toma de decisiones

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

SEIS SOMBREROS

OBJETIVOS

- Facilitar el proceso de toma de decisiones.
- Favorecer la autonomía y la reflexión.
- Proporcionar estrategias y herramientas adecuadas para la toma de decisiones.

DESARROLLO

Esta sesión se enfoca a aprender diferentes maneras de afrontar un problema para tomar una decisión.

Se comienza realizando 3 grupos de 6 personas. A cada persona del grupo se le reparte un rol, es decir, una ficha con la descripción del sombrero que le ha tocado (ver Anexo II. Sesión 2)

Es recomendable conocer las particularidades de cada persona participante, ya que facilitará el reparto de los roles para que puedan experimentar diferentes enfoques a la hora de afrontar un problema.

Una vez realizados los grupos y ofreciendo tiempo a resolver dudas, se reparten a los grupos en mesas diferentes.

Se les entrega el conflicto o situación a resolver: construir una pirámide en el centro de la ciudad, recorrer 800 kilómetros sin dinero o crear una escultura de mármol sin martillo ni cincel, y se pone el cronómetro con 15 minutos para llegar a un acuerdo.

Cuando hayan pasado los 15 minutos, dentro del mismo grupo se cambian los roles y volvemos a contar 15 minutos. La finalidad es que comprueben en su propia experiencia que dependiendo del pensamiento con el que enfoquemos el problema, se podrá resolver de diferente manera.

Finalizado el tiempo, se recogen los materiales, se nombra a un portavoz en el grupo para indicar a qué conclusión han llegado el grupo para resolver el problema, a esta puesta en común le dedicamos 10-15 minutos.

Para concluir la sesión, se realiza una asamblea para exponer aprendizajes, sentimientos, habilidades o capacidades aprendidas de la sesión y rellenar la encuesta anónima.

RECURSOS MATERIALES	RECURSOS TEMPORALES
• Papel con reto/conflicto. • Fichas de los sombreros. • Opcional: Sombreros de colores. • Papel y bolígrafo.	50 minutos.

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona reflexiva?					
¿Te gustaría ser una persona más autónoma?					

¿Crees que la capacidad de decisión se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la autonomía en tu día a día?					
¿Te gustaría participar en más sesiones reflexivas?					
¿Qué debemos modificar para mejorar la actividad?					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 5. Ficha Sesión 3

SESIÓN	MES	TEMA
3	Noviembre	Creatividad

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

ESCRIBE EL CUADRO

OBJETIVOS

- Potenciar la creatividad.
- Favorecer la autonomía y la reflexión.

DESARROLLO

En esta sesión unimos arte ya creado con la creatividad propia. De forma individual deberán crear una historia de lo que observa cada persona en la obra pictórica que elijan, deberán contar quiénes son los protagonistas, la acción que transcurre o ha transcurrido y qué realizarán después

(Ver Anexo III. Sesión 3) Si conocen o desean realizarla sobre otra obra que les motiva, se les ayudará. Se les deja 25 minutos para escribir, si se necesita más tiempo, estipular el tiempo oportuno.

Una vez terminada la historia, de forma voluntaria podrán leer en voz alta la historia creada a los demás compañeros (aproximadamente 10-15 minutos) En caso que no quieran salir a leer, pero si desean que su historia sea leída, dar la oportunidad entre los compañeros de ayudarse o salir la persona responsable de la sesión a leerla.

Para finalizar la sesión se propone una asamblea común para recoger y expresar aprendizajes, emociones y habilidades aprendidas. Por último, rellenan la evaluación anónima.

RECURSOS MATERIALES

- Plantilla obras pictóricas.
- Boli y papel.

RECURSOS TEMPORALES

50 minutos.

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona creativa?					
¿Te gustaría ser una persona más creativa?					
¿Crees que la creatividad se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la creatividad en tu día a día?					
¿Te gustaría participar en más sesiones creativas?					
¿Cómo mejorar esta actividad? Da tu propuesta de mejora:					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 6. Ficha Sesión 4

SESIÓN	MES	TEMA
4	Diciembre	Toma de decisiones

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

EL PARAGUAS

OBJETIVOS

- Facilitar el proceso de toma de decisiones.
- Impulsar el pensamiento crítico.
- Favorecer la autonomía y la reflexión.

DESARROLLO

Se les presenta al alumnado el aula despejada de mesas y sillas. En un extremo del aula se coloca un paraguas abierto en el suelo y en el otro, tres sillas, sobre cada una de ellas hay un papel escrito con un dilema moral diferente (ver Anexo IV. Sesión 4)

Se piden tres personas voluntarias, estas permanecerán fuera del aula mientras que se realiza la explicación al resto del grupo de lo que deben realizar.

Durante la explicación a los demás participantes, se les pide que no les cuenten nada a las personas voluntarias de qué tienen que hacer, ya que esto podría condicionar las acciones de éstas y se les reparte una hoja de registro, se deja tiempo para leer la hoja y resolver posibles dudas (duración aproximada 10 minutos)

Las demás personas del grupo deben ir observando y apuntado en un registro (ver Anexo V. Sesión 4b) comentarios, comportamientos, actitudes, gestos, que los compañeros estén realizado, ya que más tarde pondrán las impresiones en común.

Con las personas voluntarias, antes de entrar en el aula, se les informa que deben escoger una silla, coger el papel sobre ella, leerlo y hacer lo que harían en la situación planteada en el dilema.

Se les deja 10-15 minutos para poder resolver la situación. Una vez llegan a la solución, la ponen en común, entre todos daremos nuestros diferentes puntos de vista y dar alternativas a cómo se podría haber solucionado. Después los demás comentamos las actitudes que hemos observado en la actuación.

Como punto final, en asamblea ponemos en común los aprendizajes, emociones y actitudes o habilidades aprendidas. Para finalizar, rellanan el cuestionario anónimo.

RECURSOS MATERIALES	RECURSOS TEMPORALES
• 1 paraguas. • 3 folios con los dilemas. • 17 folios para el registro.	50 minutos.

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona reflexiva?					
¿Te gustaría ser una persona más autónoma?					
¿Crees que la capacidad de decisión se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la autonomía en tu día a día?					

¿Te gustaría participar en más sesiones reflexivas?					
¿Cómo crees que las actividades realizadas en esta sesión podrían mejorar?					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 7. Ficha Sesión 5

SESIÓN	MES	TEMA
5	Enero	Creatividad
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		
HÁZLE UN POEMA		
OBJETIVOS		
• Potenciar la creatividad. • Favorecer la autonomía y la reflexión.		
DESARROLLO		
Comenzamos la sesión explicando qué es un poema, cómo se ha utilizado en la literatura y preguntamos si conocen algún poema y/o se acuerdan/saben alguno y si lo quieren recitar, aproximadamente 10 minutos. Para iniciar la actividad, previamente, en una bolsa hemos colocado papeles con palabras sueltas (ver Anexo VI. Sesión 5), cada persona debe coger a ciegas 2 palabras. No las pueden mirar hasta que todas las personas del grupo tengamos nuestros dos papeles. Repartidos los papeles a las personas, las pueden leer y deben escoger una de las dos palabras, ya que le dedicarán un poema a la palabra escogida, aproximadamente 15 minutos. Una vez terminado de escribir, saldrán a leer uno por uno su poema, después de leerlo, el resto del grupo debe adivinar a qué palabra le han hecho el poema, aproximadamente 20 minutos. Cuando finalicemos todos de leer, realizamos la asamblea común y después la encuesta anónima.		
RECURSOS MATERIALES	RECURSOS TEMPORALES	
• Bolsa. • Papeles con palabras. • Papel y boli.	50 minutos.	

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona creativa?					
¿Te gustaría ser una persona más creativa?					
¿Crees que la creatividad se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la creatividad en tu día a día?					
¿Te gustaría participar en más sesiones creativas?					
¿Qué mejorarías de esta sesión?					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 8. Ficha Sesión 6

SESIÓN	MES	TEMA
6	Febrero	Toma de decisiones
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		
SALVEMOS A HUEVÍN		
OBJETIVOS		
• Facilitar el proceso de toma de decisiones. • Promover la responsabilidad de acciones. • Proporcionar estrategias y herramientas adecuadas para la toma de decisiones.		
DESARROLLO		

En esta sesión se dividen los participantes de la clase en 4 grupos de 4/5 personas. Se les realiza la introducción: cada grupo debe construir una “cápsula protectora” de un huevo. Esta cápsula será lanzada desde la altura y debe seguir intacto después del impacto en la superficie.

Los materiales deben conseguirlos contestando correctamente a unas preguntas de cultura general (ver Anexo VII. Sesión 6) estas pueden modificarse en función a temario concreto que se haya trabajado previamente o para reforzar conceptos.

Las preguntas se copian en la pizarra, se deja tiempo para contestarlas en los grupos realizados, aproximadamente 10 minutos. Una vez finalizado el tiempo, recogemos bolígrafos/lapiceros para que no puedan modificar la respuesta.

En la pizarra se completan las preguntas con los aciertos en la respuesta por cada grupo, ya que cada acierto en las preguntas será un material para construir la cápsula. Cuando hemos terminado de comprobar respuestas y cuáles son los materiales que han ganado, una persona responsable del grupo recogerá el conjunto de material más unas tijeras y un huevo que deben cuidar hasta que lo incorporen dentro de la cápsula, aproximadamente 15 minutos.

Para la construcción de la cápsula se les deja 20-25 minutos, cuando finalice, una persona responsable de cada grupo se quedará en el aula y el resto del equipo bajará a la planta baja, ya que, desde la ventana, con seguridad de no golpear a nadie en el suelo, lanzarán las cápsulas. Cuando todos los equipos hayan terminado de lanzar a “Huevín”, se reunirán en la planta baja para comprobar, si la cápsula ha cumplido la función de protección y se ha roto o no “Huevín”.

Una vez finalizado y comprobado, se recogen en una bolsa de basura los restos del material utilizado y se limpiará la zona.

Realizamos una asamblea común para exponer aprendizajes, emociones y habilidades desarrolladas en esta sesión y se pasa la encuesta anónima.

RECURSOS MATERIALES	RECURSOS TEMPORALES
• 4 bolsas de plástico recicladas. • 4 gomas elásticas. • 4 globos. • Papel periódico. • Cartones reciclados. • 4 botellas de plástico. • Rollo de cuerda/lana y Rollo de celo. • 4 tijeras. • 6 huevos. • 2 bolsas de basura.	50 minutos.

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
--	------	------	------------	----------	-------

	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona reflexiva?					
¿Te gustaría ser una persona más autónoma?					
¿Crees que la capacidad de decisión se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la autonomía en tu día a día?					
¿Te gustaría participar en más sesiones reflexivas?					
Da tu propuesta para mejorar la sesión:					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 9. Ficha Sesión 7

SESIÓN	MES	TEMA
7	Marzo	Creatividad
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		
LA CAJA LOCA		
OBJETIVOS		
• Potenciar la creatividad. • Impulsar el pensamiento crítico. • Favorecer la autonomía y la reflexión.		
DESARROLLO		

Para el desarrollo de esta sesión comenzamos realizando un círculo, presentamos la Caja Loca, la cual está rellena con papeles escritos con retos (ver Anexo VIII. Sesión 7). Esta caja se irá pasando de uno en uno por el círculo mientras suena la música, la persona responsable parará a placer la música y la caja se detiene. La persona que en ese momento sostenga la caja, saca un papel y lee el reto que debe conseguir. Esta actividad es en su mayoría colaborativa, todas las personas deben realizar un reto y todas deben poder participar ayudando a los compañeros, aproximadamente 40 minutos.

Una vez finalizada la sesión, realizando una asamblea común para exponer nuestras emociones, aprendizajes y habilidades desarrolladas. Después realizan la encuesta anónima.

RECURSOS MATERIALES

- Reproductor de música.
- Caja.
- Papeles con retos.

RECURSOS TEMPORALES

50 minutos.

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona creativa?					
¿Te gustaría ser una persona más creativa?					
¿Crees que la creatividad se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la creatividad en tu día a día?					
¿Te gustaría participar en más sesiones creativas?					
¿Qué mejorar y qué mantener de la sesión?					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 10. Ficha Sesión 8

SESIÓN	MES	TEMA
8	Abril	Toma de decisiones
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		
CONSTRUYE CON SPAGUETTI		
OBJETIVOS		
• Facilitar el proceso de toma de decisiones. • Favorecer la autonomía y la reflexión. • Proporcionar estrategias y herramientas adecuadas para la toma de decisiones.		
DESARROLLO		

Para esta actividad realizamos 4 grupos de 4/5 personas, introducimos y repartimos el material de forma equitativa a cada grupo: 10 spaguettis, una bola de plastilina, un folio y un boli, no podrán empezar hasta estar todos los grupos servidos de material.

Se les da las instrucciones:

- Todo el grupo habla y todo el grupo escucha.
- Se puede modificar el material de forma consensuada.
- Tienen que construir entre todo el grupo una pirámide que se sostenga más de 5 minutos y resistir a un soplido.

Se pone el temporizador con 35 minutos en los que deben planificar la mejor ejecución, preparar el material y comenzar la realización.

Una vez terminado el tiempo, comprobamos todas las pirámides con el soplido, si pasan la prueba, pasan a la siguiente fase de aguantar los 5 minutos.

Cuando haya finalizado el tiempo, damos por acabada la sesión con la asamblea común y pasando la encuesta anónima.

RECURSOS MATERIALES	RECURSOS TEMPORALES
• Una bolsa de spaguetti. • 1 pastilla de plastilina. • 1 folio por grupo. • Bolígrafo.	50 minutos.

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona reflexiva?					
¿Te gustaría ser una persona más autónoma?					
¿Crees que la capacidad de decisión se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la autonomía en tu día a día?					
¿Te gustaría participar en más sesiones reflexivas?					
¿Cómo se puede mejorar la sesión y qué debemos mantener?					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 11. Ficha Sesión 9

SESIÓN	MES	TEMA			
9	Mayo	Creatividad			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD					
CADENA DE HISTORIAS					
OBJETIVOS					
• Potenciar la creatividad. • Favorecer la autonomía y la reflexión.					
DESARROLLO					
En esta sesión, el profesional comenzará introduciendo qué es una historia, cuáles son sus partes (planteamiento, nudo y desenlace), es interesante conocer si hay personas en el grupo que les guste escribir, aunque en esta actividad solamente vamos a hablar. La actividad consiste en crear una historia común con aportaciones de todas las personas del grupo (aproximadamente 10 minutos) Dispuestos todas las personas sentadas en círculo, la persona responsable queda por fuera del círculo ya que estará en movimiento para ir seleccionando al azar el orden de participación de los integrantes. El profesional a cargo debe introducir la historia con “Había una vez” y a placer introducir conjunciones como, por ejemplo: aunque, pero, también, mientras, para o dado que. Todas las personas integrantes deben participar. Una vez finalizada la sesión, realizamos la asamblea común y la encuesta anónima.					
RECURSOS MATERIALES	RECURSOS TEMPORALES				
•	50 minutos.				
EVALUACIÓN					
	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona creativa?					
¿Te gustaría ser una persona más creativa?					
¿Crees que la creatividad se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la creatividad en tu día a día?					

¿Te gustaría participar en más sesiones creativas?					
¿Cómo crees que las actividades realizadas en esta sesión podrían mejorar?					

Nota. Elaboración propia.

Tabla 12. Ficha Sesión 10

SESIÓN	MES	TEMA
10	Junio	Toma de decisiones
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		
LA ISLA		
OBJETIVOS		
• Facilitar el proceso de toma de decisiones. • Favorecer la autonomía y la reflexión. • Promover la responsabilidad de acciones.		
DESARROLLO		
Se inicia la sesión introduciendo: “Una calurosa tarde de verano te despiertas en una isla desierta...Únicamente tienes tu ropa, rebuscas dentro de tus bolsillos y no tienes nada... Miras a tu alrededor, no hay nada en lo que poder refugiarte, ni de comer, ni nadie a quien preguntar o que te puedan ayudar, te rodean grandes palmeras y a lo lejos ves una playa... No sabes qué ha pasado, ni cuándo podrás volver a tu casa... Debes sobrevivir. Tienes la oportunidad de escoger SOLO 3 cosas de la lista y pensar al menos 2 usos para cada cosa. RECUERDA: solamente tienes un objetivo, SOBREVIVIR” En esta dinámica se presenta una lista con una serie de elementos (ver Anexo IX. Sesión 10) de la cual deben elegir de forma individual 3 cosas y pensar 2 usos para cada material elegido. Cuando hayan terminado, se hace la puesta en común de la siguiente manera, la persona que dirige la sesión irá nombrando en orden los materiales para que las personas que lo hayan elegido expresen para qué lo utilizarían (aproximadamente 20 minutos) El siguiente paso es realizar grupos de 4/5 personas, deben ponerse de acuerdo para decidir 3 de los elementos que deben quedarse y por qué (aproximadamente 20 minutos) Para cerrar la sesión ponemos en común lo que se ha decidido por grupo. Realizamos la asamblea para exponer aprendizajes, opiniones o emociones generadas a partir de la actividad y rellenan la encuesta anónima.		

Para concluir con la propuesta se pasa el Post test (véase Anexo XI. Post test) para comparar los datos iniciales con los finales.

RECURSOS MATERIALES	RECURSOS TEMPORALES
• Bolígrafos. • Lista.	50 minutos.

EVALUACIÓN

	Nada	Poco	Sin más	Bastante	Mucho
	1	2	3	4	5
¿Te consideras una persona reflexiva?					
¿Te gustaría ser una persona más autónoma?					
¿Crees que la capacidad de decisión se puede potenciar mediante actividades como las realizadas?					
¿Consideras importante la autonomía en tu día a día?					
¿Te gustaría participar en más sesiones reflexivas?					
¿Cómo crees que las actividades realizadas en esta sesión podrían mejorar?					

Nota. Elaboración propia.

Orientaciones para la Realización de las Sesiones

- Conocer y respetar al alumnado, comprendiendo sus características, sus intereses y sus necesidades.
- Crear un ambiente de seguridad y confianza, en el que se fomente la participación, la escucha activa, la empatía y la asertividad.
- Promover valores como el respeto, la colaboración, la tolerancia, la solidaridad y el compromiso.
- Ofrecer un ejemplo adecuado a seguir, tanto en aptitudes como en actitudes.
- Tomar una posición de consenso con el alumnado, asegurando que todas las personas sean escuchadas en todo momento.
- Proporcionar flexibilidad en cuanto a utilización de materiales y recursos temporales y espaciales.
- Realizar las sesiones con dinamismo, positividad, flexibilidad e implicación.

Las encuestas que se realizan después de las asambleas, están diseñadas tipo Likert, con cuatro preguntas cerradas a seleccionar entre cinco categorías y una pregunta abierta a desarrollar. Ocupan su función como evaluación escrita, individual y anónima, para recoger información con las propuestas de mejora aportadas por los participantes para corregir deficiencias o afinar la técnica e intervención (véase en cada Ficha de Sesión)

Con el objetivo de evaluar el grado de creatividad o disposición a la toma de decisiones y ver su evolución al término de esta propuesta, se han elaborado un pretest (véase Anexo X. Pretest) para su realización previa al inicio del desarrollo de dicha propuesta de intervención y un post test para poder comprobar el grado de disposición al aprendizaje que ha supuesto finalmente el desarrollo de esta intervención (véase Anexo XI. Post test) ambas similares en formato y estructura de doce enunciados de respuesta SI/NO, aunque más ampliado el post test con dos cuestiones más para complementar la evaluación de las actividades.

Conclusiones

Elaboradas la justificación y la fundamentación teórica, basándome en los objetivos a conseguir y diseñando la propuesta de intervención, resulta necesario realizar una reflexión a modo de conclusiones sobre la preparación y coherencia de este Trabajo Final de Máster.

Resultando el análisis de la bibliografía consultada y utilizada para efectuar este estudio que abarca cómo la creatividad afecta a la toma decisiones en la adolescencia y acotándola a la edad en la que nos encontramos con 3º de ESO.

La investigación realizada en base a la bibliografía aportada, afianza la idea principal que la creatividad no solo es realizar una actividad aislada o una competencia deseable, sino una herramienta pedagógica transversal en los centros educativos. Su implementación en el proceso educativo favorece entornos de aprendizaje más activos, motivadores, dinámicos y fácilmente adaptable a las necesidades del alumnado, al centro y a los agentes educativos.

Queda constatado que existe una vinculación estrecha entre el desarrollo de la creatividad y la capacidad de tomar decisiones, pues fomentar el pensamiento creativo en adolescentes potencia su autonomía, esto conlleva pues una capacidad crítica y habilidad para resolver problemas de forma innovadora. Así pues, la creatividad como herramienta esencial para la vida cotidiana, pues las personas creativas, tienden a ser más flexibles, con mayor capacidad de adaptación y con ello un afrontamiento de situaciones complejas y predisposición a solventarlas aportando diferentes maneras.

La propuesta diseñada ofrece un modelo aplicable en el aula que pone de manifiesto la posibilidad de integrar la creatividad con el aprendizaje de habilidades para la toma de decisiones, respetando los ritmos de aprendizaje particulares del alumnado.

Las actividades planteadas se basan en el uso de metodologías activas y participativas lo que conlleva un aumento de la motivación, implicación y colaboración del alumnado y facilita la adquisición de habilidades: comunicativas, sociales, cognitivas, emocionales que son necesarias para su desarrollo tanto personal y como académico, abarcar todas estas dimensiones, hace que esta propuesta tenga una implicación en la creación de personas críticas, creativas, responsables, empáticas, tolerantes y comprometidas con su entorno.

Limitaciones y prospectiva

Como idea inicial de esta propuesta era poder llevarla a cabo durante el periodo de Prácticum. Durante el cual no ha sido posible completarla debido a, primeramente, la corta duración de este y teniendo en cuenta esencialmente, la disponibilidad y distribución horaria en las tutorías y acordada con las tutoras. La realidad con la que he contado, es que he podido desarrollar cuatro de las actividades de esta propuesta, teniendo unos resultados muy positivos e incluso motivadores para llegar a concluirla con éxito.

La realización de estas actividades ha sido desarrollada cada una en los cuatro cursos de ESO presentes en el Colegio “Divina Providencia”, siendo distribuidas dentro del horario de las tutorías, los viernes a última hora, siendo este hecho una propia limitación, puesto que el alumnado se encuentra fatigado por la carga lectiva semanal, aunque los resultados al finalizar las sesiones fueron positivas, tanto en opinión del alumnado, como en retroalimentación con la tutora presente en la realización de esta y en el desempeño propio tanto a nivel personal como profesional. No obstante, tuve la oportunidad de realizar una de ellas en horario de un jueves de 10:30 a 11:20, encontrándose el grupo mucho más motivado en la participación.

Con vistas a futuro, esta propuesta podría llevarse a cabo en otro tipo de centro y grupos por su accesibilidad en el desarrollo y las orientaciones proporcionadas para su desempeño. Sería de gran interés realizar una formación a las personas designadas como tutores en las reuniones semanales de coordinación. En caso de querer implantarse en todos los cursos del mismo centro educativo, las actividades deberían adaptarse para no repetirse con el mismo grupo durante todos los años académicos, valorándose así que esta propuesta puede ser ampliable y no se encuentra cerrada al cambio.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez-Justel, J. y Ruiz-Bueno, A. (2021). Perfiles y características de la toma de decisiones en estudiantes de secundaria. *RELIEVE*, 27 (1). <http://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21421>
- Belmonte-Lillo, V. M. y Parodi, A. I. (2017). Creatividad y adolescencia: Diferencias según género, curso y nivel cognitivo. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 7 (3) 177-188. <https://doi.org/10.30552/ejihpe.v7i3.205>
- Belmonte-Lillo, V., Parodi-Úbeda, A., Bermejo-García, R., Ruiz-Melero, M. J. y Sainz-Gómez, M. (2017). Relaciones entre aptitud intelectual, inteligencia emocional y creatividad en alumnado de ESO. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1 (1), 35-43. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349852544004>
- Bernardo-Gutiérrez, A. B., Galve-González, C., Cervero Fernández-Castañón, A., Tuero-Herrero, E. y Ayala-Galavis, I. (2020). En función de la orientación recibida, ¿qué eligen hacer nuestros estudiantes en su futuro próximo? *Revista d'Innovació Docent Universitària*, 12, 32-41. <http://revistes.ub.edu/index.php/RIDU>
- Berrios-Aguayo, B., Pérez-García, B., Sánchez-Valenzuela, F. y Pantoja-Vallejo, A. (2020). Análisis del programa educativo “cubilete” para la prevención de adicciones a tic en adolescentes. caso específico de juegos de azar y apuestas online. *REOP*, (31), 26 – 42.
- Broche-Pérez, Y. y Cruz-López, D. (2014). Toma de decisiones en la adolescencia: Entre la razón y la emoción. *Ciencia Cognitiva*, 8 (3), 70-72. <https://www.cienciacognitiva.org/?p=990>
- Casado-González, M. (2023) Decision-making in the poap for the transition from High School to University in public secondary schools in Castilla y León, Spain. *International Journal of Human Sciences Research*, 3 (24). DOI 10.22533/at.ed.5583242325074
- DECRETO 5/2018, de 8 de marzo, por el que se establece el modelo de orientación educativa, vocacional y profesional en la Comunidad de Castilla y León.
- Donadel, F., Morelato, G. y Korzeniowski, C. (2021). Análisis de la creatividad y la flexibilidad cognitiva en adolescentes en un espacio de innovación educativa. *Revista de Psicología*, 17 (34), 7-20. <https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/RPSI/article/view/3723>

- García-Martín, J. y García-Sánchez, J. N. (2015). La psicología positiva en el asesoramiento psicopedagógico. *INFAD Revista de Psicología*, 2 (1), 61-68. <http://dx.doi.org/10.17060/ijodaep.2015.n2.v1.71>
- García-Segura, S., Olivares-García, M. A. y Racionero-Siles, F. (2017). Desarrollo de la madurez vocacional en adolescentes: difícil reto para la orientación académica y profesional. *Revista de Pedagogía*, 38 (102), 195-216. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ped/article/view/13760
- González-Moreno, A. y Molero-Jurado, M. M. (2023). Relación existente entre creatividad y rendimiento académico en la adolescencia. Una revisión sistemática. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 10 (2), 58-65. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2023.10.2.8>
- Jiménez-Vivas, A. (2009). Un modelo creativo para la toma de decisiones en orientación profesional universitaria. *Revista galego-portuguesa de Psicoloxía e Educación*, 17 (1,2), 49-57. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/7620>
- Márquez-Cervantes, M. C. y Gaeta-González, M. L. (2018). Competencias emocionales y toma de decisiones responsable en preadolescentes con el apoyo de docentes, padres y madres de familia: Un estudio comparativo en estudiantes de 4º a 6º año de educación primaria en España. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 22 (1), 1-25. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-1.9>
- Martínez-Vicente, J. M., y Ángeles-Segura, I. M. (2014). Características de los intereses vocacionales en alumnos de educación secundaria evaluados a través del explora. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3 (1), 549-562. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v3.535>
- Montenegro-Vallejos, G. A. y Bejarano-Chamorro, J. A. (2013). La creatividad en la educación para la toma de decisiones. *UCV-Scientia* 5 (1), 13-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6181519>
- Monteza, D. (2022). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4 (1), 120-134. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.009>

ORDEN EDU/1054/2012, de 5 de diciembre, por la que se regula la organización y funcionamiento de los departamentos de orientación de los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León.

ORDEN EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León.

Quintela-Dávila, G. E. (2015). *Decisiones y Educación superior: Lógicas de acción de jóvenes en el proceso de transición académica post-obligatoria*. (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=121010>

Ramos-Moreno, A. M., López-Fernández, V. y Llamas-Salguero, F. (2017). Relación entre la creatividad, la memoria inmediata y lógica en relación con el rendimiento académico en la educación secundaria. *Revista Academia y Virtualidad*, 10 (1), 123-130.
<http://dx.doi.org/10.18359/ravi.2674>

Rodríguez-Menéndez, M. C., Peña-Calvo, J. V. e Inda-Caro, M. M. (2016). “Esto es lo que me gusta y lo que voy a estudiar”: Un estudio cualitativo sobre la toma de decisiones académicas en bachillerato. *Revista Complutense de Educación*, 27 (3), 1351-1368.
http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48518

Sánchez-Sandoval, Y., y Verdugo, L. (2024). Madurez psicológica, expectativas de futuro y ajuste escolar en la toma de decisiones en Educación Secundaria. Bachillerato o Formación Profesional. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 35 (1), 63-80. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.35.num.1.2024.40759>

Santana-Vega, L. E., Feliciano-García, L. y Cruz González, A. (2010). El Programa de Orientación Educativa y Sociolaboral: un instrumento para facilitar la toma de decisiones en Educación Secundaria. *Revista de Educación*, 351, 73-105.
<https://portalciencia.ull.es/documentos/5e32c1a229995254e21814e5>

Anexos

Anexo I. Sesión 1.

Búscate la vida

ELEMENTO	PUNTOS	ELEMENTO	PUNTOS
1 COHETE	500	3 CACAOS LABIALES	65
2 CUENTOS TRADICIONALES	50	1 GAMUSINO	1600
4 LIBROS DE MATES	80	2 CANCIONES	1200
1 RATONCITO PÉREZ	1000	HACER UNA DECLARACIÓN DE AMOR	700
5 CALCETINES DE LUNARES	120	2 BUFANDAS	200
7 MOCHILAS MOLONAS	450	1 LUCHADOR DE SUMO	560
CARICATURA DE TODAS LAS PERSONAS DEL GRUPO	1500	UN POEMA PRECIOSO	800
1 SEVILLANA	400	2 CORDEROS	200
LOS NOMBRES DE LOS REYES CATÓLICOS	280	5 CONSECUENCIAS DEL CAMBIO CLIMÁTICO	350
1 PIRÁMIDE DE PERSONAS	700	1 MINI CUENTO INVENTADO	800
1 GUSILUZ	2000	1 PIRÁMIDE	250
1 OBRA DE ARTE	490	TOTAL GRUPO	

PARA QUE TOD@S NOS LO PASEMOS BIEN Y PODAMOS DISFRUTAR...

- 1.TOD@S LeS INTEGRANTES DEL GRUPO COLABORAN Y APORTAN.
- 2.NOS COMUNICAMOS DE FORMA RESPETUOSA, EVITAMOS LOS GRITOS E IMPONER IDEAS.
- 3.HABLAMOS Y ESCUCHAMOS TOD@S A TOD@S.

Por último, a cualquier pregunta, todas nuestras respuestas serán: ¡BÚSCATE LA VIDA!

Nota. Elaboración propia.

Anexo II. Sesión 2.



Nota. Elaboración propia.

Anexo III. Sesión 3.

Escribe el cuadro...elige la obra que más te apetezca. respira hondo. cierra los ojos. coge un lápiz y escribe...



Nota. Elaboración propia.

Anexo IV. Sesión 4.

Dilema 1. Llevas mucho tiempo jugando al baloncesto, te encanta este deporte, por fin has conseguido una cita a las 16:30h con un ojeador para la selección nacional del equipo deportivo de tus sueños. El estadio se encuentra a 5 minutos calle arriba.

De repente, comienza a llover y te tienes que resguardar en un portal, son las 16:15h y no tiene pinta que vaya a dejar de llover en breves...si llegas tarde a la cita perderás la oportunidad...

En medio de la calle te encuentras un paraguas en el suelo...¿qué haces?

Dilema 2. Después de mucho tiempo ahorrando, por fin, has conseguido tener el dinero suficiente para comprarte el último modelo de teléfono que tanto deseas. La única tienda en el mundo que lo vende a ese precio sólo es día, cierra a las 17:00h y está a 5 minutos calle abajo.

De repente, comienza a llover y te tienes que resguardar en un portal, son las 16:15h y no tiene pinta que vaya a dejar de llover en breves...si llegas tarde a la tienda perderás la oportunidad...

En medio de la calle te encuentras un paraguas en el suelo...¿qué haces?

Dilema 3. Gastas todos tus ahorros en un billete de tren para dar la vuelta al mundo, es el sueño de tu vida desde siempre y te hace muchísima ilusión porque llevas mucho tiempo preparando y pensando en este viaje. La estación está a 10 minutos calle arriba y el tren sale a las 16:45h.

De repente, comienza a llover y te tienes que resguardar en un portal, son las 16:15h y no tiene pinta que vaya a dejar de llover en breves...si llegas tarde a la tienda perderás la oportunidad...

En medio de la calle te encuentras un paraguas en el suelo...¿qué haces?

Anexo V. Sesión 4b.

¿Quién o quiénes ha-n expuesto su problema de forma **respetuosa**?

¿Quién ha **escuchado** los problemas de los demás?

¿Alguien ha intentado **faltar el respeto** verbalmente (insultado) a las otras personas?

¿Alguien ha intentado **imponer** su opinión por encima de las otras?

¿Se han puesto de **acuerdo**? ¿Quiénes? ¿Por qué?

¿Se podría haber **solucionado** el problema?

OTRAS OBSERVACIONES.

Anexo VI. Sesión 5.

Pasillo	Mar	Nieve	Bufanda	Albaricoque	Bosque	Ardilla
Acera	Luz	Pájaro	Sol	Cabeza	Sauce	Rojo
Vendaval	Piña	Tijeras	Calle	Mochila	Zorro	Palencia
Nubes	Brazo	Flores	Hierba	Verde	Uvas	Florero
Lluvia	Sevilla	Bellota	Papel	Plátano	Amigos	Halcón
Agenda	Zanahoria	Ordenador	Pierna	Orejas	Oso	Azul
Cazadora	Zamora	Montaña	Pino	Consejo	Paloma	Colegio
Abeto	Morado	Cocina	Lechuza	Naranja	Rosa	Luna
Elefante	Jabalí	Deporte	Margarita	Manzana	Monte	Calcetín
Amarillo	Salamanca	Perro	Avenida	Música	Luna	Jabón
Granada	Amapola	Ciervo	Petirrojo	Plaza	Río	Gato

Nota. Elaboración propia.

Anexo VII. Sesión 6.

Pregunta	Material	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
¿Para qué sirven las arterias y las venas? Para transportar la sangre.	Bolsa de plástico reciclada				
¿En qué año fue descubierta América? 1492.	Goma elástica				
¿Qué juego está formado por peones, alfiles, reyes y reinas? Ajedrez.	Globo				
¿Qué planeta es el más cercano al Sol? Mercurio.	Papel reciclado				
¿Cuál es el río más caudaloso de España? Ebro.	Cartón reciclado				
¿A qué arte se dedicó Pablo Picasso? Pintura.	Botella de plástico reciclada				
¿Qué huesos encontramos en el antebrazo? Cúbito y radio.	Trozo de cuerda				
¿Cuál es el pico más alto de España? Teide.	Trozo de celo				

Nota. Elaboración propia.

Anexo VIII. Sesión 7.

Escoge a una persona y bailad una sevillana, si podéis cantarla o inventarla, mucho mejor	Canta en HIP-HOP el cumpleaños feliz a todo el grupo.	Pídeles a 2 profes un calcetín.	Ahora eres Hamlet, coge tu zapatilla y recita “Ser o no ser, esa es la cuestión”
Dibuja en el aire la palabra FIESTA y deja que los demás la adivinemos.	Quítate tus calcetines e intenta que te los compremos.	Imita al profe con el que estés.	Con los compis que tengas a tu izquierda o derecha, debéis crear un mini obra de teatro improvisada.
Intenta recitar "Cuando cuentes cuentos, cuenta cuántos cuentos cuentas, cuando cuentes cuentos"	Junto a dos personas que quieran salir voluntarias, tenéis que bailar y cantar “La Macarena”.	Canta una canción que tenga la palabra CORAZÓN/ES.	Pídeles a 2 compis que te presten 4 pares de zapatillas.
Di esta frase, pero solo con la letra A: “Hay dos palabras que te abrirán muchas puertas: TIRA Y EMPUJE”.	Escribe una mini poesía con la palabra ESTUPENDO.	Escoge a 5 personas del grupo y cantad HAKUNA MATATA.	Construid una pirámide con 4 personas.
Interpreta a tu personaje favorito.	Escoge a 3 compis y haced una carrera en carretilla.	Consigue 4 libros de poesía.	Canta una canción que tenga la palabra RATÓN/ES.
Hazle una declaración de amor a tu libro de matemáticas.	Con la ayuda de 5 compis, escribid en el suelo con vuestros cuerpos la palabra FIESTA.	Escoge a 2 compis y cantad una canción de cuando erais pequeños.	Canta una canción que tenga la palabra NUBE/S.
Canta una canción que tenga la palabra ALEGRÍA/S	Crea una cadena de ropa.	Coge a tus compis de la izquierda y de la derecha y al profe y salid a bailar una jota castellana.	Haz una estrella con la ayuda de tus compis.

Nota. Elaboración propia.

Anexo IX. Sesión 10.



LA ISLA

Una calurosa tarde de verano te despiertas en una isla desierta...
Únicamente tienes tu ropa, rebuscas dentro de tus bolsillos y no tienes nada...
Miras a tu alrededor, no hay nada en lo que poder refugiarte, ni de comer, ni nadie a quien preguntar o que te puedan ayudar, te rodean grandes palmeras y a lo lejos ves una playa...
No sabes qué ha pasado, ni cuándo podrás volver a tu casa...
Debes sobrevivir.

Tienes la oportunidad de escoger **SOLO** 3 cosas de la lista y pensar al menos 2 usos para cada cosa.

RECUERDA: solamente tienes un objetivo, **SOBREVIVIR**.

- Un equipo completo de pesca.
- Doscientos litros de agua.
- Herramientas de cultivo.
- Semillas de diversas clases.
- Una pistola y cien balas.
- Medicamentos.
- Cien cajas de cerillas.
- Una barca con remos.
- Tu gato o perro.
- Artículos de higiene y belleza.
- Una maleta llena de ropa.
- Tres tiendas de campaña.
- Cinco gallinas y un gallo.
- Linternas y pilas.
- Cien rollos de papel higiénico.
- Un coche 4x4 y 400 litros de gasolina.
- Cien latas de comida en conserva.
- Un cuchillo.
- 500 folios y 50 bolígrafos.
- Herramientas para trabajar la madera y la piedra.
- Cazuelas y sartenes.
- Una máquina de escribir.
- Una vaca y un toro.
- Un espejo.
- Una radio.
- Dos arcos y 50 flechas.

Nota. Elaboración propia.

Anexo X. Pretest

Nombre y apellidos	Fecha	Curso	
Tómate tu tiempo para responder este cuestionario. No se trata de un examen. Escoge SI o NO.		SI	NO
¿Me considero una persona creativa?			
En mi familia, en mi círculo de amistades o en mi colegio, me dicen o expresan que soy una persona creativa.			
Tengo facilidad para establecer y dirigirme a un objetivo, pongo y busco los medios necesarios.			
Ante un problema, busco soluciones alternativas y novedosas.			
Si hay algo que me resulta difícil, lo abandono y empiezo otra cosa.			
Me considero una persona con facilidad para tomar decisiones.			
Si me surge un problema me quedo con la primera solución rápida que se me ha ocurrido.			
Suelo tomarme mi tiempo, utilizo estrategias y medidas para tomar mis propias decisiones.			
Si me dicen que tengo que realizar un acto de una manera determinada, pero encuentro una manera más apropiada de llevarlo a cabo, ¿se lo digo a la persona?			
Cambio constantemente de opinión para complacer las opiniones de los demás.			
Creo que aprender de los propios errores es una oportunidad de aprendizaje muy valiosa.			
Me influye lo que la gente opine sobre mis decisiones, tanto que las cambio para agradar a las personas.			

Nota. Elaboración propia.

Anexo XI. Post test

Nombre y apellidos	Fecha	Curso	
Tómate tu tiempo para responder este cuestionario. No se trata de un examen. Escoge SI o NO.		SI	NO
¿Me considero una persona creativa?			
En mi familia, en mi círculo de amistades o en mi colegio, me dicen o expresan que soy una persona creativa.			
Tengo facilidad para establecer y dirigirme a un objetivo, pongo y busco los medios necesarios.			
Ante un problema, busco soluciones alternativas y novedosas.			
Si hay algo que me resulta difícil, lo abandono y empiezo otra cosa.			
Me considero una persona con facilidad para tomar decisiones.			
Si me surge un problema me quedo con la primera solución rápida que se me ha ocurrido.			
Suelo tomarme mi tiempo, utilizo estrategias y medidas para tomar mis propias decisiones.			
Si me dicen que tengo que realizar un acto de una manera determinada, pero encuentro una manera más apropiada de llevarlo a cabo, ¿se lo digo a la persona?			
Cambio constantemente de opinión para complacer las opiniones de los demás.			
Creo que aprender de los propios errores es una oportunidad de aprendizaje muy valiosa.			
Me influye lo que la gente opine sobre mis decisiones, tanto que las cambio para agradar a las personas.			
Las actividades realizadas me han servido para aprender a tomar mis propias decisiones.			
Creo que mediante las actividades propuestas he descubierto incluso mejorado mi creatividad			

Nota. Elaboración propia.