

EL FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN PLÁSTICA: ANÁLISIS DE DISEÑOS EDUCATIVOS



TRAB

AJO FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR: ESTEFANÍA MARTÍN BUENO

DNI: 02665227 - X

TUTOR ACADEMICO: CARMEN GÓMEZ REDONDO

FACULTAD DE EDUCACIÓN (UNIVERSIDAD DE VALLADOLID)

SEGOVIA - 2017

Resumen

En el presente trabajo se realiza un análisis de la creatividad dentro del aula escolar. El principal objetivo de este trabajo es conocer y comprender los principios teóricos de la creatividad para luego poder realizar un análisis de recursos didácticos que nos sirva para concluir con la elaboración de unos principios para el diseño de recursos didácticos que fomenten la creatividad.

Para ello se ha realizado una revisión bibliográfica a fin de destacar las características de la creatividad tanto en los niños como en las tareas a realizar. Posteriormente se ha llevado a cabo un análisis de diferentes recursos de educación artística publicados por autores referentes en esta área, este itinerario teórico-práctico nos ha permitido formular unos criterios para la elaboración de una herramienta de análisis y evaluación de actividades publicadas en diferentes libros de educación. Tras este análisis los resultados apuntan a que las actividades diseñadas no fomentan la creatividad. Finalmente en las conclusiones se reseñan una serie de parámetros para la elaboración de actividades para el fomento de la creatividad.

Palabras clave

Educación Primaria, Educación Artística, creatividad, análisis de recursos didácticos.

Abstract

In this project an analysis about the creativity inside the classroom is realized. The main objective of this project is knowing and understanding the teorical points of creativity in order to carry out and analysis about the didactic resources, so we can conclude with the elaboration of some points for the design of didactic resources which develop the creativity. In this way, a bibliographical review has been realized to stand out the characteristics of creativity, not only in children, but also in the activities. Then, another analysis has took place. It is about the different resources of artistic education published by various authors related to this area. This teorical and practical itinerary has helped us in the elaboration of some criteria in order to elaborate a tool for the analysis and the evaluation of the activities published in the different educational books. After this test the results shows that the designed activities do not improve creativity. Finally, conclusions demonstrate some parameters for the elaboration of activities to promote creativity.

Key words

Primary education, artistic education, creativity, didactic resources analysis.

INDICE

1.Introducción.....	2
2.Justificación del trabajo.....	3
3.Objetivos.....	4
4.Marco teórico.....	4
4.1.definición de la creatividad.....	4
4.2.proceso CREATIVO.....	5
4.3.EL CLIMA PARA UN AULA CREATIVA.....	7
4.4.las emociones en el proceso creativo.....	8
4.5.estimuladores e inhibidores de la creatividad.....	9
4.6.la creatividad en el currículo de primaria.....	9
4.7.evaluación de la creatividad.....	10
5 Metodología de la investigación.....	11
6.Actividades prácticas a evaluar.....	11
6.1.análisis de PRÁCTICAS referentes.....	11
6.2.aplicación del test en libros de texto.....	12
6.3. resultados.....	27
7.CONCLUSIONES.....	29
8.BIBLIOGRAFÍA.....	31
8.1.RECURSOS AUDIOVISUALES.....	32
9.ANEXOS.....	33
9.1.anexo I.....	33
9.2.anexo II.....	38
9.3.ANEXO III.....	39

1. INTRODUCCIÓN

Al comenzar el trabajo podemos introducir una de las principales cuestiones que demarcan la creatividad en el ámbito educativo ¿Qué es la creatividad?, en este caso nos interesa dar una pincelada inicial a la definición del término de la mano de De la Torre (2006) “La creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro. Por ello, formar en creatividad es apostar por un futuro de progreso, de justicia, de tolerancia y de convivencia” (citado en Klimenko, 2008, p. 137).

Tratar el tema de la creatividad en un trabajo de fin de grado en el ámbito de la educación no es una tarea menospreciable ni repetitiva, sino que debe servir como proceso de reflexión que sirva para replantear las finalidades y los métodos en la educación.

Acertadamente el autor de referencia afirma que la creatividad es un bien social y esta afirmación es la principal justificación para su inclusión en el currículo educativo. Entendemos que un país necesita que sus ciudadanos sean personas creativas que puedan poner en marcha cambios sociales para solventar problemas estructurales que puedan surgir en el sistema. Algo que para bien y para mal hemos podido comprobar con la crisis económica que aún arrastramos.

Sin embargo, los últimos cambios en la legislación no vienen sino a desmontar estas afirmaciones, la creatividad tiene cada vez menos presencia en las aulas y aunque desde el ámbito legislativo se da importancia a esta capacidad, cada vez se reduce más la presencia de las materias en las que, de manera mayoritaria, se trabaja con ella.

Es por ello, que en la lucha constante por sortear las dificultades legislativas, los maestros deben tomar las riendas, dejar los corsés editoriales a un lado y diseñar actividades que trabajen la creatividad desde la innovación técnica, material y estética.

A lo largo de este trabajo pretendemos justificar con evidencias tanto teóricas como prácticas la necesidad de esta arenga hacia el maestro agente educativo.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO

Este Trabajo Fin de Grado ha surgido por el fruto de una inquietud personal. Debido a mi estancia durante el Practicum I en un colegio de carácter público y situado en la ciudad de Segovia, llevado a cabo en el Primer Ciclo de Educación Primaria, más concretamente en primero de Primaria.

Durante mi estancia en el Centro Escolar, pude observar cómo se impartía clase por el docente además de en otras, en la asignatura de Educación Plástica. Las actividades plásticas, se llevaban a cabo exactamente con la misma metodología que en nuestra época escolar, hace ya alrededor de veinte años. Las actividades consistían en copiar y rellenar una serie de fichas, prácticamente todas con las mismas características. Esto motivó en mí una serie de preguntas como: ¿Todas las actividades plásticas promueven la creatividad? ¿Qué actividades son las adecuadas para fomentar la creatividad? ¿Cómo se deben llevar a cabo para promover la creatividad en los niños?

Por este motivo, se realizara un análisis minucioso de aquellas actividades que nuestro alumnado debe trabajar para poder fomentar su creatividad, así como desarrollar en ellos una continua motivación por seguir aprendiendo.

En primer lugar, destacaremos cuáles son los objetivos principales que queremos conseguir llevando a cabo este análisis de la creatividad en la escuela.

Seguidamente observaremos qué es la creatividad y cuál es su finalidad en la educación. Así como la gran importancia de la creatividad en nuestro alumnado, dentro del aula y como proyecto global del Centro Educativo y los factores sociales y familiares que incitan en el niño un cambio.

Podremos destacar, en el proceso de la creatividad las fases descritas por varios autores, así como, las emociones que surgen en niños y adultos a medida que se avanza en el proceso creativo.

La importancia que tienen los estímulos e inhibidores de la creatividad y su vinculación con el currículum de Educación Primaria.

Por otra parte, realizaremos una evaluación detenida y concreta para desarrollar cada uno de los puntos y métodos que se llevan a cabo en las diferentes actividades. Evaluaremos la programación del proceso creativo del alumnado comparando y analizando los diferentes tipos de materiales y metodologías que podemos utilizar para llevar a cabo una clase práctica. Así como un análisis concreto y una explicación minuciosa sobre la metodología a trabajar y sus diferentes actividades.

A continuación, sintetizaremos aquellas competencias que más exhaustivamente hemos trabajado durante la elaboración este TFG:

- 1- Adquirir conocimientos y comprensión para la aplicación de la práctica de:
 - a. Aspectos principales de terminología educativa, esta competencia la hemos adquirido a lo largo del trabajo en varios puntos, concretamente dentro del marco teórico.

- b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo. Adquirimos esta competencia en el trabajo y realización del marco teórico concretamente en el apartado llamado el proceso creativo.
 - c. Objetos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículo de Educación Primaria. Esta competencia es adquirida gracias al análisis del currículo, desarrollado en el apartado llamado la creatividad en el currículo de Educación Primaria.
 - d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa. Adquirimos esta competencia estudiando y trabajando en el apartado de desarrollo de las actividades.
 - e. Principales técnicas de enseñanza aprendizaje. Adquirimos esta competencia en varios apartados trabajados y analizados durante la realización del trabajo estos son la metodología y el análisis de las actividades.
 - f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículo de Primaria. Esa competencia se trabaja en aquellos apartados que requieren análisis de libros, lecturas, leyes...
 - g. Rasgos estructurales de los sistemas educativos, en el marco teórico podemos ver reflejado como se ha adquirido esta competencia durante el análisis de los documentos así como de las distintas leyes.
- 2- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:
- a. Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje, trabajada esta competencia durante el análisis de las actividades propuestas por diferentes autores en sus libros, así como en los distintos libros utilizados en las escuelas.
 - b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos, los hemos adquirido gracias a la revisión teórica del documento.
 - c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos. Se adquieren gracias al trabajo y al análisis que se realiza a lo largo del apartado dedicado a las actividades así como el análisis y conclusiones de las mismas.
- 3- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa. Se trabaja a lo largo de todo el trabajo para contrastar la teoría con la práctica.
- 4- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:
- a. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación se adquiere en el análisis y la producción del apartado nombrado como metodología del trabajo.
 - b. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión. Esta competencia se desarrolla y adquiere gracias al diseño de las actividades y la propuesta en general.

- 5- Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre las necesidades de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causal por una discapacidad. Adquiriéndola a través de las diferentes tareas o actividades desarrolladas en el aula, en la que sean ellos mismo los que deban tomar decisiones sobre distintos aspectos.

3. OBJETIVOS

Para fomentar la creatividad es necesario que esta forme parte del currículum de Educación Primaria, para ello es necesario conocer estos objetivos que nos vamos a marcar. A continuación, señalamos una serie de objetivos generales y otros específicos:

- **Objetivos generales**
 - Conocer y comprender el concepto de creatividad y su papel en la educación.
 - Conocer y analizar las diferentes formas de trabajar la creatividad dentro del aula desde la expresión plástica.
- **Objetivos específicos**
 - Realizar una revisión teórica del ámbito que nos sirva para elaborar un marco teórico sobre creatividad que contextualice el trabajo.
 - Construir una herramienta para la evaluación de la creatividad en materiales de educación artística.
 - Analizar y evaluar los materiales que fomentan la creatividad.

4. MARCO TEÓRICO

Este trabajo está centrado en la capacidad de creatividad así como en su desarrollo dentro de la escuela y concretamente en la asignatura de Educación Plástica.

Para poder desarrollar en su totalidad este trabajo en primer lugar profundizaremos en el concepto de creatividad y las visiones aportadas por los distintos autores sobre este concepto.

4.1. DEFINICIÓN DE LA CREATIVIDAD

La figura que conocemos como artista o creador ha ido evolucionando a lo largo de los años. Al comienzo se concebía a estas personas como meros imitadores de la realidad hasta el gran cambio en el que los artistas estaban al mismo nivel que los príncipes de la Grecia Clásica. Se produce en estos años un gran salto desde el artesano hasta el artista.

Es en este momento en el que surge la creencia de que el artista nace, no se hace. Solamente aquellas personas tocadas por la varita mágica de la creatividad son capaces

de ser artistas. Y es este don especial el que les hace ser diferentes del resto de los mortales, destacar por encima de ellos y ser considerados como seres superiores en ocasiones. (Fontal, Gómez y Pérez, 2015, p.23).

Sin embargo tenemos que romper este mito que rodea a los artistas. “Ya que hemos de decir que se hacen, en la medida que el talento, la creatividad, incluso la imaginación pueden desarrollarse a través del trabajo educativo [...] toda capacidad artística supone una ejercitación” (Fontal et al., 2015, p.23).

Podemos definir la creatividad según la Real Academia Española como la facultad de crear o la capacidad de creación.

Mateo, Díez y Menchén (1983) definen la creatividad como la “capacidad para captar estímulos sensoriales y convertirlos en ideas con características de originalidad e imaginación y expresarlas con fluidez y estilo personal con la finalidad de dotar a las cosas y al mundo de una nueva significación” (p.13).

Por otro lado, Martínez (1976) la define como “la facultad de toda persona que, teniendo como base la imaginación y la tendencia a realizarse, da como resultado una actitud crítica ante la vida y manifestaciones variadas de dicha facultad” (p.27).

La creatividad, por tanto, está vinculada con el talento propio de cada individuo. Lo que permite aplicarlo a cualquier ámbito cotidiano, así como el de la escuela. Centrándolo en tareas específicas con la finalidad de descubrir o mejorar esta capacidad, basándonos en la imaginación y con el fin de expresar las creaciones propias de cada individuo después de este haber realizado un análisis personal con una actitud crítica hacia su resultado.

Ambos autores están de acuerdo en que la creatividad no es una capacidad aislada, sino que ésta a su vez hace referencia a varios aspectos personales del individuo. Dependiendo de los autores podemos destacar unas **necesidades para fomentar la creatividad** u otras. Como señalan Mateo et al. (1983), únicamente encontramos dos aspectos necesarios para impulsar en el individuo la creatividad. Estos son “la necesidad de novedad (...) conduce continuamente a crearse situaciones nuevas” (p.14) y “la necesidad de crecer (...) nos empuja continuamente a buscar sin descanso” (p.14).

Señalando seguidamente a Martínez (1976) podemos destacar el doble de aspectos necesarios para hacer una referencia completa a la creatividad. Como son los siguientes aspectos principales “el sector imaginativo, (...) en la creación de algo nuevo. El ámbito de lo intelectual, las manifestaciones prácticas de creación concreta y el aspecto vivencial, o de adaptación a nuevas situaciones y problemas” (p.21).

Los dos autores nombrados anteriormente poseen una definición de la creatividad semejante, basados en la capacidad de imaginación así como de expresarla a través de sus ideas y su capacidad crítica. Por el contrario, se diferencian en la enumeración de los factores necesarios para impulsar una creatividad completa. En Mateo et al. (1983) podemos diferenciar la necesidad de crear y buscar aspectos novedosos en una sociedad

monótona. En cambio, en Martínez (1976) destacamos la necesidad, no de cambiar los aspectos físicos de la sociedad, sino la necesidad de cambiar el aspecto crítico de la persona.

Por otro lado, cabe destacar que ambos autores también poseen una serie de **factores que intervienen en la creatividad** contrarios entre ellos.

Podemos observar en Martínez (1976) que los factores analizados están todos ellos relacionados con la persona. Encontramos el factor psicológico, afirmando que “la auténtica Creatividad es psicológica, pues las creaciones concretas van siempre impregnadas de algo distintivo personal” y el factor personalidad como “una necesidad de expresión de un mundo interior” (pp.36-38). El último de los factores que no está relacionado con la persona física es el factor físico, respectivo con el medio que rodea a la persona así como el material y el clima de confianza en el que se envuelve.

En cambio analizamos los factores que intervienen en la creatividad según Mateo et al. (1983), podemos destacar tres distintos, la imaginación, la originalidad y la expresión. Estos son factores principalmente relacionados con el interior de cada persona, pero no basados en sus características personales como podíamos destacar anteriormente con Martínez (1976). Estos son cualidades asociadas al nivel creativo.

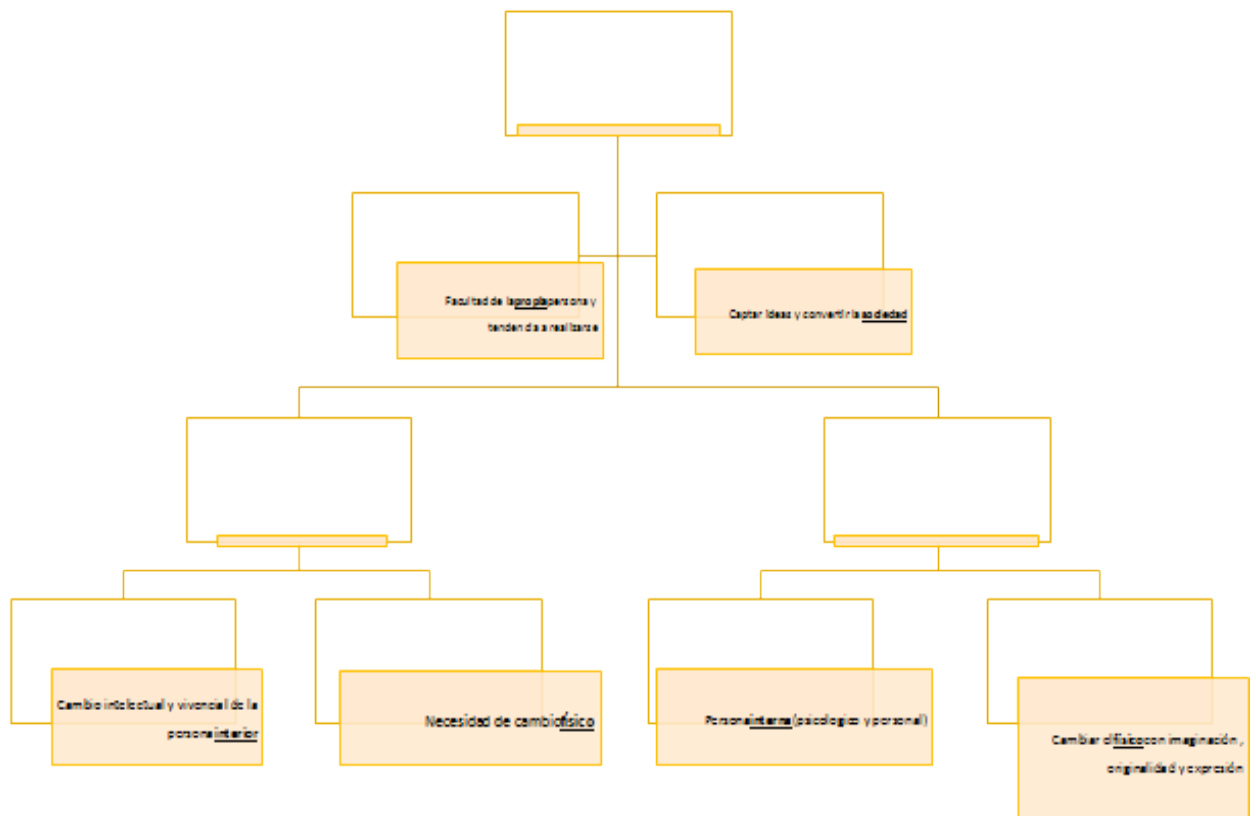


Gráfico 1. Comparación entre autores. Fuente, elaboración propia

Podemos observar en la sociedad que nos rodea una gran demanda de creatividad. Todo ello viene causado por ser monótona y con necesidad de cambio, de ella recogemos diariamente mensajes en los que se precisa el desarrollo de esta capacidad para innovar y crear. Unido a estas características propias de nuestra sociedad, destacamos también en la escuela una falta de motivación ante la creatividad del alumnado. Basados fundamentalmente en la metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje de dichos niños, sus actividades y tareas, careciendo de creatividad e innovación. Así como de autonomía en el alumnado para crear durante su propia enseñanza.

Por otro lado, destacamos en la sociedad actual al alumnado con diversas características, referido, también, a su capacidad creativa. Podemos observar, cuando el alumnado acude a la escuela con esta cualidad, pueden llegar a sufrir dos aspectos contradictorios. Puede permanecer la creatividad dormida dentro del niño debido a su entorno o a su educación, o puede desarrollarse al máximo gracias a un entorno y una educación en la que se promueva y potencie dicha capacidad.

4.2. PROCESO CREATIVO

Después de analizar la definición de creatividad dada por distintos autores, podemos destacar que éste debería ser un aspecto fundamental para trabajar en la escuela. De este modo, podremos dar la oportunidad, a todos los niños por igual, de desarrollar su creatividad.

Para poder trabajar la creatividad en el aula se hace necesario conocer el proceso creativo, es decir, las distintas fases por las que pasan, tanto niños como adultos, para crear algo. Conocer en profundidad este proceso, nos ayudará a diseñar mejores actuaciones educativas y a ayudar a los niños en el proceso, conociendo la fase en la que se encuentran y ayudándoles a gestionar las emociones asociadas.

Respecto a esto, encontramos que Wallas (citado por Gil, 2012) diferencia cuatro **etapas o fases que contribuyen en el proceso creativo**, que a su vez tienen que ver con las fases de la creatividad:

- **Preparación**, recogida de información para poder dar solución a un problema determinado.
- **Incubación**, creación de ideas en el cual se asume un periodo de inquietud.
- **Iluminación**, se encuentra una posible solución al problema.
- **Verificación**, basándonos en la solución encontrada, se elabora la idea teniendo en cuenta el proceso y con una mentalidad crítica. Seguidamente se elabora y se lleva a cabo.



Gráfico 2. Proceso creativo, Wallas. (Citado por Gil, 2012)

Además de Wallas, podemos destacar y analizar una serie de **fases del proceso creativo** dispuestas por Koestler (citado por Gil, 2012) **basándose en las propuestas cognitivas de la neurociencia:**

- **Fase lógica**, es la fase en la cual surge el problema. Se estudia su entorno y se busca dar una primera solución a dicho problema.
- **Fase intuitiva** es el periodo de tiempo en el que las ideas surgidas toman madurez y comienzan a surgir soluciones.
- **Fase crítica** es en esta fase en la cual el creador analiza su trabajo realizado, verificando su descubrimiento y finalmente lo verifica.

Taylor (citado por Almansa, 2007) realiza una enumeración de las **fases del proceso creativo basándose en aquellos niveles de las competencias necesarias para producir el trabajo:**

- **Nivel expresivo** es aquel en el que descubre nuevas formas de expresar a él y a los demás los sentimientos.
- **Nivel productivo** en este nivel lo importante es el número y la técnica de ejecución se utiliza, dejando atrás la importancia por la forma y el contenido.
- **Nivel inventivo** es el proceso de encontrar nuevas técnicas de invención así como de la capacidad para descubrir nuevas realidades, este nivel exige flexibilidad perceptiva.
- **Nivel innovador** en él es fundamental la originalidad y creatividad.
- **Nivel emergente** es la creación de principios nuevos, destacando al talento.

A continuación de las enumeraciones de las diferentes fases del proceso creativo, podemos analizar utilizando una comparación entre la similitud y las diferencias que existen entre el pensamiento de los tres autores.

Wallas	Koestler	Taylor
Fase de preparación	Fase lógica	X
Fase de incubación	X	Nivel productivo Nivel inventivo
Fase de iluminación	Fase intuitiva	Nivel expresivo
Fase de verificación	Fase crítica	X
X	X	Nivel innovador
X	X	Nivel emergente

Tabla 1. Comparativa entre autores. Elaboración propia.

Podemos observar que, la primera fase en la que el creador determina el problema y comienza a buscar soluciones, la consideran tanto Wallas como Koestler. Taylor no posee en su análisis esta fase, sino que directamente comienza con la búsqueda de nuevas formas para expresarse.

Además la fase de incubación, por la que comienza Taylor, es muy semejante a la de preparación basada en Wallas y a la fase intuitiva narrada por Koestler, ya que todos coinciden en que en esta etapa se buscan soluciones a un problema determinado.

Las últimas fases del proceso creativo definidas tanto por Wallas como por Koestler resultan ser fases afines entre ellas. Ambos buscan una verificación final de su proyecto, para asegurarse de su validez. Por el contrario, es Taylor el que en su análisis no posee ninguna fase en el cual le resulte necesario para poder finalizar su trabajo un estudio de verificación del producto final.

Tanto las fases de la creatividad como las etapas que contribuyen en este proceso, son ambos aspectos más importantes que determinan a la creatividad del niño. Ya que las etapas son las características que cada niño posee en un momento determinado de su vida en relación a la creatividad y por su parte, las fases son los procesos que contribuyen a la creatividad, es decir son los pasos que estos niños o adultos dan para poder llegar a dar forma a su proceso creativo interior exteriorizando todo aquello que piensan o imaginan.

A continuación, destacaremos las **etapas de la creatividad** tomadas de Mateo et al. (1983).

Tabla 2. Etapas de la creatividad. Elaboración propia.

En la siguiente tabla, podemos destacar los principales aspectos a tener en cuenta en las etapas del niño, según sus características o cualidades. Cabe destacar que, los alumnos al no poseer las mismas cualidades no se encontrarán todos en la misma fase en un momento determinado. Es por ello, por lo que recae en la labor del maestro la gran importancia de saber las diferentes características y cualidades de cada niño, para poder establecer su correcto proceso de enseñanza-aprendizaje.

Caráct.	Multisensorial	Simbólica	Intuitiva	Creativa	Operativa
Fases					
Edad	Hasta 3	De 3 a 5	De 5 a 7	De 7 a 10	De 10 a 15
Estimulación	Sentidos	Percepciones	Intuición	Pensamiento múltiple	Pensamiento lógico
Variable típica a desarrollar	Curiosidad	Observación	Imaginación	Imaginación Originalidad Expresión	Inteligencia
Elementos básicos	Reflejo de orientación	Espontaneidad	Pensar	Relajación	Formular hipótesis

Tabla 3. Fases de la creatividad. (Mateo et al., 1983, p.30).

A medida que el niño se va desarrollando como persona y va creando dentro de él, el concepto y la capacidad que requiere para conocer todos sus sentidos y sus propias cualidades, va estimulando a su vez su creatividad e intenta exteriorizarla.

4.3. EL CLIMA PARA UN AULA CREATIVA

Cabe destacar que, el alumnado debe encontrarse en un clima creativo y acogedor para poder manifestar todas sus ideas y pensamientos. Este clima depende tanto del alumnado como del maestro, no es algo unipersonal sino una situación conjunta que debe ser creada con la aportación de cada uno. Tiene, además, que tener unas reglas claras y bien identificadas por los niños, para en ningún momento faltar al respeto de sus compañeros. Hay que respetar todas las ideas de los compañeros y estos deben crear sin ser juzgados, debemos tener una clase flexible y preparada para el cambio (De la Torre, 1987).

Destacaremos que un aspecto clave y fundamental para el buen trabajo en el aula. “Cuando el ambiente de un grupo es de trabajo productivo, arrastra a quienes escamotean el esfuerzo; por el contrario cuando el clima es de desgana, dejadez, contaminan a los más trabajadores, disminuyendo su esfuerzo” (De la Torre, 1987, p.37).

La creatividad es un concepto complejo y que se encuentra en constante evolución, vinculada al talento personal e individual. Esta capacidad a su vez, lleva implícita los intercambios de frustración con los demás y con su propia persona. Este es un indicador propio de que el individuo esta creado y a su vez realiza una evaluación crítica sobre su creación.

Ser creativo y crear implica en todo momento asumir riesgos y encontrarse con nuevos métodos o conocimientos de los cuales no teníamos constancia. Cuando un niño se encuentra en este momento necesita apoyo y ánimo para continuar ya que precisan sentirse cuidados y seguros en cualquier circunstancia. Esta es una condición definitiva para que ellos continúen creando y formando su propia imaginación. Implica una frustración pero esta es la primera muestra de que estamos creando, seguidamente continuaremos en un viaje de búsqueda que finalizará con una solución a nuestro problema y esto nos creará una gran sorpresa.

Para reforzar la creatividad infantil, los padres y profesores no solo deben encontrar o desarrollar programas o actividades con nuevas técnicas, sino que primero deben cambiar aquellos entornos que inhiben la creatividad. Las mejores técnicas creativas o los programas creativos más fuertes no pueden compensar una cultura que aplaste la creatividad (Kim, 2010, citado en Clouder, 2012, p.13).

Destacamos que las escuelas actuales, a las que los niños acuden diariamente para continuar su proceso de aprendizaje, poseen unas características iguales o semejantes a las de las escuelas propias de hace cincuenta años. Por ello, para poder llegar a desarrollar esta capacidad en todo el alumnado es necesario que la escuela sufra una

serie de cambios propios del siglo en que nos encontramos. Estos **cambios necesarios en la relación maestro-alumno** los enumeramos según (Ruf, 2005, en citado en Müller-Using, 2012):

- Tanto profesorado como alumnos invierten la misma cantidad de tiempo en entenderse mutuamente en clase.
- Tanto profesor como alumno conmuta sus funciones de locutores o audiencia en proporciones similares. [...]
- Los alumnos no solo realizan las tareas para satisfacer normas funcionales, sino que también aprenden a aplicarlas para medir el rendimiento de otros compañeros de aprendizaje y expertos. (p.77)

Para continuar con este cambio en las escuelas para producir en el alumnado un clima favorable en su proceso creativo, es necesario fomentar en el aula una serie de factores. El maestro es el que tiene que configurar un aprendizaje en el que el alumnado sea capaz de formar parte de su proceso de enseñanza-aprendizaje con contribuciones, ideas o pensamientos. Esto implica a su vez crear una atmósfera de bienestar, en la que los niños y niñas tengan su propio espacio para pensar y crear.

Para ello, es necesario establecer unos **componentes clave para promover la creatividad en el aula** (Urban, citado en Müller-Using, 2012).

1. Comportamiento y pensamiento divergente: Es importante que se encuentre una base estructurada para empezar a desarrollar nuevas ideas. Permitted y fomentando el hecho de realizar preguntas sobre el tema.

2. Fundamentos de pensamiento y conocimiento general: Los pensamientos del maestro deben ser fluidos, flexibles ante las necesidades del alumnado así como originales e innovadores. Centrado en un aprendizaje en el que el niño posea un proceso de aprendizaje así como de un resultado claro.

3. Fundamentos específicos de conocimiento y habilidades en un ámbito determinado: espacios e ideas claras en las que los niños tengan intereses individuales y la oportunidad de trabajar de una forma intensa y puedan llevar a conseguir sus objetivos.

4. Concentración y compromiso con la tarea: debe ser recompensado el esfuerzo y la preparación. Para ello se debe fomentar en el alumnado la identificación y solución ante distracciones innecesarias, así como, motivar que toda tarea comenzada debe ser finalizada.

5. Motivación y motivos: se fomenta los intereses propios del niño al igual que su curiosidad propia.

6. Apertura y tolerancia ante la ambigüedad: crear un lugar de tolerancia, alegría y expuestas al cambio (Müller-Using, Bamford, Brierley & Leibovici-Mühlberger, 2012).

Todos estos cambios que deben sufrir la escuela y particularmente el aula son fundamentales y necesarios para poder fomentar la creatividad. Pero no es menos importante el papel que sufre el niño es este proceso de cambio. Ya que él debe

encontrarse continuamente en un clima de confort, en el que se sienta arropado y querido es por ello por lo que el maestro debe transmitirle una continua motivación. Ya que, ellos “también luchan contra sistemas educativos rígidos y personas que no son capaces de reconocer y valorar su potencia creativo” (Müller-Using et al. 2012, p. 25).

Por otro lado destacaremos la función que las familias tienen en este proceso de creatividad. Los padres y madres deben entender que cada niño tiene su propio tiempo, es decir, no es más listo o más creativo un niño que realiza antes determinadas tareas que otras. Por ello, no podemos transmitir a nuestros hijos una comparación negativa sino que debemos dejarles para que sean ellos mismos los que gestionen su propio tiempo.

El niño necesita tanto en la escuela como en casa una continua confianza, él debe sentirse en un ambiente seguro para que pueda explorar todas sus posibilidades. Por ello, los padres también pueden, para conseguir este ambiente favorable y acogedor, **adaptar el entorno familiar desde un punto de vista creativo:**

- Crear una zona exclusiva para la creatividad, este rincón será una zona en la que se encuentren gran variedad de juegos interactivos, puzles, elementos recogidos en excursiones, desechos de casa como envoltorios. Todo esto le proporcionará una enseñanza única ante pensamientos, creencias o tareas que le hará ir descubriéndose por sí mismo.
- Prueba y error, dejemos que los niños se equivoquen tantas veces como sea necesario para que ellos mismos se den cuenta de estos errores y sean capaces de rectificar.
- Tonos negativos en voz baja y los positivos a todo volumen, los niños son como esponjas que poco a poco van recogiendo información, no descartan ninguna todas las almacenan, es por este motivo, por el que debemos continuamente nombrar a los niños con palabras y ánimos positivos.
- La música y el dibujo en edades tempranas, tiene efectos positivos en los niños.
- Conozca todos sus talentos ocultos y los que no y refuércelos en todo momento.
- Cree un refuerzo positivo y una motivación continua (Leibovici-Mühlberger, 2012).

4.4. LAS EMOCIONES EN EL PROCESO CREATIVO

Durante el proceso creativo que viven los niños y los adultos destacarán diferentes emociones que pueden resultar beneficiosas pero por el contrario también pueden resultar perjudiciales.

Las emociones en el proceso creativo desempeñan una gran función, desde el comienzo de dicho proceso cuando surge el problema, pero continúan hasta que este finaliza y se encuentra una solución o una idea novedosa y original. A lo largo de este tiempo podemos encontrarnos innumerables emociones tanto positivas como negativas, debido a que nos podemos encontrar diferentes obstáculos y frustración durante el proceso (Ivcevic, Hoffmann, y Brackett, 2014).

Las emociones negativas como la ansiedad, provocan una terrible inhibición ante la búsqueda de soluciones. Esta se sintomatiza en un bloqueo de la persona por no poder continuar con la creación.

Las emociones tienen su origen en la mente. Unas producen equilibrio, son constructivas y favorecen la creatividad, como la alegría, el amor y la relajación; otras producen desequilibrios, son destructivas y bloquean la creatividad, como la tristeza, el miedo y la tensión. (Menchén, 1998, p.56)

No todas las emociones que nos invaden durante el proceso creativo son favorables para la propia persona. Es por este motivo por el cual, cada individuo debe saber **diferenciarlas y regularlas**. Para ello vamos a nombrar tres pasos básicos: Basándonos en (Díaz, 2012).

- **Percibir y aceptar las emociones.**
Debemos primeramente permitirnos sentir esta emoción o emociones para a continuación sentirla en la propia persona y finalmente es necesario, admitirla para poder trascenderla.
- **Entenderlas.**
Es recibir el mensaje que nos ayuda a entender cada emoción, detrás de cada una de las emociones podemos encontrar un mensaje que llega a nuestro cuerpo para hacernos comprender el sentimiento que nos está produciendo dicha emoción.
- **Regularlas.**
El último de los tres pasos, sería saber actuar con esta emoción de una forma beneficiosa para la persona y su entorno más cercano.

Eso es en lo que consiste la regulación, que no hay que confundir con intentar “controlar”, “dominar” o “taponar” nuestras emociones, sino con establecer una sinergia entre la energía y el mensaje que nos aportan para pasar a la acción de forma saludable. (Díaz, 2012. p. 7)

4.5. ESTIMULADORES E INHIBIDORES DE LA CREATIVIDAD

No solo existen variables internas (como las emociones) que influyen en la creatividad, sí que existen momentos en los que la propia persona se encuentra influenciada por otros aspectos internos o externos que no le permiten continuar con su creación.

Las personas tenemos una serie de cualidades propias que no nos permiten llegar al fin de nuestro proyecto, nos impiden ser creativos. Cada persona posee una serie de características, cada una tiene su propia historia muy diferente o semejante a otra, por lo tanto, cada uno de los individuos pueden tener una serie de factores diferentes que inhiben su propia creatividad dependiendo de su personalidad.

A continuación, enumeraremos **los inhibidores de la creatividad**:

- Bloqueos personales: obstaculizan el camino, impidiendo que veamos este en todas sus posibilidades. Pueden ser: Fatiga, ansiedad o depresión.
- Bloqueos con el problema: no saber aislar un problema determinado, es decir, se centra en un problema concreto impidiendo ver el conjunto entero para poder

- resolverlo. También podemos destacar por el contrario, que venga dado por, limitación propia a un problema prestando escasa preocupación por este.
- Bloqueos en la percepción: dificultad para formar o transferir conceptos y conocimientos. O la falta de flexibilidad, dando la misma rigidez siempre a una estructura.
 - Bloqueos emocionales: provienen del interior de nuestra persona.
 - Inseguridad
 - Temor a equivocarse
 - Aferrarse a las primeras ideas concebidas
 - Deseo de triunfar rápidamente
 - Desconfianza
 - Bloqueos socioculturales: vienen dado cuando una cultura condiciona una forma determinada de ver las cosas, así como la sobrevaloración social ante determinado razonamiento. Por ejemplo: que las ideas creativas aparecen en la cabeza de forma fácil, traídas por las musas... eso significa que la creatividad se asocia al poco esfuerzo, a la suerte o al don.
 - Bloqueo en el ámbito escolar, vienen determinados por las características que posee el maestro del aula.
 - Presiones al conformismo, normas dictaminadas por la escuela o el profesor.
 - Actitud autoritaria de una tercera persona, que anule la espontaneidad y creación.
 - Ridiculización de los intentos creativos, todos los esfuerzos realizados por una persona sean de las características que sean necesitan un reconocimiento.
 - Sobrevaloración de recompensas o castigos.
 - Excesiva exigencia y preocupación por el éxito (De la Torre, 1987).

Por otro lado, podemos destacar que a través de las experiencias vividas, conocimientos, imágenes, emociones o deseos que cada individuo posee puede ir a su vez estimulando una creatividad propia. Es por este motivo por el cual, enumeraremos a continuación una serie de técnicas para **estimular la creatividad**.

- Los sueños; debemos fomentar en nuestro alumnado que cada mañana al despertar escriba en un papel o cuaderno de sueños, todo lo que ha soñado esa noche. Este es el primer paso de creatividad primaria, fantasía y realidades imposibles.
- Imaginación guiada, a través de la expresión de sus propios sueños o emociones.
- Automatismos imprevisibles: consiste en la realización de lo que conocemos como un torbellino o lluvia de ideas. Este paso en la creación de ideas novedosas es un punto fundamental cuando el individuo se encuentra en el proceso con un momento de caos o trance donde no sabe cómo continuar.
- La metáfora, la realización de anotaciones de ideas que poseen en la mente los creadores. Estas imágenes sensoriales son la construcción de un conjunto de grandes ideas que posee nuestra mente y deben ser anotadas y transmitidas al exterior.

- La fluidez de ideas y sensaciones o imágenes (De Prado, 2006).

4.6. LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO DE PRIMARIA

Con la finalidad, de trasladar los conceptos e innovaciones al centro escolar, debemos relacionarlos con las diferentes áreas que en ella se trabajan. Se podría desarrollar en cualquier ámbito escolar pero, la mayoría de los centros ya están innovando en estos aspectos con nuevas técnicas y metodologías de trabajo. En cambio, en el área de Educación Artística hemos visto reflejado en distintas aulas y centros que se encuentran estancados en sus métodos de trabajo. En las cuales siguen utilizando los blocks de dibujo predeterminados por diferentes editoriales y en las que los alumnos son meros repetidores. Por este motivo nos centremos concretamente en este área que define Aragón et al. (2005) como:

El área de Educación Visual y Plástica no tiene por objeto formar artistas, sino dotar de competencia a los chicos y chicas para que puedan hacer uso de las posibilidades que brinda el lenguaje visual y plástico para comunicarse, es decir, para expresar libremente ideas, sentimientos, emociones... (p. 15)

Podemos analizar la Educación Artística desde el punto de vista pedagógico, como una forma de expresión y comunicación de sentimientos o pensamientos internos, los cuales están basados en las sensaciones, valores o ideas de cada individuo.

Ken Robinson (2006) defiende: “El concepto de creatividad, en todo el mundo, se encuentra relacionado con el mundo artístico, es por ello que las artes se encuentran en el último escalón del sistema educativo y que el arte es víctima en la mentalidad actual”.

Vincularemos a continuación, todas las características destacadas en los puntos anteriores sobre la creatividad, sus factores, niveles... con el currículo propio de Educación Primaria, regulado por el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

A lo largo de este decreto, podemos destacar la incorporación de la creatividad en varios artículos como el de objetivos de la Educación Primaria y en los Elementos Transversales. En todos ellos, se expresa la palabra creatividad con la misma definición, habilidad que los niños deben adquirir en la escuela con el fin de garantizar una formación integral.

Seguidamente, podemos encontrar en los criterios de evaluación y en los estándares de aprendizaje de las Ciencias Sociales definidos en el currículo cómo la creatividad aparece como un elemento fundamental del desarrollo de hábitos de trabajo así como de actitudes de confianza, esto confirma su carácter transversal en la legislación.

En el apartado de la asignatura de Lengua podemos observar en los contenidos a trabajar la creación de cuentos, poemas... utilizando cada alumno su propia imaginación y desarrollando así la creatividad. En los criterios de evaluación así como en los estándares de aprendizaje, destacamos la capacidad para memorizar y reproducir los diferentes textos literarios utilizando la creatividad (entendemos que en la expresión) y las estrategias de comunicación aprendidas durante las clases.

A continuación, en otro de los criterios de evaluación, encontramos el fomento de la creatividad así como su desarrollo, a través de la mejora progresiva y expresión de la lengua desarrollando la escritura.

Destacamos en la Educación Artística según Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el Currículo básico de la Educación Primaria como una disciplina que permitirá “entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos de dichos lenguajes va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad” (p. 19401).

En el mismo documento podemos encontrar el definiríamos como el estándar más completo en lo que se refiere a creatividad dentro de la Educación Artística:

4.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido. (p.19403)

Este estándar de aprendizaje, es el más completo refiriéndose a la creatividad haciendo referencia a los diversos procesos y fases del momento creativo. Con esto, el alumno busca alternativas a su aprendizaje y a su búsqueda de resultados. Esta innovación en el ámbito escolar surge de la importancia que tiene esta capacidad o talento para que el niño desarrolle una autorrealización o felicidad, es decir, tomando a Mateo et al. (1983) un niño “es creativo cuando muestra comportamientos nuevos para él y hace descubrimientos que le sirven a él mismo en sus procesos de aprendizaje” (p.12).

Seguidamente, podemos observar en las orientaciones metodológicas dentro del área de las Matemáticas. Como caracterizan a dicha asignatura como las más idónea para que el alumno pueda crear su propio aprendizaje a partir de los conocimientos ya adquiridos.

Este tipo de metodología indicado, implica creatividad y autonomía personal. Aunque a lo largo del Currículo de Educación Primaria no sale reflejado en muchas ocasiones la palabra concreta creatividad o la capacidad de crear, se encuentra camuflado como en este caso. Con este ejemplo, podemos analizar lo importante que es y la gran utilidad que posee dentro y fuera de la escuela.

En Música, encontramos también el desarrollo del aprendizaje de la creatividad a través de la expresión de emociones gracias a la danza y el baile así como, el descubrimiento propio de diferentes obras musicales para posteriormente el alumno poder desarrollar y crear su obra.

Para finalizar, encontramos definido la Educación Física en las situaciones motrices como, un conjunto de movimientos de carácter estético y comunicativo, las cuales se pueden realizar de forma individual o grupal. Y requieren imaginación y creatividad para su creación. Definido con las mismas características destacamos el estándar de aprendizaje, en el que se requiere de la creatividad ligada con la autonomía y confianza para poder resolver problemas motores de espontaneidad.

Como hemos podido destacar, a lo largo del Currículo de Educación Primaria, la creatividad se encuentra incluido en todas las áreas de la escuela. De una forma u otra es la creatividad un pilar necesario en la metodología de la enseñanza.

4.7. EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD

Realizando un breve análisis sobre los diversos test de creatividad podemos encontrar, que varios autores crean herramientas para evaluar la creatividad en los niños. Como por ejemplo, con el test que creó el profesor de Psicología Educativa, Ellis Paul Torrance.

Dicho test evalúa el pensamiento creativo de alumnos de Educación Primaria. En él, el niño debe realizar dibujos con la finalidad de evaluar los componentes dibujados con un baremo de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Concretamente, está compuesto por tres actividades. La primera consiste en componer un dibujo, el cual posea una finalidad que anteriormente no la tenía. El segundo como podemos ver en la imagen I, consiste en terminar un dibujo completándolo con su correspondiente título. La última actividad consiste en, elaborar diferentes dibujos a partir de dos líneas paralelas con un total de treinta casos.

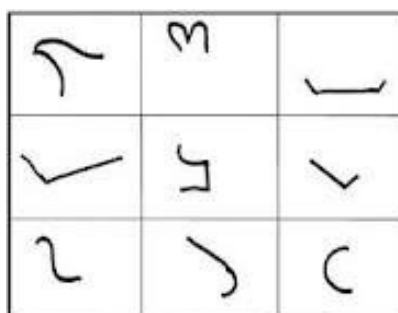


Ilustración 1. Ejemplo de la segunda actividad del test de Torrance.

¿Pero qué ocurre con los test que evalúan el proceso creativo en las escuelas? Descubrimos que la mayoría de los autores están de acuerdo en que es fundamental, en la creatividad de los niños, la metodología con la que se les enseña. Con repetición encontramos tres grandes metodologías o enfoques de trabajo: tradicional, Montessori y Freinet.

Cabe destacar que, estos enfoques no son evaluados según su fomento de la creatividad con ninguna herramienta o material. Por otro lado, encontramos una investigación realizada por dos estudiantes en la cual analizan la creatividad que fomentan los diferentes enfoques que se trabajan en la escuela, concretamente los tres que hemos nombrado anteriormente. Realizaron una investigación empírica con el “objetivo general de verificar el grado en que se fomenta la creatividad [en cada uno de los distintos métodos]” (Esquivias, & Muriá, 2001, p.1).

Para entender dicho análisis especificaremos primeramente los tres tipos de metodologías. Así pues, podemos definir la metodología tradicional como, la actividad

protagonizada por el maestro. El alumno es un mero receptor de la información que más tarde deberá memorizar. El enfoque de Montessori, da la oportunidad al niño de elegir la tarea que desea realizar en cada momento (Montessori, 1989). Por último encontramos el enfoque Freinet, en él es fundamental el trabajo en grupo, por lo que el alumno está en continuo protagonismo desarrollando el pensamiento crítico y compartiéndolo con sus compañeros (Freinet, 1985).

Este estudio se realizó con 259 niños de tercer curso y sexto curso de Educación Primaria. De un total de cinco colegios, en cada escuela trabajaban separados en dos grupos y los niños fueron elegidos en la mayoría de los casos por los directivos del centro.

Se realizó en todas las escuelas con el mismo instrumento diseñado por Esquivias (citado por Esquivias, & Muriá, 2001, p.1) le llamaron “instrumento de Creatividad para 3º y 6º Grado”. Cada escuela caracterizaba por los distintos enfoques de trabajo, los cuales hemos nombrado anteriormente. Esta actividad constaba de un folio en blanco en el que se encontraban una serie de instrucciones las cuales eran: “En esta hoja en blanco, realiza un dibujo y una redacción 'libres' de la manera que prefieras y con el material que gustes, no tienes límite de tiempo” (Esquivias, & Muriá, 2001, p.1).

La evaluación se llevó a cabo por cuatro especialistas de dibujo, los cuales tenían que evaluar de forma individual los trabajos realizados por los niños para poder a su vez analizar la metodología. En dicho análisis, no utilizaron ninguna herramienta en concreto sino que, observaban cuatro características principales. Las cuales son: la expresión artística, la creatividad, el contenido del mensaje y la redacción de este. Al finalizar el trabajo pudieron observar los resultados. El método que más fomentaba la creatividad era el enfoque Freinet, gracias a su gran sociabilización entre los alumnos y su variedad de materiales utilizados. Seguidamente Montessori y por último y con diferencia de resultados encontraron la metodología tradicional.

Para finalizar este punto, destacamos la escasez de materiales de evaluación que existen para poder analizar cada uno de los métodos y actividades que los maestros utilizan en las escuelas para fomentar en sus alumnos la creatividad. Ya que, no tenemos la certeza que todas las metodologías sean las correctas. El ejemplo utilizado sintetiza parte del problema de la evaluación de la creatividad: como medio o como fin siempre se evalúa la creatividad de los niños, bien para saber si son creativos o para saber si la metodología empleada es creativa.

Como ya hemos podido analizar a lo largo del cuerpo teórico, no siempre la evaluación de la creatividad en los niños nos va a hablar directamente de la eficacia del método empleado ya que existen diversas variables que rompen esta correlación. Es por todo ello que entendemos necesaria la evaluación directa de los diseños, más allá de la evaluación de los resultados.

5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación, vamos a explicar y definir el tipo de investigación que se ha llevado a cabo en este trabajo. Vamos a estructurar el contenido de una forma ordenada alcanzando la siguiente disposición.

El primer aspecto fue la selección de la muestra, consistente en actividades de expresión plástica publicadas. Esta muestra fue seleccionada basándonos en dos criterios concretos: uno de ellos fue que, estuviese publicado como máximo hace veinte años. Y el otro criterio importante, es que las actividades utilizadas tuviesen que estar citada por el autor como actividad que fomente la creatividad.

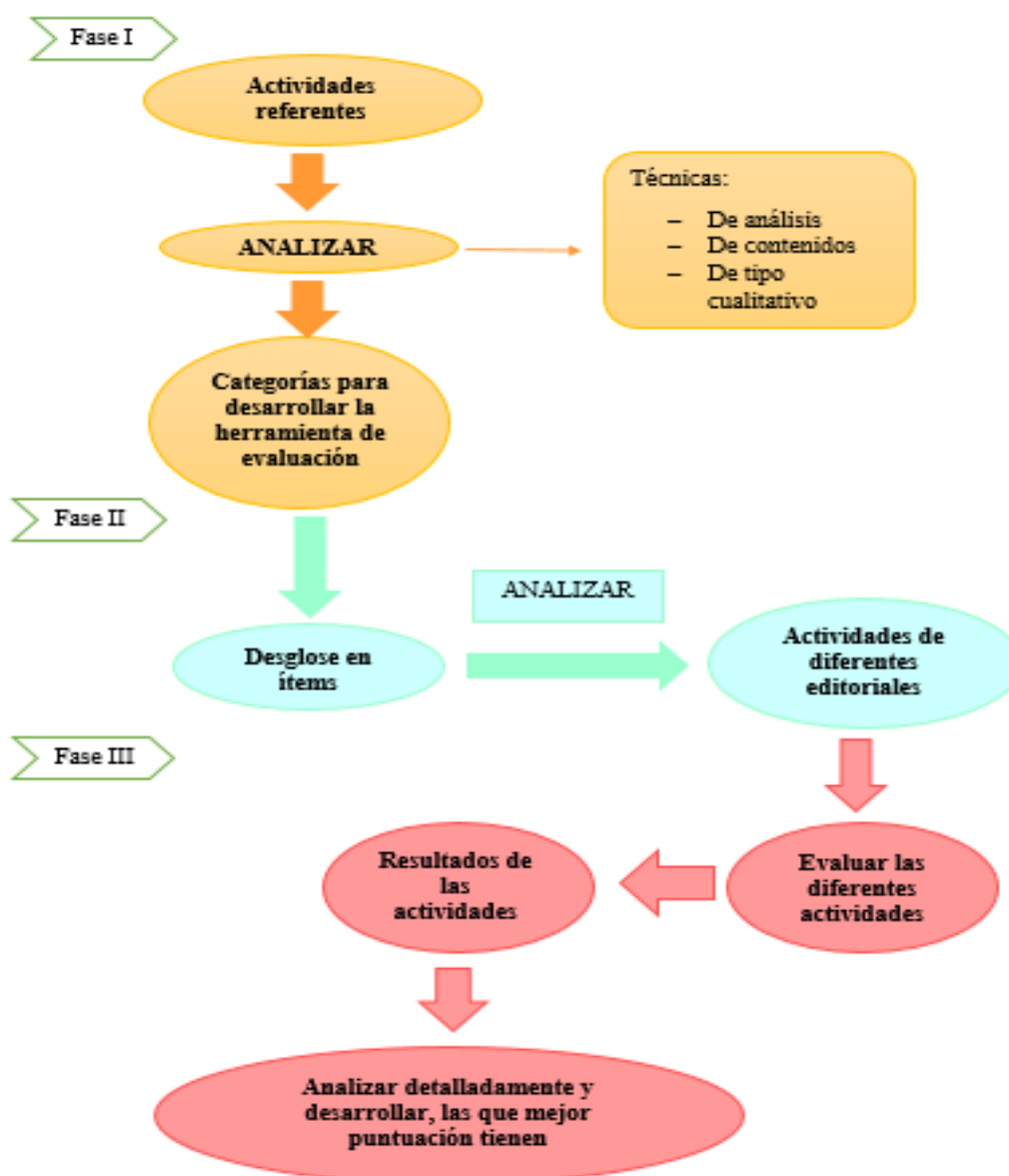


Gráfico 3. Fases de nuestro proceso de investigación.

El esquema representado anteriormente describe el proceso que hemos ido realizando, para poder llevar a cabo dicha investigación evaluativa de corte cualitativo (Stake, 2006).

Primeramente, en la **fase I** ejecutamos un análisis minucioso y detallado de cada una de las actividades referentes. Éste ha sido analizado gracias a la técnica de análisis de contenido de carácter cualitativo. Se ha realizado primeramente elaborando una tabla diseñada para la investigación, seguidamente para desglosar cada una de las características que poseen dichas actividades. Con la finalidad de realizar un análisis detallado, a continuación podemos observar dicha tabla:

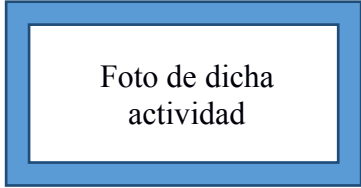
Datos del autor	Datos del libro o de la publicación
Nombre de la actividad	
Cita del enunciado de la actividad	
Análisis detallado de la actividad:	

Tabla 8. Descripción de las actividades.

A lo largo de este análisis, cada una de las tareas nos ha proporcionado una serie de criterios que las actividades creativas deben cumplir. En la **fase II** realizaremos con estas categorías una tabla básica, se puede ver en Anexo I. Para después, poder desglosarlo en diferentes ítems de estándares de las actividades.

Nuestra herramienta va a ser una tabla organizada por cuatro columnas, se puede ver en Anexo II. En la primera de ellas comenzando por la izquierda se enumeraran por criterios los diferentes ítems, que las actividades deben cumplir. En la segunda, tercera y cuarta sucesivamente encontraremos unas columnas que contienen las categorías nominales: sí, no a veces. Siendo el sí, que cumple al completo dicho ítem; no, que no cumple el absoluto dicho ítem. Y en la última casilla titulada a veces, referente a que la actividad no cumple ni incumple al completo dicha característica. Estas se deben rellenar con una X en la casilla correspondiente a las características de la actividad.

En la última de las fases, la **fase III**, analizaremos ayudándonos de esta tabla de evaluación diferentes libros de Educación Artística de distintas editoriales. Pero todas ellas del mismo ciclo, concretamente del primer ciclo de Educación Primaria.

6. ACTIVIDADES PRÁCTICAS A EVALUAR

6.1. ANALISIS DE PRÁCTICAS REFERENTES

Analizaremos un total de siete actividades diseñadas por diferentes autores, en sus obras. Todas ellas estas elaboradas para alumnos de edades comprendidas entre seis u ocho años, es decir en el primer ciclo de Educación Primaria.

Para poder llevar a cabo este análisis debemos poder resolver una serie de preguntas: ¿Esta actividad fomenta la creatividad? ¿Qué aspectos habría que cambiar? ¿Y qué aspectos o metodologías habría mantener?

Se ha tratado de resolver estas cuestiones a través del análisis de las siguientes actividades referentes:

- Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad*. Madrid: Pirámide. (p.143-146).
- Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca nueva S.L. (p.278).
- Del Mar, R. & Antón, A. (2001). *El desarrollo de la destreza manual y del lenguaje. Juegos, canciones actividades plásticas y ejercicios de motricidad*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Abad, J. & Ruiz, A. (2004). *Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil*. Centro superior de estudios universitarios La Salle (UAM), Madrid.
- Torres, E. (1994). *Creatividad, Cómo desarrollarla*. Editorial Ibérica, S.A.: Barcelona.
- Jiménez, J.E., Artiles, C., Rodríguez, C. & García, E. Rodríguez, P. A. (Coords.). (2007). *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación Primaria y Secundaria*. Programa para la atención educativa al alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias (PACICanarias). Producciones Gráficas S.L.: Canarias.
- Marín, S. & De la torre, S. (1991). *Manual de la creatividad*. Vicens Vives, S.A.: Barcelona.

Seguidamente realizamos un análisis de las prácticas referentes, pueden revisarse en el Anexo I. Después de realizar el análisis de cada actividad que según diferentes autores fomentan la creatividad en el aula, realizamos una tabla de criterios, Anexo I, en base a los datos extraídos del análisis para poder llevar a cabo y desarrollar seguidamente una tabla final de estándares concretos para la evaluación.

6.2. APLICACIÓN DEL TEST EN LIBROS DE TEXTO

Seguidamente realizaremos un análisis minucioso de diferentes actividades agrupadas en varios libros de Educación Plástica en Primaria. Para llevar a cabo dicho análisis, nos ayudaremos de la herramienta diseñada gracias a los estándares básicos que hemos ido agrupando tras el estudio de las siete actividades que fomentan la creatividad según sus autores. Se puede observar en el anexo II.

Una vez reunidos estos estándares básicos, los desglosamos en varios ítems, observable en el anexo III.

A continuación, examinaremos y observaremos rellenando la tabla anteriormente expuesta, uno a uno los diferentes libros destinados al primer ciclo de Educación primaria.

<u>Libro 1:</u> Blach, R, Herrero, L, Bertolín, M, & Cuberes, N. (1992). <i>Plástica EP 1 1.er Ciclo</i> . Barcelona: Edebé.
<u>Libro 2:</u> Blach, R, Herrero, L, Bertolín, M, & Cuberes, N. (1992). <i>Plástica EP 2 1.er Ciclo</i> . Barcelona: Edebé.
<u>Libro 3:</u> Roldán, G. (1992). Educación artística 1. Dibujo y pintura. Madrid: Santillana del mar.
<u>Libro 4:</u> Roldán, G. (1992). Educación artística 2. Dibujo y pintura. Madrid: Santillana del mar.
<u>Libro 5:</u> Gonzales, M., Deante, C. & Díaz, M. A. (1992). <i>Primaria. Primer ciclo. Plástica 1</i> . Madrid: Anaya.
<u>Libro 6:</u> Gonzales, M., Deante, C. & Díaz, M. A. (1992). <i>Primaria. Primer ciclo. Plástica 2</i> . Madrid: Anaya.
<u>Libro 7:</u> Álvarez, J.M. (1999). <i>Taller de plástica 1</i> . Madrid: Ediciones SM.
<u>Libro 8:</u> Álvarez, J.M. (1999). <i>Taller de plástica 1</i> . Madrid: Ediciones SM.

Tabla 4: Enumeración de libros escolares. Elaboración propia.

Libro 1

Estándares básicos	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del enunciado	El enunciado es simple y de fácil comprensión	X		
	Su forma de expresarse es poco estimulante		X	
	Motiva y promueve la autonomía de los alumnos		X	
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación		X	
	Atiende las inquietudes de sus alumnos			X
	Únicamente se realiza la tarea principal			X
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave			X

Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material			X
	Aplica técnicas novedosas, utilizan variedad de texturas colores o materiales.		X	
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales.		X	
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)			X
Trabajo de forma individual o grupal	Se potencia que el alumnado trabaje de forma individual	X		
	Se potencia que el alumnado coopere y trabaje de forma grupal		X	
Características generales de la actividad	Las estrategias empleadas en las actividades son variadas	X		
	Se repiten siempre las mismas estrategias		X	
	Plantean un problema creativo a solucionar		X	
	Estimula el surgimiento de ideas originales en el alumnado			X

Tabla 9: Análisis libro 1.

Análisis; cómo podemos observar en la tabla, dicho libro posee escasas características que fomenten la creatividad en los alumnos. Una de ellas es que, las actividades no son monótonas, cambian continuamente de tarea y con gran frecuencia utilizan distinto tipos de materiales. Y, unos de los puntos negativos que podemos destacar es que, la gran parte de las tareas deben ser reproducirlas exactamente igual que la muestra, hasta el color a utilizar.

Como por ejemplo; en la actividad que podemos observar en la imagen, vemos destacados que todos los pasos a seguir como hemos nombrado anteriormente, hasta el color y la posición debe hacerse como marca el enunciado.

Dichas tareas no dejan al niño la simple libertad de elaborarla con su color favorito o con el color que desee.



Ilustración 1: ejemplo de actividad.

Libro 2

Estándares básicos	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del	El enunciado es simple y de fácil comprensión	X		

enunciado	Su forma de expresarse es poco estimulante		X	
	Motiva y promueve la autonomía de los alumnos			X
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación			X
	Atiende las inquietudes de sus alumnos			X
	Únicamente se realiza la tarea principal	X		
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave			X
Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material		X	
	Aplica técnicas novedosas, utilizan variedad de texturas colores o materiales.		X	
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales.		X	
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)	X		
Trabajo de forma individual o grupal	Se potencia que el alumnado trabaje de forma individual	X		
	Se potencia que el alumnado coopere y trabaje de forma grupal		X	
Características generales de la actividad	Las estrategias empleadas en las actividades son variadas	X		
	Se repiten siempre las mismas estrategias			X
	Plantean un problema creativo a solucionar			X
	Estimula el surgimiento de ideas originales en el alumnado			X

Tabla 7: Análisis libro 2

Análisis; como podemos observar a lo largo del libro, va incorporando poco a poco medidas para que sea el propio niño el que cree sus resultados.

En varias actividades es el alumno el que elabora según su criterio la tarea a desarrollar pero no en todas. Como hemos marcado en el libro anterior, también hay gran parte de las actividades que enumeran detalladamente los pasos a seguir hasta el color y la forma utilizada. A continuación vemos dos ejemplos, en la imagen tres destacamos la creación completa de un invento creado en su totalidad por los alumnos así como, la explicación de su utilidad. Por lo contrario en la imagen cuatro, observamos una actividad en la cual se debe reproducir completamente la tarea, representada en el enunciado.

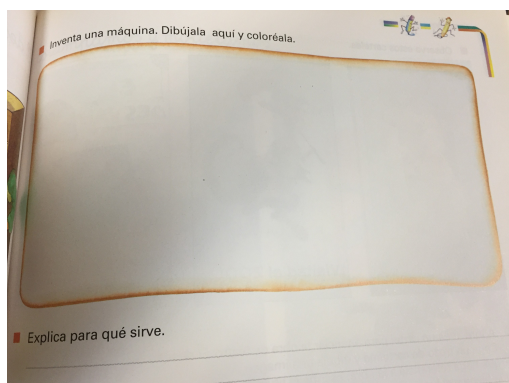


Ilustración 1: ejemplo de actividad

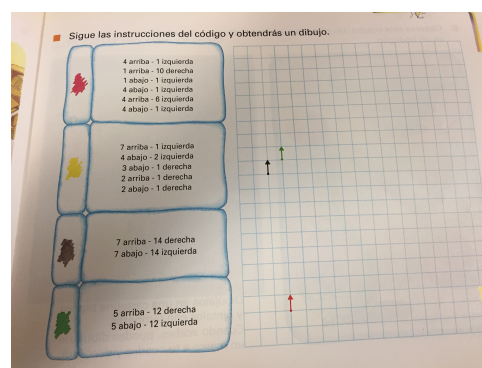


Ilustración 1: ejemplo de actividad

Libro 3

Estándares básicos	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del enunciado	El enunciado es simple y de fácil comprensión	X		
	Su forma de expresarse es poco estimulante		X	
	Motiva y promueve la autonomía de los alumnos		X	
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación		X	
	Atiende las inquietudes de sus alumnos		X	
	Únicamente se realiza la tarea principal	X		
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave		X	
Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material		X	
	Aplica técnicas novedosas, utilizan variedad de texturas colores o materiales.		X	
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales.		X	
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)	X		
Trabajo de forma individual o grupal	Se potencia que el alumnado trabaje de forma individual	X		
	Se potencia que el alumnado coopere y trabaje de forma grupal		X	
Características generales de la actividad	Las estrategias empleadas en las actividades son variadas		X	
	Se repiten siempre las mismas estrategias	X		
	Plantean un problema creativo a solucionar		X	
	Estimula el surgimiento de ideas originales en el alumnado		X	

Tabla 8: Análisis libro 3.

Análisis, en este libro observamos que prácticamente todos los ítems son negativos, no fomenta en ningún momento la creatividad de los niños. Todas las actividades son completamente guiadas por el enunciado, podemos observarlo en la imagen 5.

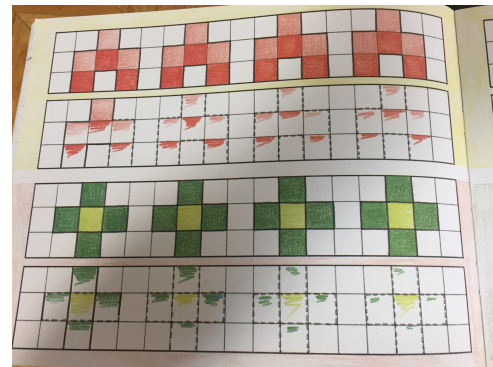


Ilustración 1; Ejemplo libro 3.

Libro 4

	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del enunciado	El enunciado es simple y de fácil comprensión	X		
	Su forma de expresarse es poco estimulante		X	
	Motiva y promueve la autonomía de los alumnos			X
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación			X
	Atiende las inquietudes de sus alumnos		X	
	Únicamente se realiza la tarea principal			X
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave			X
Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material		X	
	Aplica técnicas novedosas, utilizan variedad de texturas colores o materiales.		X	
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales.		X	
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)	X		
Trabajo de forma individual o grupal	Se potencia que el alumnado trabaje de forma individual	X		
	Se potencia que el alumnado coopere y trabaje de forma grupal		X	
Características generales de la actividad	Las estrategias empleadas en las actividades son variadas		X	
	Se repiten siempre las mismas estrategias	X		
	Plantean un problema creativo a solucionar		X	
	Estimula el surgimiento de ideas originales en el alumnado		X	

Tabla 9. Análisis libro 4

Análisis, a lo larga de este libro vemos reflejado que prácticamente en ninguna actividad, se fomenta la creación del niño. La gran mayoría requiere de un seguimiento exhaustivo de la tarea a realizar. En dicho libro, sí que vemos reflejado una motivación anterior a la realización de la tarea. Podemos observarlo en la imagen 6.

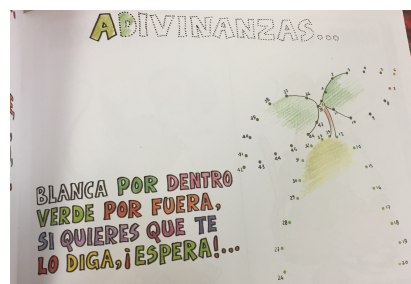


Ilustración 1: Ejemplo libro 4.

Libro 5

Estándares básicos	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del enunciado	El enunciado es simple y de fácil comprensión	X		
	Su forma de expresarse es poco estimulante		X	
	Motiva y promueve la autonomía de los alumnos	X		
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación	X		
	Atiende las inquietudes de sus alumnos	X		
	Únicamente se realiza la tarea principal			X
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave			X
Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material			X
	Aplica técnicas novedosas, utilizan variedad de texturas colores o materiales.	X		
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales.	X		
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)		X	
Trabajo de forma individual o grupal	Se potencia que el alumnado trabaje de forma individual	X		
	Se potencia que el alumnado coopere y trabaje de forma grupal			X
Características generales de la actividad	Las estrategias empleadas en las actividades son variadas	X		
	Se repiten siempre las mismas estrategias		X	
	Plantean un problema creativo a solucionar	X		
	Estimula el surgimiento de ideas originales en el alumnado	X		

Tabla 10: Análisis libro 5.

Análisis: en esta editorial podemos observar que en la gran mayoría de las actividades se fomenta la creación del niño, dándole libertad para que elaboren sus propias obras.

Antes de la mayoría de las actividades realizan un breve análisis o explicación visual sobre los que van a trabajar a continuación. Podemos observarlo en la imagen siete, en la que realizan esta explicación visual para a continuación poder elaborar la actividad, representada en la imagen 8.

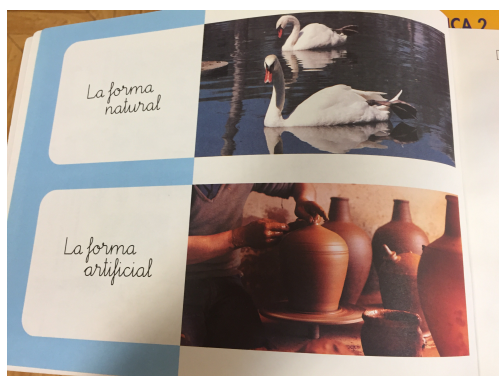


Ilustración 1: ejemplo libro 5

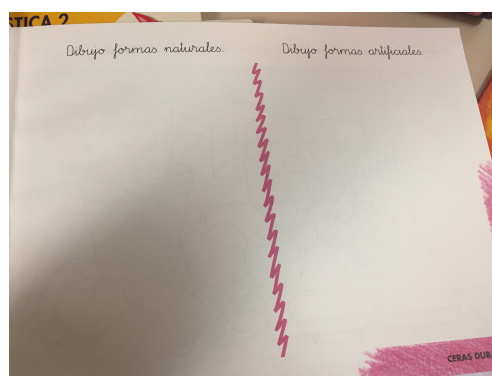


Ilustración 1: Ejemplo libro 5.

Libro 6

Estándares básicos	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del enunciado	El enunciado es simple y de fácil comprensión	X		
	Su forma de expresarse es poco estimulante		X	
	Motiva y promueve la autonomía de los alumnos	X		
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación	X		
	Atiende las inquietudes de sus alumnos			X
	Únicamente se realiza la tarea principal		X	
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave			X
Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material			X
	Aplica técnicas novedosas, utilizan variedad de texturas colores o materiales.	X		
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales.	X		
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)		X	
Trabajo de forma individual o grupal	Se potencia que el alumnado trabaje de forma individual			X
	Se potencia que el alumnado coopere y trabaje de forma grupal			X
Características	Las estrategias empleadas en las actividades son variadas	X		

generales de la actividad	Se repiten siempre las mismas estrategias		X	
	Plantean un problema creativo a solucionar			X
	Estimula el surgimiento de ideas originales en el alumnado			X

Tabla 11: Análisis del libro 6.

Análisis: podemos observar que dicho libro es de la misma editorial que el anterior, se diferencian en la característica de un curso más. Destacamos, que en dicho ejemplar, posee mayor número de actividades guiadas y escasos análisis o explicaciones antes de sus tareas. Que sigue dando igual que el anterior mucha libertad al alumnado para crear sus obras.

Libro 7

Estándares básicos	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del enunciado	El enunciado es simple y de fácil comprensión	X		
	Su forma de expresarse es poco estimulante		X	
	Motiva y promueve la autonomía de los alumnos		X	
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación		X	
	Atiende las inquietudes de sus alumnos		X	
	Únicamente se realiza la tarea principal	X		
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave		X	
Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material		X	
	Aplica técnicas novedosas, utilizan variedad de texturas colores o materiales.		X	
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales.		X	
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)	X		
Trabajo de forma individual o grupal	Se potencia que el alumnado trabaje de forma individual	X		
	Se potencia que el alumnado coopere y trabaje de forma grupal		X	
Características generales de la actividad	Las estrategias empleadas en las actividades son variadas		X	
	Se repiten siempre las mismas estrategias	X		
	Plantean un problema creativo a solucionar		X	
	Estimula el surgimiento de ideas originales en el alumnado		X	

Tabla 12: Análisis libro 7.

Análisis: este libro no posee casi ninguna característica que fomente la creatividad en los niños. La mayoría de las actividades son tan guiadas, que citan hasta el color que deben utilizar en cada apartado así como el material determinado y siempre el mismo.

Observable en las imágenes 9 y 10.

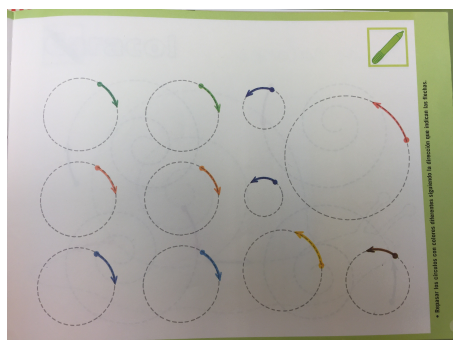


Ilustración 1: Ejemplo libro 7.

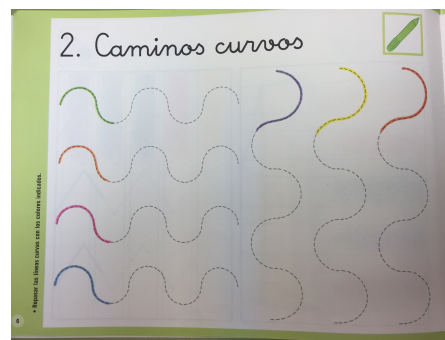


Ilustración 1: Ejemplo libro 7.

Libro 8

Estándares básicos	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del enunciado	El enunciado es simple y de fácil comprensión	X		
	Su forma de expresarse es monótona		X	
	Promueve la autonomía de sus alumnos		X	
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación		X	
	Atiende las inquietudes de sus alumnos			X
	Únicamente se realiza la tarea principal.	X		
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave de la tarea		X	
Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material		X	
	Aplica métodos novedosos, utilizan variedad de texturas colores o materiales.		X	
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales		X	
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)		X	
Trabajo de forma	El alumnado trabaja de forma individual.	X		

individual o grupal	El alumnado puede trabajar de forma grupal		X	
Características generales de la actividad	Las actividades varían continuamente		X	
	Se repiten siempre las mismas acciones	X		
	Las actividades estimulan la creación		X	
	Estimula el surgimiento de ideas originales en su alumnado		X	

Tabla 13: Analiza libro 8.

Análisis: al igual que en el libro anterior podemos destacar que carece de actividades en las que el alumno pueda crear y elaborar sus ilustraciones. El material es escaso y siempre el mismo, así como las actividades son monótonas.

6.3. RESULTADOS

A continuación, unificaremos todos los resultados obtenidos en el análisis en una única tabla para poder ver claramente las diferencias e igualdades. En color verde claro se observan los resultados afirmativos, marcados en las tablas individuales con un “sí”, en color rosa los que se califican con “no” y en naranja los que han obtenidos resultados clasificados como “a veces”.

	Libro 1	Libro 2	Libro 3	Libro 4	Libro 5	Libro 6	Libro 7	Libro 8
El enunciado es simple y de fácil comprensión								
Su forma de expresarse es monótona								
Promueve la autonomía de sus alumnos								
Genera un ambiente de comunicación								
Atiende las inquietudes de sus alumnos								
Únicamente se realiza la tarea principal.								
Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave de la tarea								
Eligen y utilizan con libertad el material								
Aplica métodos novedosos, utilizan variedad de texturas colores o materiales.								
Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales								
Se trabaja con escaso material (lo esencial)								
El alumnado trabaja de forma individual.								
El alumnado puede trabajar de forma grupal								
Las actividades varían continuamente								
Se repiten siempre las mismas acciones								
Las actividades estimulan la creación								
Estimula el surgimiento de ideas originales en su alumnado								

Tabla 14: Resultados del análisis.

Leyenda de la tabla de resultados	
Si	
No	
A veces	

Tabla 15: leyenda.

Como podemos observar en la tabla anterior, todos los libros poseen las mismas características en los dos ítems relacionados con el enunciado. En el cual caracterizan todos por poseer unos enunciados como simples y de fácil comprensión y por el contrario ninguno de los libros se expresa de una forma monótona.

La mayoría de los libros no cumple las características referidas al material. Como es no utilizando el alumnado el material con libre elección, no experimentando o aplicando a lo largo del libro métodos novedosos relacionados con las texturas, colores...

El trabajo con escasas materias, es decir lo esencial es una característica que la gran mayoría de los libros poseen. Y esta no fomenta la creatividad, todo lo contrario la estanca. Al igual que el no poder trabajar de forma grupal hace que el alumnado no pueda relacionarse y ser crítico de sus creaciones con sus compañeros, y esta es otra de las características negativas que poseen la mayoría de los libros que hemos podido analizar.

Por otro lado, también podemos destacar otra característica negativa que tienen la mayoría de estos libros. La cual es, que se repiten en gran parte de actividades siempre las mismas acciones en las diferentes tareas.

Podemos observar que, en la mayoría de los libros analizados las tareas a realizar son monótonas y excesivamente guiadas en las cuales el alumnado no posee autonomía para crear ni siquiera para poder decidir el color a utilizar.

Los libros que mayores características positivas poseen son los de la editorial Anaya. En los cuales es todo lo contrario a lo nombrado anteriormente. A continuación, enumeraremos aquellas características positivas así como las negativas:

- Positivas
 - Actividades poco guiadas en las que el alumno posee autonomía y decisión propia.
 - Análisis y reflexión antes y/o después de gran parte de actividades.
 - Trabajan con variedad de materiales así como experimentan con distintas técnicas y texturas, como es pintar sobre tela.
- Negativas
 - El alumnado trabaja gran parte del tiempo de forma individual.

7. CONCLUSIONES

Para finalizar este trabajo, realizaremos una serie de conclusiones a las que hemos podido llegar tras el análisis de autores y actividades trabajadas en la escuela.

Realizando un listado sobre las características principales y el porqué de cómo deben ser impartidas las tareas en la escuela para fomentar la creatividad, dentro del ámbito de la Educación Artística así como de cualquier otra asignatura:

- El maestro.
 - Debe acompañar y guiar la actividad, nunca mandar de forma continua. Ya que, esta actitud flexible hace que el niño pueda opinar, pensar y crear ante una tarea determinada.
 - El maestro y el alumno deben tener un entendimiento mutuo ante problemas y posibles soluciones. Tienen que saber negociar y llegar a un entendimiento entre ambos.
 - Las explicaciones realizadas por el maestro deben ser flexibles ante posibles cambios, fluidas y simples. Así como, originales e innovadores para motivar al niño en una mejor atención.
 - El maestro deberá respetar todos aquellos tonos negativos hacia el alumno en voz más baja y los positivos en voz algo más elevada. Ya que, los niños recuerdan todo con gran facilidad por ello debemos darles continuamente refuerzo positivos. Aunque, si su comportamiento o actitud no es la correcta será este el momento en el cual haya que actuar con un refuerzo distinto y acorde a la situación.

- El aula.
 - Centro del aula debe encontrarse una zona de creación (dispuesta con material reciclado, imágenes...) en la que el niño pueda acudir cuando la actividad lo requiere para el surgimiento de ideas o la creación e imaginación propia.

- Los compañeros.
 - Los alumnos realizan las diferentes tareas no solo para conseguir un fin sino también para que, ellos sean capaces de aplicarlas y/o explicarlas a otros compañeros.
 - Los niños deben equivocarse y no en el menor fallo corregirles, ellos tienen que darse cuenta de los errores para que sean capaces de buscar soluciones.

- La metodología.
 - La metodología con la que se debe trabajar debe ser eficaz en las explicaciones, así como a su vez motivadora, fomentando una curiosidad propia en el niño.
 - Debe crear en el ambiente de clase un lugar de tolerancia y expuesta a continuos cambios.

- La tarea.

- Esta debe encontrarse estructurada, con unas explicaciones simples. Para la fácil comprensión de la actividad y capte un interés en los alumnos.
- Requieren de una fase de investigación del entorno, para localizar posibles fuentes de inspiración y conocer los trabajos previos sobre ese tema.
- Un apartado importante es el hacer un previo análisis o reflexión ante la tarea principal. Todo ello, para fomentar en el niño la posibilidad de realizar preguntas sobre dicho tema.
- Debe plantear un problema al niño y sacarlo de su zona de confort, por tanto las actividades libres son un engaño a la creatividad, no la fomentan.
- Debe hacer hincapié en el análisis y reflexión del proceso y no del resultado.
- La innovación en el diseño es fundamental, tanto en las metodologías como en los materiales y técnicas, la rutina mata la creatividad.
- Ante una tarea debe reforzarse y verse recompensado el esfuerzo e interés, para que los niños se encuentren una motivación continua.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J, y Ruiz, A. (2004). *Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil*. Centro superior de estudios universitarios La Salle (UAM), Madrid.
- Álvarez, J.M. (1999). *Taller de plástica I*. Madrid: Ediciones SM.
- Almansa, P. (2007). *Creatividad y enfermería: contextos favorecedores de los cuidados creativos*. (Tesis doctoral). Universidad de Murcia, Murcia.
- Blach, R, Herrero, L, Bertolín, M, y Cuberes, N. (1992). *Plástica EP I 1.er Ciclo*. Barcelona: Edebé.
- Bacus, A. y Romain, C. (1994). *Creatividad, Cómo desarrollarla*. Editorial Ibérica, S.A.: Barcelona.
- Barba, J. J. (2013). *La investigación cualitativa en educación en los comienzos del siglo XXI*. En M. Díaz, & A. Giráldez Hayes (Coords.), *Investigación cualitativa en educación musical* (pp. 23-38). Barcelona: Graó.
- Clouder, C., Müller-Using, S., Bamford, A., Brierley, D.L., Leibovici-MÜhlberger, M., Albano, A.A., Heys, B., Ravenscroft. N. y Romo. M. (2012). *¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear*. Informe Fundación Botín. Santander: Gráficas Calima.
- Castillo, S. y Cabrerizo, J. (2003). *Prácticas de evaluación educativa*. Madrid: Pearson educación, S. A.
- Cuellar, A. (2015). *Investigación sobre la importancia de la participación familiar en una Comunidad de Aprendizaje*. Trabajo fin de grado. Universidad de Valladolid. Segovia.
- De la torre, S. (1987). *Educación en la creatividad*. Madrid: Narcea.
- Del mar, R. y Antón, A. (2001). *El desarrollo de la destreza manual y del lenguaje. Juegos, canciones actividades plásticas y ejercicios de motricidad*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- De Prado, D. (2006,5 de junio). Múltiples bloqueadores, desbloqueadores y estimuladores de la creatividad. *Recre@rte*. Recuperado de <http://www.iacat.com/Revista/recreate/recreate05/Seccion1/Estimulacion.htm>
- Díaz. P. (2012). *Cómo gestionar las Emociones en los procesos de Creatividad e Innovación*. Fundación Neuronilla para la Creatividad y la Innovación. Recuperado de

- http://www.neuronilla.com/images/stories/pdf_documentos/Emociones_Creatividad_Innovacion_-_Neuronilla.pdf
- Esquivias, M. T. y Muriá, I. (2001). Una Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria. *Revista digital universitaria*, 1(3). Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>
 - Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Madrid: Morata
 - Fontal, O., Gómez, C. y Pérez, S. (2015). *Didáctica de las artes visuales en la infancia*. Madrid: Ediciones Paraninfo, S.A.
 - Freinet. C. (1973) *Parábolas para una pedagogía popular. (Los dichos de Mateo)*. Editorial LAIA. Barcelona.
 - Gil, J.P. (2012, 27, septiembre). Fases del proceso creativo. [[innocreatividad Innovación y creatividad empresarial](https://innocreatividad.com/2012/09/27/fases-del-proceso-creativo/)]. Recuperado de <https://innocreatividad.com/2012/09/27/fases-del-proceso-creativo/>
 - Gonzales, M., Deante, C. y Díaz, M. A. (1992). *Primaria. Primer ciclo. Plástica I*. Madrid: Anaya.
 - Ivcevic, Z., Hoffmann, J. y Brackett, M. (2014). *Artes y emociones que potencian la creatividad*. Fundación Botín. Recuperado de http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278_uploads/web_1/personales/Creatividad/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf
 - Jiménez, J.E., Artiles. C., Rodríguez, C. y García, E. (2007). *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación Primaria y Secundaria..* Producciones Gráficas S.L.: Canarias.
 - Klimenko, O. (2008). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. (Tesis de maestría). Universidad de la Sabana. Colombia. Recuperado de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/717>
 - Marín, S. y De la torre, S. (1991). *manual de la creatividad*. Vicens Vives, S.A.: Barcelona.
 - Marina, J. A. y Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Ariel.
 - Marqués, P. (2012, 12,28). Impacto de las tics en la educación: funciones y limitaciones. *3 Ciencias*. Recuperado de <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>

- Mateo, E., Diez, M.D. y Menchen F. (1983). *Como fomentar la creatividad en la familia, en la escuela* Madrid: Marsiega Editorial.
- Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca nueva S.L
- Montessori, M. (1989) *El niño (el secreto de la infancia)*. Editorial Diana. México.
- Stake, R. E. (2006) *Evaluación comprensiva y evaluación basada en estándares*. Barcelona: Ariel.
- Stufflebeam D.L. y Schikfield A. (1987). *Evaluación sistemática. Guía teórica y práctica*. Madrid: Paidós.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Roldán, G. (1992). *Educación artística 1. Dibujo y pintura*. Madrid: Santillana del mar.
- Taylor, S., y Bogdan, R. (2010). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires: Paidós.

8.1. RECURSOS AUDIOVISUALES

- Robinson, S. [Joaquín Rueda]. (2009, agosto 3). Las escuelas matan la creatividad [Archivo de video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>).
- Sir Ken Robinson (TED, 2006). Las escuelas matan la creatividad. <http://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>

9. ANEXOS

9.1. ANEXO I

1.

Actividad 1	
Menchén, F.	(1998). <i>Descubrir la creatividad</i> . Madrid: Pirámide. (p.143-146).
Los objetivos	

	<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <p style="text-align: right;">6 - 8 años</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES CREATIVAS</p> <p>OBJETIVO I: Desarrollar los sentidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detectar olores de distintos tipos de pinturas. • Modelar figuras con planchas de barro. • Pintar libremente con pintura dactilar. • Construir móviles. • Decorar las paredes de la clase y pasillos. • Modelar formas de objetos después de observarlos y tocarlos. • Construir juguetes con cajas, botellas, envases. • Construir mosaicos. <p>OBJETIVO II: Fomentar la iniciativa personal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inventar grecas. • Inventar obstinatos gráficos. • Componer un <i>collage</i> con recortes de papel. • Hacer viñetas para explicar un cuento. • Plegar papel. • Coser con lana una trama cuadrículada o cartulina. • Recortar a mano o tijeras figuras de papel. <p>OBJETIVO III: Estimular la imaginación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintar libremente mientras escuchas música. • Reinventar personajes de cuentos infantiles. • Pintar personajes de cuentos contados. • Expresar libremente lo que te sugiere un tema plástico de actualidad previamente debatido. • Hacer estampaciones con distintos materiales.
--	---

Las actividades que propone este autor están basadas en enseñar al niño a expresarse a través de las artes plásticas, para poder representar sus propias vivencias o el mundo en general.

Con el fin de conseguir en el niño, formar una idea del mundo, primeramente la vivirá en su propio yo, luego la comparará e imaginará para finalmente poderla expresar de forma artística, bien dibujándola, modelándola, construyendo...

Todo ello con el objetivo final de satisfacer las necesidades del niño a la hora de expresarse y comunicarse con su entorno.

Para poder conseguir este objetivo final el autor no pone trabas ante los materiales a utilizar, así como las técnicas usadas para la actividad. Entrega al niño una autonomía personal para que sea él el que exprese sus ideas en papel, lienzo...

Las actividades poseen objetivos generales como “desarrollar los sentidos, fomentar la iniciativa personal y estimular la imaginación” (Menchén, 1998, p.146). Dentro de esta serie de objetivos encontramos diferentes actividades para llegar a conseguirlos, no se centra únicamente en una única metodología y actividad para llegar al fin último. Con ello lo que consigue es la motivación de todo el alumnado, ya que con diferentes actividades y dinámicas todos los niños se verán identificados sus gustos o dedicación.

Además de ello, las actividades cuentan con motivaciones extra. Es decir, antes o durante la realización de las actividades se estimula con música o cuentos relacionados con la tarea a realizar.

Utilizaremos concretamente el “Objetivo III. Estimular la imaginación” (Menchén,

1998, p.146). Con actividades como:

- “Pintar libremente mientras escuchas música.
- Reinventar personajes de cuentos infantiles.
- Pintar el personaje del cuento anterior.
- Expresar libremente lo que te sugiere un tema plástico de actualidad previamente debatido.
- Hacer estampaciones con distintos materiales” (Menchén, 1998, p.146).

Actividad 2	
Monreal, C.	(2000). <i>Qué es la creatividad</i> . Madrid: Biblioteca nueva S.L. (p.278).
Tormenta de ideas	
	No se dispone de imagen

Análisis detallado de la actividad:

Esta actividad es una tarea que se puede desarrollar antes de realizar cualquier actividad dentro de las artes plásticas. El autor Osborn (1953,1963) citado en Monreal (2000) la denomina tormenta de ideas y consiste en dividir la clase en grupos más pequeños de unos seis o nueve niños. Primeramente el maestro atribuye una tarea y estos deben por orden ir dando ideas, la primera que se le ocurra a cada uno, sin hacer ningún juicio previo. Uno de los principios que dice el autor es que “la cantidad es calidad” (p. 278). Dentro de cada grupo a un niño que es el líder él es el encargado de exponer el problema y cuidar de que se cumplan las normas. Para finalizar analizar y evalúan las ideas, con el fin de descartar las que no sean útiles para realizar su tarea.

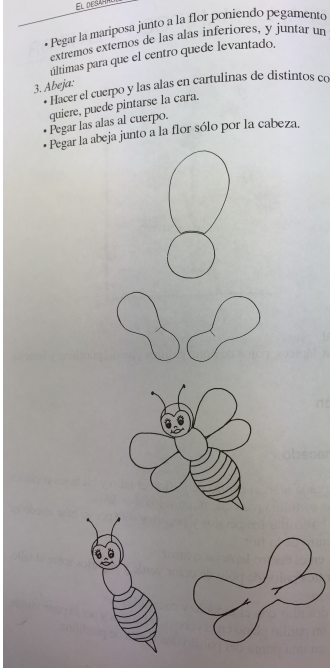


Actividad 3	
Del Mar, R. & Antón, A.	(2001). <i>El desarrollo de la destreza manual y del lenguaje. Juegos, canciones actividades plásticas y ejercicios de motricidad</i> . Barcelona: Ediciones CEAC.
La abeja, la mariposa y la flor	
	La imagen se encuentra al final del cuadro

Las autoras Del Mar, & Antón. (2001) comienzan la obra explicando los objetivos de todas las actividades, en los cuales podemos destacar como objetivo base “abrir nuevos horizontes a la creatividad” (p. 7). Esta actividad basada en representar la primavera. Consiste en elaborar un dibujo artístico el cual se ve representado una flor grande con varias mariposas y abejas alrededor.

Podemos ver reflejado por el autor, cada uno de los pasos que los niños deben dar para realizar su representación, así como todo el material que necesitan para llevarlo a cabo.

Se utiliza gran variedad de materiales tanto para manipular como de ayuda para

realizar la tarea. Los alumnos lo realizan de forma individual, cada uno su trabajo basado en un patrón. Para completar dicha actividad, podemos destacar una poesía en la que se refleja la temática de la tarea.

Plantilla	Pasos a seguir	Motivación final
<p>El problema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pegar la mariposa junto a la flor poniendo pegamento en los extremos externos de las alas inferiores, y juntar un par de las últimas para que el centro quede levantado. <p>3. Abeja:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer el cuerpo y las alas en cartulinas de distintos colores, quiere, puede pintarse la cara. • Pegar las alas al cuerpo. • Pegar la abeja junto a la flor sólo por la cabeza.  <p>Diagrama de la abeja y la flor. Se muestran: un cuerpo de abeja con alas, un cuerpo de abeja con alas y antenas, un cuerpo de abeja con alas y antenas, y un cuerpo de abeja con alas y antenas.</p>	<p>LA ABEJA, LA MARIPOSA Y LA FLOR</p>  <p>Material Cartulina, lápices, palos de polo, palillos planos, plastilina y lenteja o arroz.</p> <p>Duración 6 días.</p> <p>Cómo hacerlo</p> <ol style="list-style-type: none"> Flor: <ul style="list-style-type: none"> • Dar a cada niño el centro de la flor, el tallo y las hojas copiadas en una cartulina para que pinte sólo las hojas. • Picar o recortar los pétalos y pegarlos sólo por su base alrededor del centro de la flor. • Pegar en el centro lentejas o arroz. • Pintar tres palos de polo de color verde y pegarlos sobre el tallo. Mariposa: <ul style="list-style-type: none"> • Picar dos alas con el modelo y encajarlas. • Pegar un palillo plano en el centro de las alas y por la parte visible poner en una punta del palillo una bolita de plastilina. 	<p>Motivación Poesía</p>  <p><i>Si un día vas tú al campo y ves mariposas volar, no corras apresurado intentándolas cazar. Pues las maripositas cerca de flores están, y puede ser que escondida una abeja te espere al pasar. Puede ocurrir que atraído por un olor sin igual, inclines tu naricita para mejor disfrutar. Puede ocurrir que una abeja escondida se halle ya y que te pique una oreja o se te monte en la ceja.</i></p> <p><i>La hermosa mariposa y la abeja cariñosa se acercan a la flor y la admiran con candor.</i></p> <p><i>La mariposa revolotea destrobrante y juguetona; la abeja en la flor se posa y absorbe su rico néctar.</i></p>

Actividad 4

Abad, J, & Ruiz, A.

(2004). *Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil*. Centro superior de estudios universitarios La Salle (UAM), Madrid.

Dibuja un coche

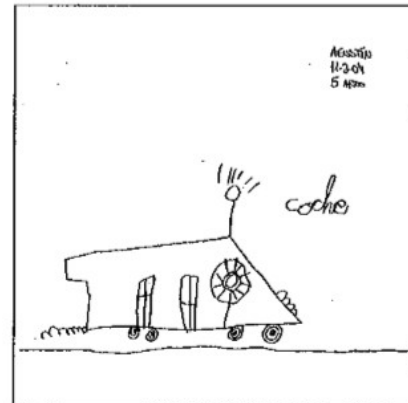
"Os voy a contar un cuento de un viaje en el coche; pero este cuento no es para escuchar sentados, sino para que hagáis las cosas que yo voy a ir diciendo en el cuento. Todos preparados para empezar y atentos a lo que digo. Acabamos de aprender a conducir y vamos a hacer un viaje en coche a la montaña. Antes de salir nos tenemos que asegurar de que el coche está a punto.

Cada uno coge el suyo (señalamos las sillas. Habrá una para cada niño) y lo prepara.

Primero miramos las ruedas, que estén bien infladas y la matrícula donde están los números, ¿está limpia?, ¿se ven bien los números?

Ahora entramos en el coche, encendemos el motor, agarramos el volante y ¡en marcha! (dejamos unos minutos para que se desplacen por la sala).

Parece que va a hacer mal tiempo, está empezando a llover. Ponemos en marcha el parabrisas para limpiar los cristales del agua de lluvia. El parabrisas quita el agua y se mueve de un lado a otro del cristal. Y puede ir despacio y deprisa (imitamos el movimiento del parabrisas con los brazos. La



educadora lo hace con los niños para que la imiten).

Con la lluvia hay que tener cuidado porque en el suelo mojado patinan las ruedas y podemos chocar. Vamos a ir más despacio para que las ruedas se agarren bien a la carretera.

Seguimos por la carretera. El viaje se hace un poco aburrido. Vamos a poner la radio para oír música. Pero antes hay que sacar la antena. Le damos al botón y aparece la antena fuera del coche (hacemos el movimiento de extensión con un brazo. La educadora lo hace con los niños para que la imiten). Ya se oye la radio. ¿Ponemos música o las noticias?

Seguimos conduciendo (hacemos el movimiento del volante. La educadora lo hace con los niños para que la imiten). Está oscureciendo. Menos mal que ha dejado de llover. Vamos a encender las luces del coche para ver bien y para que los demás coches nos vean (hacemos el movimiento de encender las luces juntando los dedos de las manos y abriéndolos y cerrándolos. La educadora lo hace con los niños para que la imiten).

A lo lejos vemos la casa de la montaña. Ya hemos llegado. Aparcamos el coche moviendo el volante. Si movemos el volante, las ruedas giran. Apagamos la radio, las luces y salimos del coche. Fin del viaje."

Finalizado el juego, se les pide a los niños que hagan el dibujo de un coche nuevamente sin utilizar lápices de colores, únicamente con un lápiz negro.

Se desarrolla la actividad que se describe a continuación según Abad & Ruiz, 2004, p.4):

En un espacio vacío y amplio se le da a cada niño una silla para jugar. Se elige este objeto porque, a través de diferentes observaciones, los investigadores se dan cuenta de que con las sillas el niño/a tiende de manera sistemática hacer juegos simbólicos en los que utiliza estas como si fueran coches.

Una silla puede ser un coche aunque no tenga ruedas, ya que el niño se concentra en las cualidades que son fundamentales para el juego en ese momento: posibilidad de sentarse, imitar el ruido del motor, manejar como si tuviera volante, etc.

La razón puede estar en que cuando representa usos de los objetos, se fija más en la vivencia de sus cualidades funcionales o en su adhesión a ellos que en sus características objetivas. Se fija en aspectos que al adulto le parecen secundarios y prescinde de otros que al niño le interesa es lo que se puede hacer con los objetos. Le resulta difícil separarse de las cosas y apreciar sus propiedades con independencia de su intervención activa.

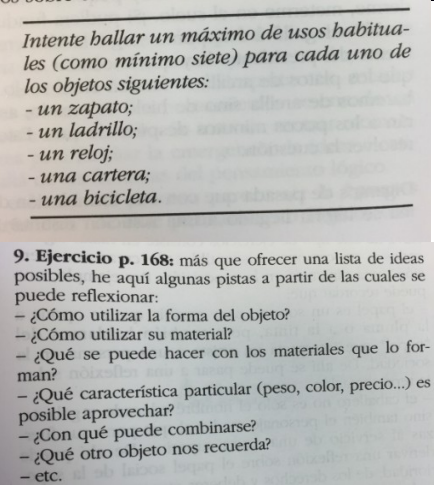
Se precisa mucho interés en el espacio donde se va a llevar a cabo la actividad, según los autores debe ser un espacio en el que los niños puedan tener su propio espacio para moverse y experimentar situaciones para luego poderlas expresar en el papel.

En este espacio el niño también, será capaz de interactuar con los demás compañeros de la clase y además de imaginar situaciones, será capaz de comparar opiniones, copiarse o desechas las actuaciones de sus compañeros. Esto les dará la iniciativa para poder imaginar, crear y motivarse ante la situación.

Antes de realizar la actividad primeramente los niños se ponen en situación, siendo ellos mismo los propios protagonistas de la historia que van a escuchar.

De forma imaginaria se sienta en un coche que más tarde van a tener que expresar dibujando sobre el papel, esta situación anticipa al niño, le da tiempo para que vaya creando en si mente.

Analizando los materiales, los autores solo utilizan un trozo de folio blanco y un lápiz negro, según la opinión de Abad & Ruiz (2004) esto se debe a que los alumnos prestarán más atención a los elementos representados en este dibujo y no en el color.

Actividad 5	
Torres, E.	(1994). <i>Creatividad, Cómo desarrollarla.</i> Editorial Ibérica, S.A.: Barcelona.
Creatividad con utensilios cotidianos	
<p>“Intenta hallar un máximo de usos habituales (como mínimo siete) para cada uno de los objetos siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un zapato; - Un reloj; - Una cartera; - Una bicicleta” (Torres, 1994, p.168). 	 <p><i>Intente hallar un máximo de usos habituales (como mínimo siete) para cada uno de los objetos siguientes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un zapato; - un ladrillo; - un reloj; - una cartera; - una bicicleta. <p>9. Ejercicio p. 168: más que ofrecer una lista de ideas posibles, he aquí algunas pistas a partir de las cuales se puede reflexionar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo utilizar la forma del objeto? - ¿Cómo utilizar su material? - ¿Qué se puede hacer con los materiales que lo forman? - ¿Qué característica particular (peso, color, precio...) es posible aprovechar? - ¿Con qué puede combinarse? - ¿Qué otro objeto nos recuerda? - etc.

Análisis detallado de la actividad:

Esta actividad consta de una reacción creativa para despertar la imaginación, previa al acto de crear. Con anterioridad, debemos realizar una lluvia de ideas sobre un tema en concreto, para así poder distinguir cuales los las mejores ideas y cuales se pueden desechar.

Se trata de poder recrear en la mente momentos vividos en la vida cotidiana, para así poder facilitar las diferentes ideas creativas, pudiendo salir de toda frontera lógica. Este punto hace en el niño ayudarse a través de recreaciones que le resultan familiares para poder así, desarrollar nuevas vivencias.

Es fundamental para poder asimilar y analizar las diferentes ideas surgidas, para posteriormente poder llevar a cabo la más acta a la tarea.

En esta actividad apenas se utiliza material, únicamente papel y lápiz para anotar. Se puede llevar a cabo de forma individual o colectiva, o ambas, es decir, primero de forma individual y luego ponerlo en común para poder tener más puntos de vista en su posterior análisis.

Un punto favorable que podemos destacar en esta actividad es, una pequeña reflexión para despertar la creatividad e imaginación. Como podemos observar en la segunda foto. Nos encontramos preguntas tales como “¿Cómo utilizar la forma de lo objeto?”(Torres, 1994, p.207).

Como explica el autor esta actividad también se puede llevar a cabo con lo que Torres (1994) llama, “Técnica del sueño despierto” (p. 167)

Torres (1994)“Esta técnica consiste en abrir la puerta al inconsciente soñando en voz alta sobre el problema, dejándose ir, un poco [...] puede aumentar su capacidad de pensar con imágenes, es decir, visualizar los conceptos antes de formularlos, lo que facilita de gran manera la reflexión analógica.” (p.167)

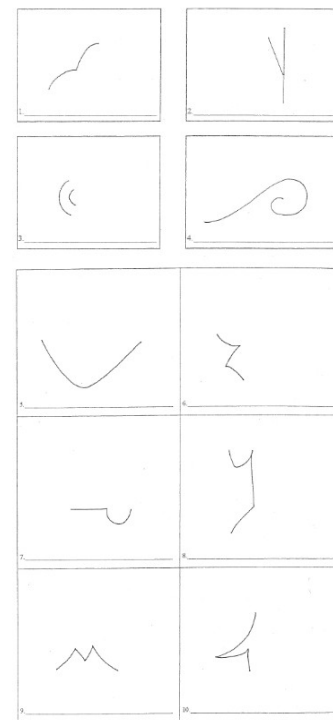
Actividad 6

Jiménez, J.E., Artiles. C., Rodríguez, C. & García, E.

(2007). *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación Primaria y Secundaria*. Programa para la atención educativa al alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias (PACICanarias). Producciones Gráficas S.L.: Canarias.

Acabamos un dibujo

“Mira, hemos empezado dibujos en los pequeños cuadros, pero ni los hemos terminado. Eres tú quien va a acabarlos añadiendo cosas. Puedes componer objetos, imágenes... todo lo que quieras, pero es preciso que cada dibujo cuente una historia. Recuerda que los trozos que ya están hechos serán la parte más importante de tu dibujo. Añade un montón de ideas para que sea algo interesante. Después, escribe en la parte de debajo de cada cuadrado el título del dibujo que has hecho. Una vez más intenta pensar en ideas en las que nadie haya pensado antes” Jiménez, Artiles. Rodríguez, & García. (2007, p.18)



En esta actividad podemos distinguir que el material utilizado para su realización es prácticamente escaso, ya que, utilizan como material único un lapicero y una goma. Si se diese gran variedad de material el niño podría crear con mayor facilidad y originalidad diversas historias. Ya que con diferentes texturas o colores el niño se siente motivado ante un trazo en lápiz.

Al finalizar el trabajo, todo se encontrará en blanco y negro no habrá nada que llame la atención ante lo demás. Aunque cabe destacar, que en el enunciado se remarca que las líneas ya dibujadas serán lo más importante del dibujo final. En esta situación, al niño le puede surgir la duda de como remarcarlo para que sea lo más importante y destaque si lo debe hacer todo igual con los mismos materiales. Es por ello, por lo que se debería hacer un hincapié en la tarea sobre como poder resaltar algo utilizando los mismos utensilios.

El niño tiene una escasa premisa antes de realizar la actividad. No se anima su

imaginación, con ningún propósito. Únicamente se le conforta la actividad, con una breve fase en la que se le dice que invente e innove cosas o historias que a los demás compañeros no se les ocurra. Esta frase no será entendida por todos los niños por igual, cada uno de ellos la interpreta de distinta forma y algunos ni la asimiladas.

Es por este motivo, por el que la premisa anterior a la actividad debe ser algo colectivo en el que las dudas de unos atrevidos a preguntar resuelvan la incertidumbre de otros más tímidos o aquellos que ni siquiera la prestaron atención.

El papel que tiene el maestro en esta actividad, se limita a leer y explicar el enunciado. Acompaña al alumnado pero no interfiere en su creación. Al igual que los demás compañeros que le rodean, cada uno trabaja de forma individual sin inferir en la opinión del niño de su lado.

Deben realizar la tarea individualizada.

En la redacción y explicación no viene especificado en que espacio se llevará a cabo dicha tareas.

El autor le da la mayor importancia de la tarea a la cantidad de objetos y situaciones diferentes que dibuja el alumnado, así como el título que le da a dicha expresión artística.

Actividad 7

Marín, S. & De la torre, S.

(1991). *Manual de la creatividad*. Vicens Vives, S.A.: Barcelona.

Actividades Creativas

Objetivo: “desarrollas las capacidades de percepción, comprensión y manipulación.” Actividad: “Construir juego con cajas, botellas, envases” Marín, S. & De la Torre, S. (1991).

Esta actividad desarrolla una forma de expresión que fomenta en el niño la creatividad y la imaginación a través, de sus propios gustos e inquietudes.

Es necesario que pueda manipular diversas formas de expresión, para poder así exteriorizar sus pensamientos. Es por este motivo por el que el autor facilita variedad de materiales para poder desarrollarlo.

Los autores definen esta actividad como la libertad que el niño necesita para poder elegir como que y con que expresar su imaginación. “Una libertad para investigar, probar y corregir” Marín, S. & De la torre, S. (1991).

No encontramos desarrollado como se lleva a cabo la actividad, y el papel que representa el maestro y el niño. Pero gracias a su breve explicación anterior a la actividad, podemos matizar que el maestro guiará dando al alumnado unas pautas básicas para que estos puedan desarrollar y llevara a cabo la expresión de su creatividad.

9.2. ANEXO II

ESTANDARES BÁSICOS DE LA ACTIVIDAD CREATIVA	
Seguimiento del maestro en la actividad	
Actitud del maestro	
Importancia del enunciado y/o las premisas	
Interactuación antes o durante la actividad	
El espacio y su utilización	
Importancia de los materiales	
Trabajo de forma individual o grupal	
Importancia de las actividades previas	
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	
Importancia del número de elementos expresados	

9.3. ANEXO III

Estándares básicos	Ítems	Si	No	A veces
Importancia del enunciado	El enunciado es simple y de fácil comprensión			
	Su forma de expresarse es poco estimulante			
	Motiva y promueve la autonomía de los alumnos			
Importancia premisas y su interacción	Genera un ambiente de comunicación			
	Atiende las inquietudes de sus alumnos			
	Únicamente se realiza la tarea principal			
Reflexión y/o análisis antes y después de la actividad	Antes o después de la tarea se realiza una reflexión sobre los aspectos clave			
Importancia de los materiales	Eligen y utilizan con libertad el material			
	Aplica técnicas novedosas, utilizan variedad de texturas colores o materiales.			
	Experimentan con nuevas texturas, colores o materiales.			
	Se trabaja con escaso material (lo esencial)			
Trabajo de forma individual o grupal	Se potencia que el alumnado trabaje de forma individual			
	Se potencia que el alumnado coopere y trabaje de forma grupal			
Características generales de la actividad	Las estrategias empleadas en las actividades son variadas			
	Se repiten siempre las mismas estrategias			
	Plantean un problema creativo a solucionar			
	Estimula el surgimiento de ideas originales en el alumnado			

Tabla 14: Elaboración propia.