



Universidad de Valladolid

FACULTAD: FACULTAD DE EDUCACION Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO: GRADO EN EDUCACION INFANTIL

TÍTULO: LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

Presentado por NEREA CALZADA MUÑOZ para optar al Grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por:

ANTONIO FRAILE ARANDA

LA CREATIVIDAD EN EDUCACION INFANTIL

RESUMEN

Introducción. El objetivo de este estudio es conocer por un lado, si existe o no creatividad en los niños de Educación Infantil, y por otro lado, mostrar algunos indicadores para identificar a los alumnos creativos.

Metodología. Vamos a llevar a cabo cinco sesiones creativas con un grupo de niños pertenecientes al primer ciclo de Educación Infantil.

Resultados. Los resultados evidencian que en esta edad, la personalidad del niño y el carácter de las actividades son determinantes para que surja la creatividad.

Conclusión. Las conclusiones del estudio se centran en resaltar la importancia de integrar el desarrollo de habilidades creativas a través de los objetivos y el proceso de enseñanza-aprendizaje implicado en la metodología del curriculum y resaltar la importancia del entrenamiento del profesorado en el desarrollo de las habilidades de pensamiento creativo.

Palabras clave: creatividad; proceso creativo; pensamiento divergente; indicadores de la creatividad; conformidad; procesos de enseñanza-aprendizaje; metodología educativa.

ABSTRACT

Introduction. The aim of this study is to determine first, whether or not creativity in preschool children and on the other hand, show some indicators to identify creative students.

Method. We will work five creative sessions with a group of children from the first cycle of infantile education.

Results. The results show that in this age, personality of children and character of the activities are crucial for the emergence of creativity.

Conclusion. The results of this study shows in order to improve the educational effects of creative skill development in suggested to incorporate the creative development into the objectives through the teaching and learning process of the educational methodology. This aspect highlights the importance of the trainee teacher on creative thinking skills.

Keyword: creativity; creative process; divergent thinking; indicators of creativity; conformity; teaching-learning process; educational methodology.

INDICE

- ❖ **INTRODUCCIÓN**

- ❖ **MARCO TEÓRICO**

- ❖ **APLICACIONES PRÁCTICAS**

- ❖ **METODOLOGÍA**
 - Contexto escolar
 - El alumnado
 - Objetivos del estudio
 - Instrumentos y procedimientos de recogida de datos

- ❖ **RESULTADOS**

- ❖ **DISCUSIÓN**

- ❖ **CONCLUSIÓN**

- ❖ **BIBLIOGRAFÍA**

- ❖ **ANEXOS**

INTRODUCCIÓN

El estudio que se ha llevado a cabo sobre el trabajo de fin de grado, se basa en una indagación, sobre la creatividad de los niños de Educación Infantil, más concretamente, con niños de entre tres y cuatro años.

Consideramos, que de manera general, la creatividad puede ser fácilmente identificable en personas adultas, sin embargo, creemos que tratándose de niños, es mucho más difícil percibirla, por ello, vamos a llevar a cabo un análisis para conocer algunos de los rasgos que pueden tener los niños creativos, y cómo es el proceso que se lleva a cabo para que exista creatividad.

La elección del tema, ha venido provocada ya que durante el presente curso se ha trabajado de manera tanto teórica como práctica, algunos aspectos sobre creatividad motriz en la asignatura de Expresión y Comunicación Corporal en Educación Infantil impartida por el Dr. Antonio Fraile Aranda, tutor a su vez del presente estudio. Esta introducción a la creatividad, ha provocado el interés de poder seguir investigando sobre ello en este Trabajo de Fin de Grado, con la posibilidad de analizar a niños reales durante las prácticas en los centros educativos.

Por lo cual, el siguiente estudio, se ha llevado a cabo de forma más o menos conjunta entre una compañera y yo, ya que ambas compartimos el mismo tema de trabajo, el mismo tutor y además hemos recibido las prácticas en el mismo centro escolar.

De esta forma, se nos propuso en un principio, llevar a cabo el estudio sobre la creatividad entre las dos, comparando niños de diferentes edades, pensando que en las prácticas, tendríamos diferentes ciclos de Educación Infantil, sin embargo, la casualidad llevó a que a ambas, estuviéramos ubicadas en aulas del primer ciclo de Educación Infantil, lo que ha supuesto el que hayamos tenido que trabajar el mismo tema, en el mismo centro, y además con los mismo niños.

Por lo tanto, sin otra alternativa, nos propusimos seguir adelante con el estudio, planteando una serie de actividades conjuntas y siguiendo una misma línea metodológica. Sin embargo, planteamos el que mi compañera se fijara y recogiera los resultados de las niñas, y yo, reflejara los resultados de los niños, aunque finalmente se hiciera una discusión conjunta, con la consecuencia de que obtuviéramos unas mismas conclusiones.

Por otro lado, los estudiantes del Título de Grado Maestro en Educación Infantil deben adquirir durante sus estudios una serie de competencias generales. En concreto, para otorgar el título citado será exigible adquirir una serie de competencias generales. En este caso, refiriéndonos a nuestro tema de estudio, destacamos:

2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio, la Educación. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje

3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

a. Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.

b. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.

5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. La concreción de esta competencia implica el desarrollo de:

e. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.

Además, los estudiantes del Título de Grado Maestro en Educación Infantil deben adquirir durante sus estudios una serie de competencias específicas, en las que destacamos según nuestro tema de estudio:

A. De Formación básica:

4. Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
35. Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.

B. Didáctico disciplinar:

8. Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
32. Ser capaces de elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.

Nuestro estudio, por otro lado, está organizado según unos guiones que consideramos, facilitan el entendimiento del mismo. Estos puntos o guiones, son por un lado, la presente introducción, con la que se pretende acercar el tema del trabajo y justificar la elección del mismo; un marco teórico en el que se recogen aspectos concretos sobre autores y líneas teóricas que giran alrededor del concepto de creatividad; unas aplicaciones prácticas, donde se exponen unos objetivos específicos para cada actividad y se explican las sesiones que se han trabajado con los niños; un apartado de metodología donde se exponen los objetivos propuestos y el entorno con el que se ha trabajado; un apartado de resultados donde se reflejan las distintas conductas de los alumnos en cada una de las sesiones; y por último un apartado de discusión, donde se da respuesta a los objetivos planteados según los datos recogidos. Por último, aportaremos unas conclusiones generales sobre el análisis llevado a cabo.

Dicho lo cual, empezamos con nuestra indagación, considerando que está comprobado que creemos ver las cosas como son, pero sin embargo, todo lo que llega a nuestro cerebro es una gran cantidad de impulsos originados por nuestras percepciones sensoriales. Una vez, percibidos esos impulsos, los seleccionamos privilegiando algunos e impidiendo el acceso a la conciencia de otros, y posteriormente, los estructuramos. Esta estructuración hace posible nuestra concepción de las cosas, y de los fenómenos que se presentan a nuestro alrededor.

Percibimos guiados por nuestra mentalidad y experiencia, y no solemos tener en cuenta que nuestra manera de ver las cosas es solo una entre muchas posibles. Sin embargo, nuestra estructuración perceptiva es arbitraria pero casi siempre limitada y autocondicionada. No obstante, en el momento en el que nos encontramos innovando, debemos proceder a “desestructurar” para poder estructurar de otra manera. Es decir, tomar conocimientos existentes, para interpretarlos y por tanto reestructurarlos de una forma nueva. Esta es la clave de toda creación o invención.

Todos somos en principio creativos, pero esta cualidad en gran medida va siendo inhibida en un medio rutinario e hipercrítico. De no ser por los procesos creativos de millones de personas a través de la historia, probablemente seguiríamos estancados en la era de piedra. Lo que no es fruto de la naturaleza es producto de la acción transformadora del hombre.

Por todo lo anterior, este trabajo pretende establecer la importancia del tema de la creatividad, conocer el porqué de la creatividad humana, distinguir las etapas del proceso creativo, y sobre todo reflexionar sobre la idea de que la creatividad es un recurso de la inteligencia inherente a cada ser humano, que además es susceptible de ser desarrollada.

1. MARCO TEÓRICO

1. CONCEPTOS Y DEFINICIONES. REFERENTES DE AUTORES

Numerosos autores han destacado la importancia de la creatividad como una habilidad mental necesaria para el presente y para el futuro de nuestra sociedad, por eso hoy en día, se hacen indudables los beneficios de su desarrollo a cualquier edad y en cualquier etapa educativa.

Por ello, muchos autores hablan sobre la dificultad de definir el término creatividad, ya que se encuentra entre las más complejas conductas humanas y se manifiesta de muy diversas formas en muchos y diferentes campos.

Algunos autores como Kraft, Frederik o Guilford, coinciden en la idea de que un individuo creativo es aquel que no sigue unos patrones determinados y prefijados sino que huye de lo evidente y lleva a cabo una forma de pensamiento mucho más original y novedoso.

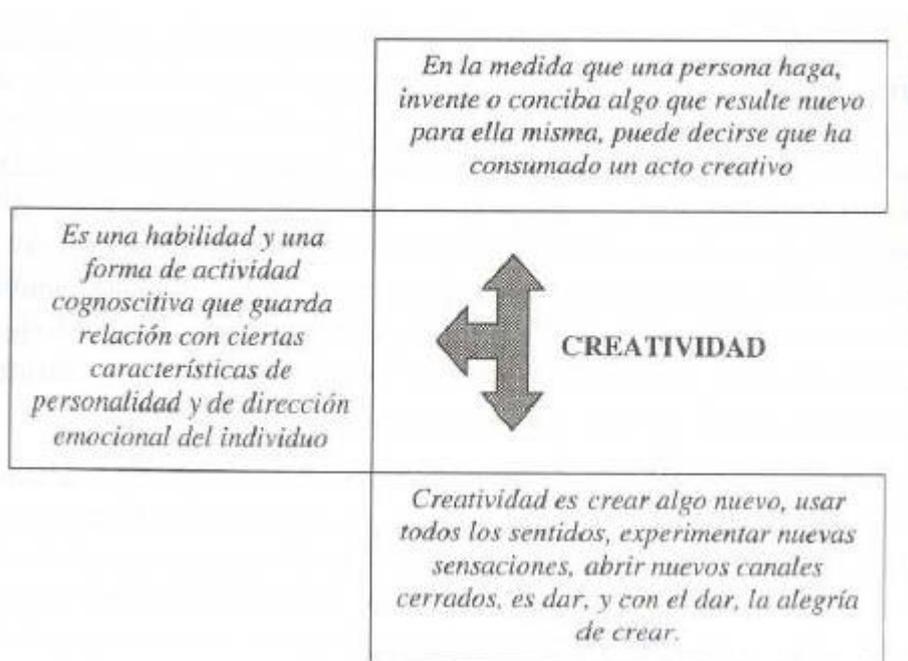
Por tanto, según se recoge en el libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, **Kraft** (2005) entiende que la creatividad es la capacidad de pensar más allá de las ideas admitidas, combinando conocimientos ya adquiridos; para **Frederik Bartlett** (1932), la creatividad equivale al “espíritu emprendedor” que se aparta del camino principal, rompe un molde y está abierto a la experiencia, y permite que una cosa lleve a la otra; por último **Guilford** (1978), señala que la creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso.

Por otro lado, autores como Gardner, Torrance, y Paredes, recogidos en el mismo libro, *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, se acercan más a la idea de que el individuo creativo, es aquel que busca soluciones novedosas a problemas que surgen de manera cotidiana.

Gardner (1988), define al individuo creativo como una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. Mientras, **Torrance** (1973), considera que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o

formular hipótesis, además de comunicar los resultados. **Paredes** (2005), por último, establece que la creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad, ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditándolo, o contemplándolo, lo que supone tener la capacidad de ver nuevas posibilidades y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales.

Podemos decir, por tanto, que creatividad es de manera general, la capacidad de engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, una idea, o un modo de enfocar la realidad. La creatividad impulsa a salirse de los cauces marcados, a romper las convicciones, las ideas estereotipadas y los modos generalizados de pensar y actuar.



Esquema 1 extraído del libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*.

Estas definiciones, pueden ser complementadas considerando a la creatividad, tal como lo establece Rogers (1970), en el libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, como el proceso de autorrealización que caracteriza a un tipo de persona sensible y bien equilibrada.

Vista la creatividad de esta manera, ella sería opuesta a la conformidad, a los estereotipos, a la pasividad, y tal, como lo establece Rogers (1970), no está restringida a un contenido en particular, sino que se puede evidenciar tanto en una obra pictórica o musical, como en una teoría científica o en el descubrimiento de nuevas formas de interacción social. La creatividad abarca así ideas originales, puntos de vista diferentes, respuestas imaginativas y nuevas formas de enfocar y solucionar problemas.

En torno a la creatividad, existen además una serie de conceptos, que nos ayudan a acercarnos más a la idea de qué es una persona creativa.

En el libro *Estrategias para la creatividad*, se recogen por un lado, una serie de bloqueos emocionales, que dificultan el desarrollo de la capacidad creativa y que Simberg (1992) entiende de la siguiente manera:

Bloqueos emocionales: Son aquellos problemas que se encuentran dentro de las personas. Los principales son la inseguridad y los miedos o temores.

Bloqueos culturales: Son aquellos problemas relacionados con aquello que se establece como bueno o malo. Derivan de la familia y posteriormente de la escuela.

Bloqueos perceptivos: Son aquellos que no permiten identificar los problemas que se producen en una situación. Está muy relacionado con los prejuicios.

Por otro lado, en el mismo libro, *Estrategias para la creatividad*, aparecen otros conceptos relacionados con el significado de creatividad. Estos son:

Creatividad Motriz: Según Trigo (1996), es la capacidad que poseen los sujetos para dar respuestas motrices lo más variadas y novedosas posibles.

Flexibilidad mental: Torrance (1977), lo define como uno de los indicadores de la creatividad, concretamente la capacidad de la persona para utilizar varios enfoques.

Fluidez: Guilford (1976), lo define como uno de los indicadores de la creatividad, concretamente la capacidad para pensar y/o dar varias soluciones a un problema.

Originalidad: Trigo (1996), lo define como uno de los indicadores de la creatividad, concretamente es la capacidad de dar respuestas motrices diferentes, infrecuentes o ingeniosas.

Pensamiento divergente: es aquel en el que el sujeto partiendo de relaciones previamente dadas trata de averiguar otras nuevas (Guilford, 1976).

Proceso Creativo: proceso dinámico y continuo que representa la capacidad de expresión creativa que posee un individuo cuando se le da libertad para ello (López Tejeda, 2005).

2. TEORÍAS Y PRINCIPIOS RELATIVOS AL TEMA

La creatividad ha sido y sigue siendo, objeto de estudio de varias ciencias. La psicología psicoanalista relaciona la creatividad con los procesos primarios del pensamiento, inconscientes e irracionales, así como con la conducta lúdica y la fantasía. Para Freud (1963), citado en el libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, la diferencia entre el sujeto creativo y el que no lo es, consiste en que el primero acepta y elabora sus fantasías, mientras que el segundo trata de eliminarlas.

Los estudios psicoanalíticos sobre la creatividad señalan que ésta brota del preconsciente, espacio intermedio entre el inconsciente y el consciente, y subrayan la importancia de las formas simbólicas, sin las cuales no es posible el desarrollo de ningún proceso mental.

La raíz de la creatividad en Educación Infantil es el juego; a través de él, el niño se va apropiando del mundo que le rodea y en el que vive, realizando así sus propias construcciones reales-imaginadas. Es en esta etapa, donde la manifestación de esta capacidad es altamente susceptible de ser estimulada, pero también podría llegar a ser peligrosamente inhibida o bloqueada.

“Educar la creatividad es enseñar a los seres a hacerse dueños de su propio desarrollo, dueños de un juego autorregulado de los intercambios que tienen en el conjunto de su ambiente” (Goutard, 1992, p. 123 *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*).

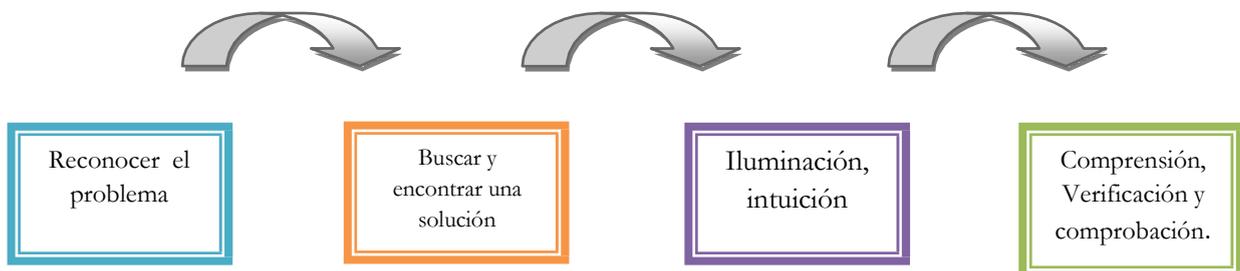
Según Guilford (1976), en el libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, existen dos formas de pensamiento humano:

- El *convergente* que es el más riguroso, asociado a la lógica y centrado en la resolución de problemas. El objetivo que busca es una respuesta fija.
- El *divergente*, que se caracteriza por ser más imaginativo. Está dirigido a la novedad e innovación. Reestructura normas anteriores. Es el que se asocia con la creatividad.

El proceso creativo es un proceso cognitivo largo, que requiere preparación, trabajo y sucesivas pruebas antes de llegar a producir algo original. En el libro *Creatividad y aprendizaje. Juego como herramienta pedagógica*, Wallas, (1946) definió las cuatro fases del pensamiento creativo:

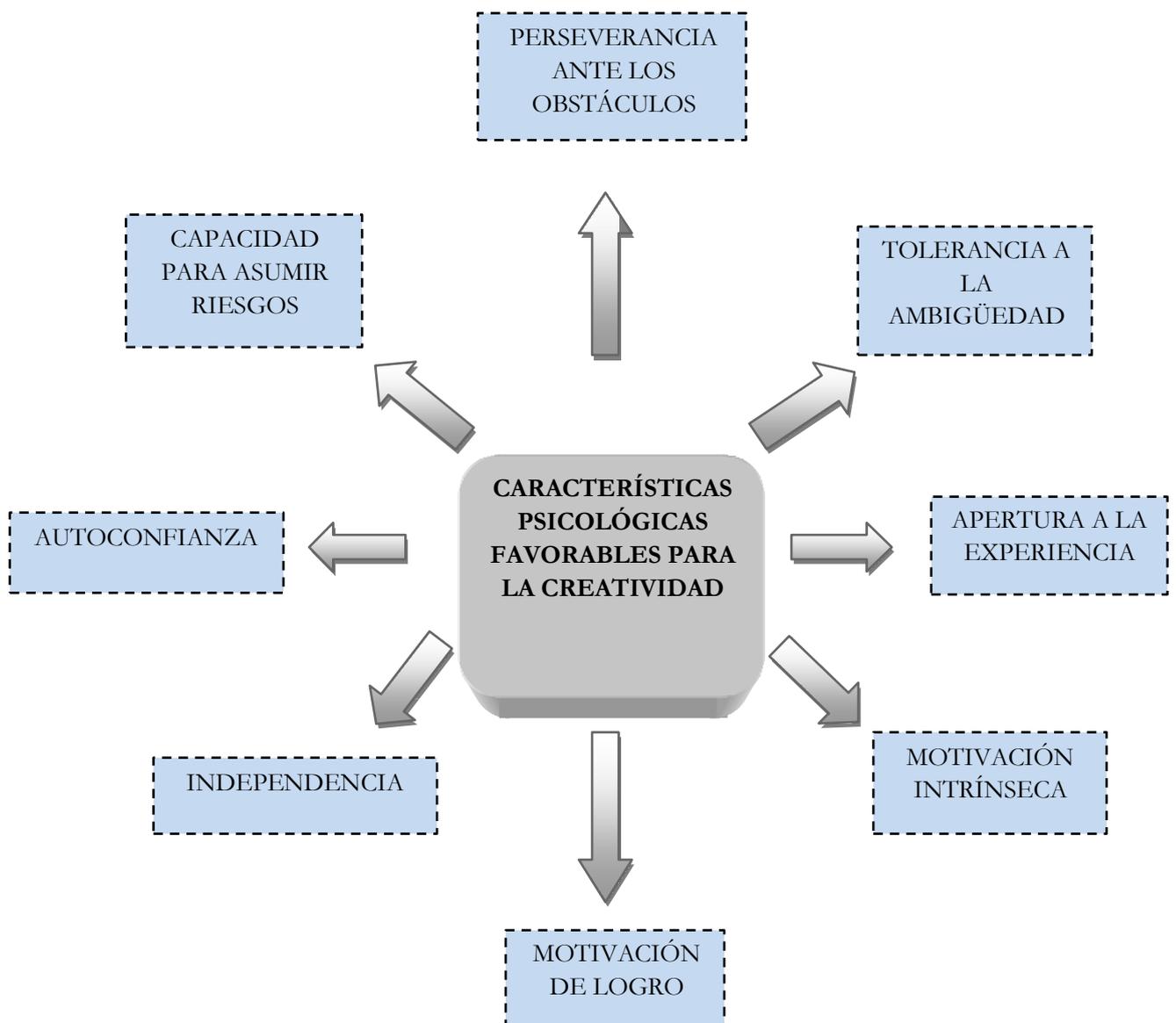
1. *La preparación* o delimitación del problema. En esta fase, la persona siente una necesidad o comprueba una deficiencia, y comienza a dar vueltas al problema. Conlleva percepción y captación de información. Se traduce en observar - percibir - comprender.
2. *La incubación e interiorización* es la etapa en la que el creador se aleja del problema y de forma inconsciente va rumiando las ideas hasta que poco a poco éstas se ordenan. Además, en la mente se generan las soluciones inconscientes al problema. Es la elaboración mental para realizar un tratamiento interno de esa información.
3. *La iluminación o inspiración* es el momento en el que la solución aflora a la conciencia en forma de intuición. Seleccionar – decidir - verbalizar.
4. *La comunicación y verificación* en la que evalúan y comprueban soluciones.

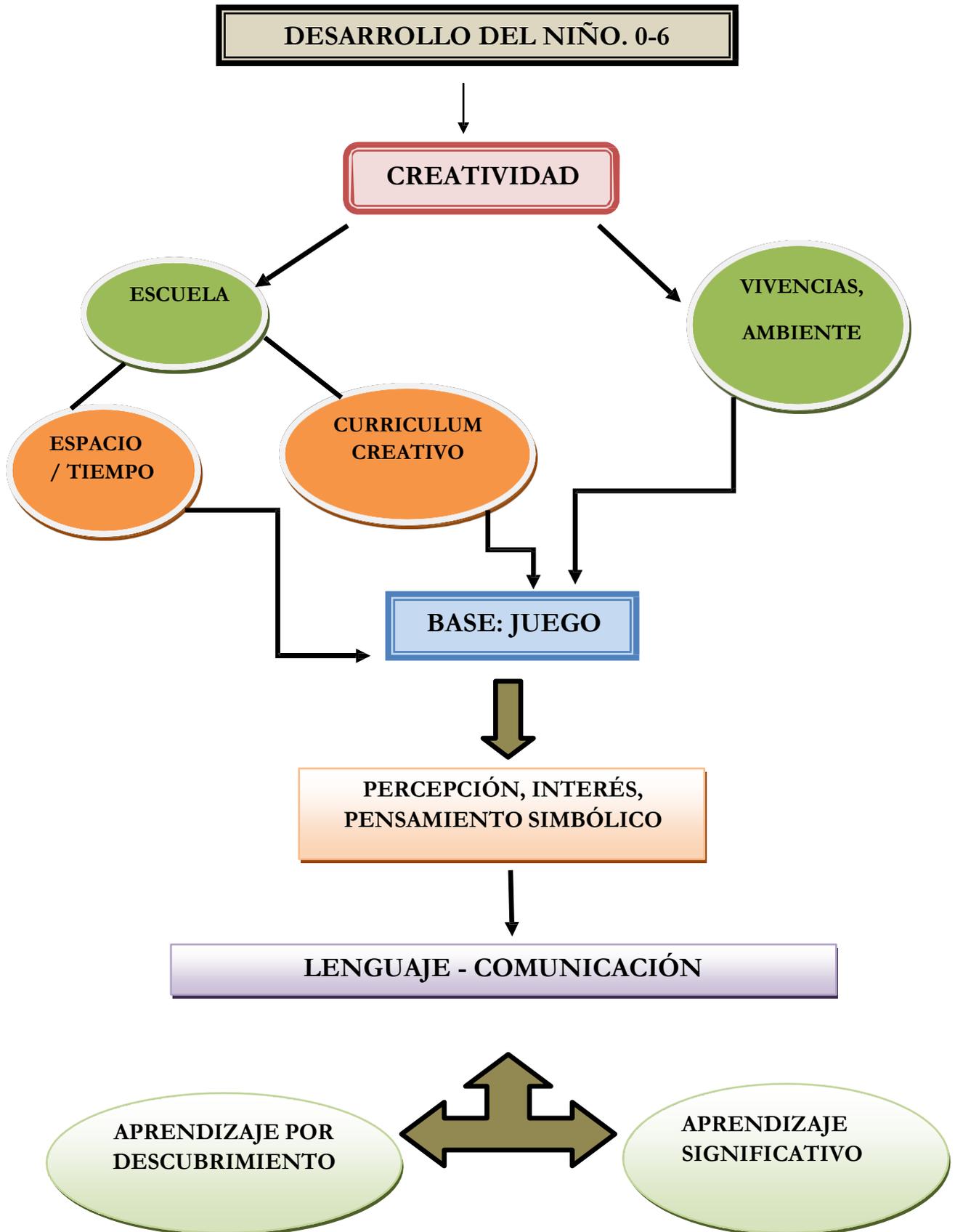
Como podemos comprobar, estas fases llevan un proceso interno de razonamiento, y se emplean en muchos contextos como evaluación para describir si un acto es o no creativo.



Gardner (1987) en el libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, señala que algunos estudios dedicados al proceso del pensamiento creativo, aunque distan mucho de ser conclusivos, indican la existencia de una especie de relación entre la capacidad creativa y el humorismo. El juego relaja tanto el cuerpo como la mente, y ese relajamiento posiblemente constituye la clave para iniciar los procesos inconscientes, sin los cuales no se da la creatividad.

A continuación, presentamos un esquema que encontramos en el libro *Motivación y creatividad en clase*, donde se recogen algunas de las características que favorecen el desarrollo de la capacidad creativa. El desarrollo de las mismas en las aulas de Infantil, acercará más a los niños a llegar a ser, ese espíritu emprendedor que tiene como significado ser una persona creativa.





El anterior mapa conceptual sitúa el juego como base de todas las experiencias de la infancia de los niños, bien sean dentro de la escuela o fuera de ella, a través de sus vivencias personales y su entorno.

Es el contexto del sujeto el que determina su capacidad creativa años posteriores y es a través del juego, como el niño se inicia en el desarrollo de esta capacidad, ya que es el aspecto lúdico lo que hace que se potencien habilidades como la percepción, y se incremente el interés y el pensamiento simbólico de los niños, capacidades que favorecen el desarrollo de la creatividad.

Progresivamente, el desarrollo de esas habilidades son expresadas por los sujetos, lo que garantiza la existencia del aprendizaje, inicialmente por descubrimiento que se traducirá en aprendizaje significativo posteriormente, y que servirá a modo de experiencia para aprendizajes futuros.

Un currículum creativo en Educación Infantil debe tener en cuenta que la creatividad es inherente al propio desarrollo y al aprendizaje, de los que el niño es considerado como autor.

El desarrollo de esquemas vivenciales en los niños de Educación Infantil, se apoya en los sentidos a través de los procesos de ensayo-error y de la manipulación-observación, y como finalidad el aprendizaje por descubrimiento, cuya base es la creatividad.

El currículum que se trabaja en esta etapa debe ser motivador y formar parte de sus intereses, así como coincidir con su pensamiento creativo.

3. OBJETIVOS. CONTENIDOS BÁSICOS. COMPETENCIAS RELATIVAS AL TEMA

El objetivo curricular de educación Infantil perteneciente al BOE, que más se refiere al concepto de creatividad, lo encontramos en el área: lenguaje: comunicación y representación, y se define de la siguiente manera:

6. *Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales, o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.*

Sin embargo, a lo largo de todo el boletín, la finalidad principal de todas las áreas es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas, favoreciendo así el concepto de creatividad, ya que es una capacidad que está inherente en todas estas áreas.

En el Anexo II del boletín, encontramos también una serie de orientaciones metodológicas para la evaluación de los aprendizajes de los niños, donde el juego se presenta como instrumento privilegiado de intervención educativa, ya que éste es una conducta universal que niños y niñas manifiestan de forma espontánea. A través de los juegos, los niños se aproximan al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones tanto propias como de los demás. Por su carácter motivador, placentero y creativo, la actividad lúdica tiene una importancia clave en la Educación Infantil.

Como reflexiones acerca del papel de la creatividad dentro de currículum, podemos afirmar que no se trabaja por igual la creatividad en todos los ámbitos curriculares. Hay una tendencia clara a relacionar la creatividad con la expresión artística., pero este es un mito que debe desaparecer. Por tanto, concluimos que por un lado, debemos trabajar la creatividad en todos los ámbitos curriculares de la etapa de Infantil, ya que es necesario satisfacer al niño su necesidad de crear, manipular e inventar, desarrollando la creatividad y la originalidad tanto a nivel individual como grupal. Por otro lado, es necesaria la formación del maestro en técnicas creativas. Es un objetivo primordial que se considera que debe estar plasmado en los currículos universitarios, ya que el papel del educador es la clave para potenciar el pensamiento divergente de sus alumnos, a través de la estimulación, de crear ambientes adecuados y de proporcionar experiencias ricas y variadas.

El rol del educador por tanto, como hemos explicado anteriormente, es clave a la hora de estimular o potenciar el pensamiento creativo y para ello es necesario adquirir una serie de competencias. Algunas de ellas, las citamos a continuación:

1. El profesor, debe promover la flexibilidad intelectual del alumno, y fomentar el desarrollo del pensamiento de los mismos.
2. Estimular al alumno a autoevaluar sus adelantos individuales y su rendimiento, haciendo a los niños partícipes de su propio aprendizaje.
3. Despertar en el alumno la sensibilidad a los sentimientos y estados de ánimo de otras personas.
4. Es importante tomar en serio las preguntas de los niños y recibirlas con atención. El profesor ha de mostrar interés y no reaccionar con rechazo.
5. Brindar al alumno la oportunidad de manejar materiales, herramientas, conceptos, ideas y estructuras.
6. Educar a los niños para la tolerancia a la frustración. Deben aprender a aceptar fracasos.
7. Llevar a los alumnos a percibir una estructura total y no a examinar tan solo las partes integrantes aisladamente.
8. El profesor debe esforzarse por descender al nivel del que aprende, para identificarse ampliamente con el alumno y darle a éste la posibilidad de identificarse con él.
9. Apreciar el rendimiento de los alumnos y conocer sus características individuales.
10. Mostrar más interés en el proceso que en los resultados obtenidos.
11. Apoyar emocionalmente y reforzar la autoestima de los estudiantes
12. Dominar la comunicación no verbal, la originalidad en el lenguaje y utilizar continuamente el humor.
13. Estar abierto al aprendizaje ya venga de cualquier persona o situación.
14. Perseguir el desarrollo integral del alumno.
15. Saber controlar al grupo con respeto, manteniendo un clima de libertad.
16. Estimular la creatividad, la originalidad y la participación de todos los alumnos/as.

A su vez, existe una serie de principios en los cuales debe basarse la enseñanza creativa, y en los que los docentes deben apoyarse en beneficio de los alumnos:

- La enseñanza creativa es de naturaleza flexible.
- Se caracteriza por los métodos de enseñanza indirecta.
- Es imaginativa, tiene como elementos la fluidez, la imaginación, la espontaneidad y la asociación.
- Fomenta el uso de materiales e ideas combinando los actos de pensamiento, la experiencia y la creación.
- Favorece la relación, compromiso - aprender a buscar y encontrar soluciones a los problemas.
- Es de naturaleza integradora. Reduce al mínimo los obstáculos entre los alumnos y asignaturas; alumnos y medios, y alumnos y docentes.
- Refuerza la autodirección. El docente es quien aprende en un ambiente de fomento de la curiosidad, la indagación, la investigación y la experimentación.
- Implica autovaloración. No se desarrolla en un clima de crítica y autoritarismo.
- Comporta riesgos. Aporta recompensas. Hace hincapié en la autovaloración, la confianza en sí mismo y en la autorresponsabilidad, lo cual implica la autorrealización, seguridad psicológica.

4. CARACTERÍSTICAS E INDICADORES. EVOLUCIÓN SEGÚN LA EDAD

Considerando pues, que la raza humana es creativa, podemos encontrar dentro de ella, algunas personas que se manifiestan muy creativas, y otras más rutinarias. Es cuestión de grados, como ocurre con todas las cualidades y las capacidades humanas.

Los conceptos emergen cuando los caracteres de las cosas son abstraídos y luego sintetizados y generalizados por la mente humana; es decir, pensar es relacionar, y relacionar y combinar es crear. Por consiguiente, no existe una diferencia esencial entre el pensamiento creativo y el pensamiento ordinario. Todo está relacionado con todo, y como una de las leyes de la mente es la asociación, cualquier pensamiento es potencialmente creativo.

Guilford (1965), importante investigador del tema, citado en el libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, destaca cuatro funciones cognitivas, que son características psicológicas favorables para la creatividad, y que a su vez, son indicadores o criterios, para identificar personalidades creativas:

- La *fluidez*, es la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado. Por ejemplo, el número de soluciones que haya para un problema dado en un tiempo determinado.
- La *flexibilidad*, es la variedad y heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Se mide no por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías.
- La *originalidad*, es la rareza relativa de las ideas producidas: de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea; allí el pensamiento es original. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo. Un hecho es original cuando es único e irrepetible, brillante y contempla valores que para otros pasaron inadvertidos. Se debe establecer en relación a un grupo y momento determinado, puesto que no es lo mismo una respuesta original para un niño del ámbito rural que para uno de ciudad.

La flexibilidad y la originalidad están intrínsecamente relacionadas pues para ser original debemos antes tener gran flexibilidad mental.

- La *viabilidad* y *sensibilidad* para los problemas es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente son muy acertadas, pero que resultan difíciles o imposibles de realizar.

Los tres primeros factores son funciones del pensamiento divergente o lateral, distinto del pensamiento convergente, lógico o vertical, que desglosamos a continuación:

El **pensamiento convergente** es el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido, si bien oscuro para el sujeto. El pensamiento divergente, al contrario, actúa como un explorador que va a la aventura.

El **pensamiento convergente** se relaciona más con el aprendizaje escolar, tal como ha venido desarrollándose en las instituciones que manejan los programas en cada país, y el pensamiento divergente se vincula más con la creatividad.

Por otro lado, a continuación presentamos un cuadro relacional, como resumen de los contenidos más teóricos sobre la creatividad, que hemos expuesto hasta ahora, y que vincula cada fase del proceso creativo con los indicadores de la creatividad.

Relación entre las fases y los indicadores del proceso creativo

<i>Fase</i>	<i>Indicadores de creatividad</i>
Preparación	Sensibilidad para los problemas, fluidez, flexibilidad y originalidad.
Interiorización	Fluidez y flexibilidad.
Inspiración	Sensibilidad para los problemas, fluidez, flexibilidad y originalidad.
Expresión y comunicación	Sensibilidad para los problemas, elaboración.

El cuadro que mostramos arriba, como hemos dicho antes, sintetiza la relación que tiene cada fase del proceso creativo, con los indicadores de la creatividad. De esta manera, podemos observar que en la primera fase, donde surge la captación de información, aparecen indicadores como la sensibilidad o la fluidez de ideas. Por otro lado, en la fase 2, de interiorización del problema, aflora la fluidez y la flexibilidad para la ordenación de la información. En la fase 3, de inspiración, donde surge la intuición, existen indicadores similares a los de la primera fase, es decir sensibilidad, fluidez, flexibilidad y originalidad. Por último, en la fase 4, la comunicación, surge de nuevo la sensibilidad para los problemas y la elaboración.

La **personalidad creativa**, por tanto, se caracteriza por la complejidad, el alto nivel de tolerancia a la ambigüedad, el entusiasmo positivo, la ausencia de actitudes críticas y la disposición para el cambio. Los individuos creativos suelen alcanzar un nivel de inteligencia medio-alto, son originales e imaginativos, poseen sentido del humor, se relacionan bien con los demás, huyen del conformismo y la apatía, evitan la rutina y no son demasiado respetuosos con “las reglas establecidas” o las jerarquías.

Las **personas creativas** no temen asumir riesgos, perseveran ante los obstáculos, toleran la incertidumbre y el caos, están abiertos a nuevas experiencias y confían en sí mismas. Son curiosas, sensibles e intuitivas. A las personas creativas las motivan más los aspectos internos, como el interés, el entretenimiento, o la satisfacción y el reto del trabajo, que las presiones externas. Son independientes en sus valoraciones, buscan afirmarse a través de sus realizaciones y llevan a la práctica sus ideas.

Entre sus habilidades destacan: la fluidez verbal, la habilidad de pensar de manera lógica, la flexibilidad de pensamiento, la independencia de juicio, la aptitud para la toma de decisiones, la capacidad de trabajar con ideas nuevas y la habilidad para descubrir el orden en el caos. La mente creativa, se caracteriza por combinar información, percepción, intuición, imaginación, abstracción y síntesis.

El siguiente cuadro, resume características generales de la persona creativa:

LA PERSONA CREATIVA

- **Evita la crítica y la autocrítica.**
- **Es medianamente inteligente.**
- **Es sensible e intuitiva.**
- **Es imaginativa.**
- **Tiene sentido del humor.**
- **Confía en sí misma.**
- **Tolera la ambigüedad.**
- **Siente curiosidad e interés por lo que le rodea.**
- **No se asusta ante los cambios.**
- **Acepta asumir riesgos.**
- **Produce ideas y las lleva a la práctica.**

Cuadro 1, extraído del libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*.

Más concretamente, centrándonos en los alumnos de Educación Infantil, existen una serie de características que recogen los alumnos creativos y que nos ayudan a identificarlos como tal. Son:

- ✚ Manejan de forma fluida y con un alto nivel de vocabulario, ideas y pensamientos, antes que otros niños de su entorno.
- ✚ Narran cuentos y aventuras de forma original.
- ✚ Tienen mayor capacidad de retención para lo que han visto, oído y observado.
- ✚ Tienen un gran interés por los libros y cuentos a una edad temprana.
- ✚ Demuestran un talento poco usual en el arte, la música, teatro, baile etc.
- ✚ Parecen comprender las relaciones causa-efecto, aun siendo muy pequeños.
- ✚ Les interesan muchas y variadas actividades y experiencias.
- ✚ Se interesan en aprender a decir la hora, leer el termómetro o comprender el calendario.
- ✚ Muestran necesidad y deseo por descubrir y experimentar en su entorno.
- ✚ Hacen conexiones entre viejas ideas para producir nuevos conocimientos.
- ✚ Se muestran expresivos y dispuestos a compartir lo que sienten y piensan.
- ✚ Muestran inquietud por probar cosas nuevas.
- ✚ Sienten motivación por la tarea en sí misma (sea cual sea) y no por el producto.

5. APLICACIONES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL. ACTIVIDADES PRÁCTICAS

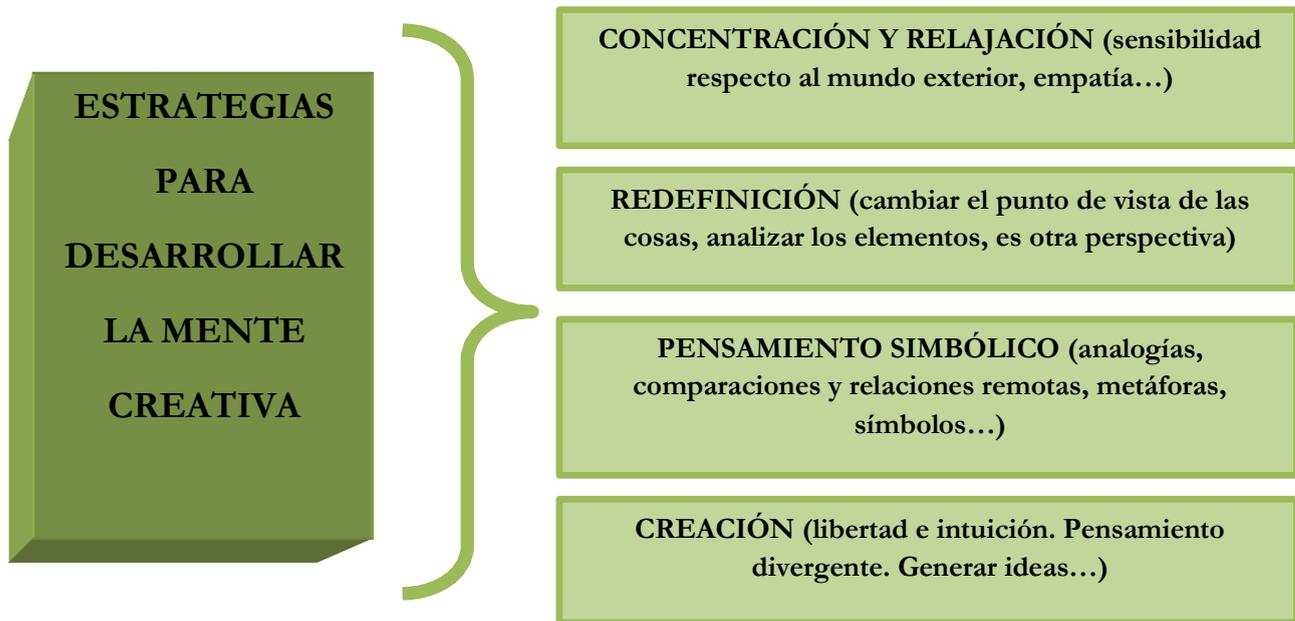
Para comprobar la potencia creativa del hombre, basta con observar a los niños jugando o entreteniéndose. Ellos trascienden la realidad y la transforman de modo que una escoba puede bien ser un caballo o un príncipe para bailar el vals, unos cuantos cojines de la sala y una sábana pueden resultar una excelente casa de campo y la hoja de un cuaderno sería un avión en pleno vuelo.

En el lenguaje del Análisis Transaccional, es el niño que todos tenemos dentro el responsable de la creatividad. De los tres componentes psíquicos de la persona humana, padre, adulto y niño, este último, es el principio de la espontaneidad, la curiosidad, la aventura y el sentido lúdico de la vida.

Vygotsky (1934), en su obra *Pensamiento y lenguaje*, defiende la idea de que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y que, por lo tanto, lo único que hay que hacer es desarrollarla. A partir de él, otras investigaciones recientes han concluido que la creatividad efectivamente se puede enseñar y aprender.

En el libro *Motivación y creatividad en clase*, Nickerson (1989), propone una serie de sugerencias para desarrollar la creatividad en los niños. Entre ellas están: el trabajo continuo, la construcción de habilidades básicas (lenguaje, matemáticas, uso de la imaginación, la solución de problemas, la capacidad de autodirección, etc.), la adquisición de conocimientos e información específica, la estimulación de la curiosidad (fomentar un cierto inconformismo), la motivación intrínseca de los alumnos, la autoconfianza, y la disposición al riesgo, el equilibrio entre la libertad y los límites y por supuesto, el desarrollo de la conducta lúdica.

A modo de esquema, a continuación, y de forma más teórica, se exponen algunas estrategias importantes, para el desarrollo de la mente creativa en las personas, como son por ejemplo, la concentración y la relajación, la redefinición, el pensamiento simbólico o la creación, cada una de ellas, explicadas con mayor precisión:



Menchén Bellón (1998), en el libro *Estrategias para la creatividad*, desarrolla el modelo IOE (imaginación, originalidad y expresión) para trabajar la creatividad en las aulas. Según su propuesta, el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos se consigue haciendo que estos experimenten su mundo interior a través de tres vías:

- *La vía multisensorial*, que pretende que experimenten y expresen sus sensaciones, sentimientos y emociones, para que sean capaces de explorar y extraer información de todos los sentidos.
- *La vía intelectual*, que busca estimular tanto el pensamiento convergente como lo que Guilford denomina el pensamiento divergente. Para ello el alumno ha de aprender a reconocer y a confiar en su intuición, esa percepción interior que dirige nuestra acción, practicando la escucha interna que permita oír lo que dice el inconsciente; a desarrollar su imaginación, es decir, la capacidad de producir imágenes relacionadas tanto con el mundo exterior como con el universo interno; y a desarrollar la capacidad de pensar a través del diálogo con los otros.
- *La vía ecológica*, que tiene como objetivo que los niños se identifiquen y descubran la naturaleza y el ambiente del entorno que les rodea.

Por otro lado, examinando las cuatro áreas identificadas por Torrance (1965), como características de la creatividad, (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración), y que son similares a las de Guilford (1965), ambos autores citados en el libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, podemos extraer ciertas actividades que ayudarían a los niños a desarrollar su creatividad:

- **FLUIDEZ:** Es la capacidad de manejar una gran variedad de pensamientos, es la creación de ideas. Torrance apuesta por aplicar una técnica en la cual los niños mejorarían un juguete. Es decir, a los niños se les da un simple peluche y se les preguntaría cómo podrían mejorarlo (añadiéndole ruedas, música...). Esta técnica trata de liberar el flujo de ideas.

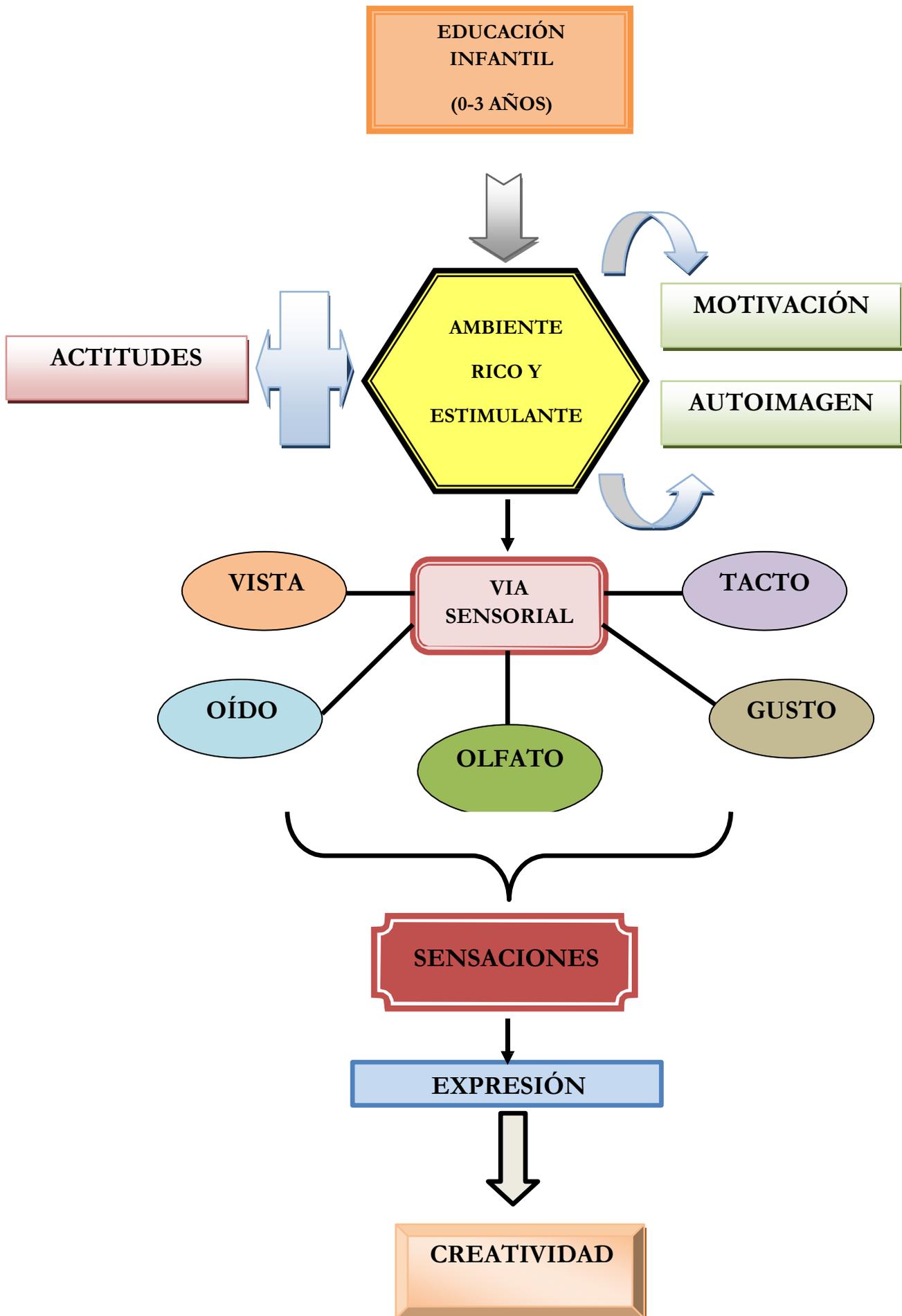
- **FLEXIBILIDAD:** Poder pensar usos o maneras de hacer las cosas alternativas. Es una técnica muy generalizada de pensamiento creativo, empleada en todo tipo de contextos tanto con adultos como con niños. Se mostraría un objeto a la clase y preguntaríamos a los niños qué usos podrían darle. Existen métodos para potenciar este tipo de lógica; una vez que hayan agotado las funciones comunes, podríamos ayudarles con pistas:
 - ¿Qué se podría añadir a este objeto para darle un nuevo uso?
 - ¿Y si modificáramos su color...su forma...?
 - ¿Y si lo hiciésemos mover?

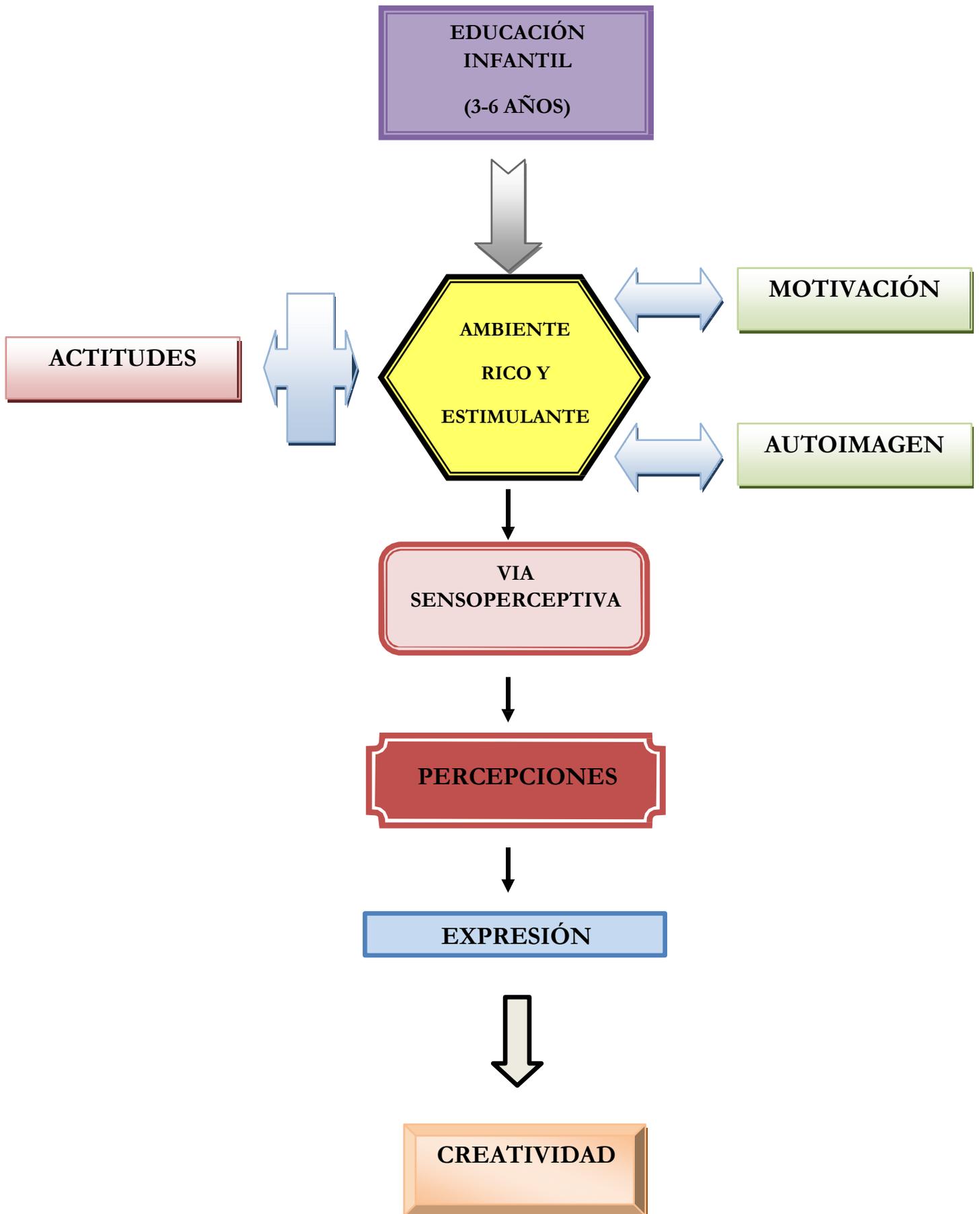
- **ORIGINALIDAD:** Es pensar cosas originales y únicas. Torrance ofrecía los siguientes consejos: “imagine el uso más interesante, brillante e inusual que se le ocurra para este perro de peluche, que no sea como juguete. Por ejemplo, podría usarse como alfilerero tal y como está puesto, en cambio, si pudiéramos endurecerlo y agrandarlo serviría como asiento”.

- **ELABORACION:** Muestra a los niños un artículo de la vida diaria y pídeles que piensen otras utilidades más allá de lo que actualmente hace. Por ejemplo, sabemos que un aspirador limpia, pero, ¿Para qué más podría ser usado? Además, podríamos hacer un aprendizaje más significativo hablándoles de inventores, ya que nos permite plantear qué significa la innovación, las dificultades a afrontar, y así animar a los niños a trabajar en sus propias invenciones.

Para concluir, llevamos a cabo un análisis de las aportaciones de la creatividad, que nos ofrece nuevos datos acerca de qué aspectos hay que incorporar a los métodos de enseñanza para que favorezca realmente las actitudes creativas de los alumnos. Estas son las siguientes:

- ✓ Prestar atención a las actividades que fomente el trabajo, evitando la rutina y favoreciendo el dinamismo y la variedad.
- ✓ Trabajar como contenido, la relación solidaria con el grupo en un contexto en el que los niños puedan interactuar de forma respetuosa entre ellos y con su entorno inmediato.
- ✓ Dar entrada en las aulas a situaciones conflictivas que exijan una cierta ruptura, favoreciendo así la actitud crítica y la toma de decisiones.
- ✓ Establecer actividades que desarrollen la intuición, la imaginación y la fantasía. Fomentar el uso creativo del lenguaje. Desarrollar la capacidad de visualización o de “pensar con imágenes”.
- ✓ Favorecer una conducta lúdica que amplíe los márgenes de libertad en el aula y que permita aprender con todos los sentidos, y atender a las emociones y a los sentimientos de los alumnos.





Los anteriores mapas conceptuales, reflejan la diferencia entre niños de 0 a 3 y de 3 a 6 años, ambas etapas correspondientes a la Educación Infantil, para que surja en ellos, la creatividad.

Como podemos observar en el primer esquema, donde se hace referencia a sujetos de entre 0 y 3 años, comprobamos la importancia que tiene el disponer de un ambiente rico y estimulante para el niño, que propicie la aparición de ciertas actitudes, de motivación y de autoimagen, entre otras. Esas actitudes surgirán gracias a la vía sensorial, donde el gusto, el tacto, la vista, el oído, y el olfato juegan un papel importante para que precisamente se presenten esas sensaciones que darán lugar a la expresión de los niños y de este modo, a su creatividad.

Por otro lado, refiriéndonos a sujetos de entre 3 y 6 años, sigue siendo importante e incluso imprescindible, disponer de un entorno rico y estimulante para desarrollar de nuevo capacidades y actitudes en los niños, sin embargo, en este caso, ya no son las sensaciones las que propician la expresión en los sujetos, sino las percepciones. Es mediante la vía sensoperceptiva, como se produce la expresión y la comunicación, y de ahí que surja la creatividad y las capacidades creativas de los niños.

6. VENTAJAS RELATIVAS AL APRENDIZAJE.

¿QUÉ PUEDES HACER PARA EXPLOTAR AL MÁXIMO TU CREATIVIDAD?

- Reconócela, adóptala y dedícala el mayor tiempo posible.
- Experimenta y no te asustes, con la práctica se mejora.
- Ser creativo en un ámbito no te hace creativo en todas las áreas.
- Déjate llevar. Toma nota de tus ideas para atrapar tu imaginación.
- No te esfuerces por ser creativo. Los pensamientos te sorprenden mientras te dedicas a cualquier cosa.
- La creatividad es a menudo, una actividad solitaria.
- Dedica tiempo a relajar tus sentidos.
- Reconoce que eres tu peor crítico. Y además, entiende que tu trabajo no gustará a todo el mundo.
- Naces con la creatividad y la tendrás siempre. Puedes ignorarla, pero nunca desaparecerá.
- Ser creativo puede resultar agotador, nunca dejas de crear.
- Decide qué uso vas a darle a tu creatividad.
- Disfrútala. Date cuenta de que la creatividad puede emplearse en cualquier situación.

Cuadro 2 extraído del libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*.

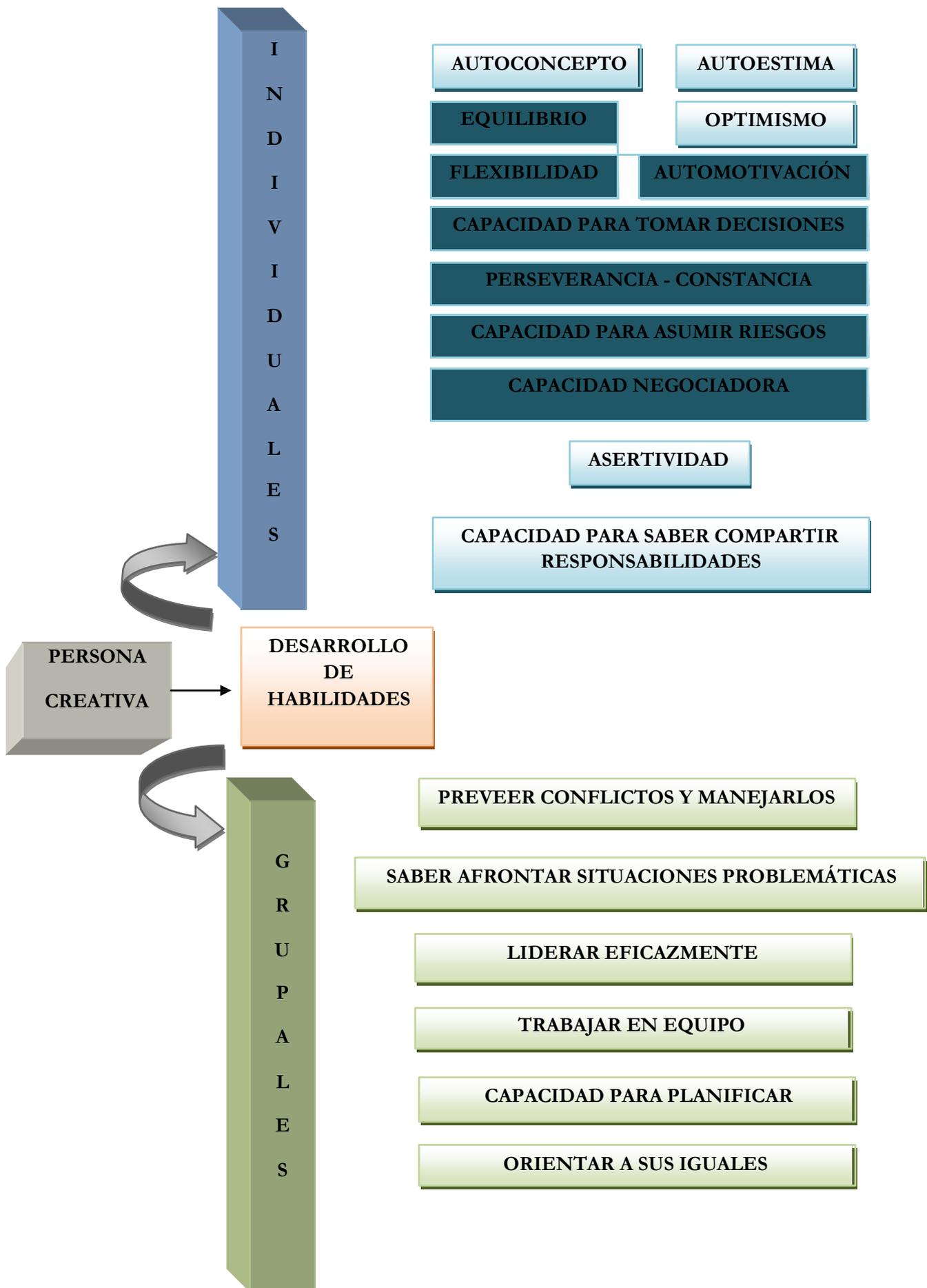
En el cuadro anterior, se exponen algunas recomendaciones con el objetivo de explotar al máximo la creatividad que todos tenemos, y que en muchos casos se encuentra bloqueada o escondida.

De manera general, es necesario darnos tiempo, poder experimentar sin presiones y sin prisas, comprender que puedes ser creativo en algunos ámbitos pero no en otros, y aceptar, que todos, si nos lo proponemos, somos personas creativas.

Durante todo el análisis de marco teórico, hablamos de la importancia de ser una persona con capacidades creativas. Esta importancia, se la damos entre otras cosas, precisamente, por las ventajas más destacadas que tiene ser una persona creativa. Estas ventajas son las siguientes:

1. La creatividad construye la autoestima.
2. La creatividad aumenta la conciencia de uno mismo, sentirse libre para expresarse. Es una característica que estimula y es estimulada con el proceso creativo que es un requisito previo para el éxito, ya que en un clima de seguridad, los alumnos pueden expresar sus sentimientos y ser ellos mismos.
3. La creatividad y la comunicación van de la mano, existen ventajas si se expresan los sentimientos con los gestos corporales desde la infancia, al poder obtener información para ayudar a resolver las necesidades del alumno. Los niños a los que se les niega la posibilidad de expresarse aprenden a no decir a los adultos si se sienten mal, con lo cual tienden a manifestar los sentimientos de forma indirecta e inadecuada algo que influirá en su autoestima.
4. La capacidad para comunicarse creativamente conduce al éxito, permitir que los alumnos expresen todo tipo de emociones es parte de la estrategia para fomentar la creatividad. Estos alumnos son capaces de expresar una gran cantidad de sentimientos, gozando de una clara ventaja en las relaciones sociales. Son más conscientes de los sentimientos de los demás y más receptivos. Saber expresar los sentimientos de forma adecuada es un requisito fundamental en esta vida.

Una vez expuestas las ventajas más destacadas de la creatividad, mostramos a continuación, un esquema en el que aparecen diferenciadas según sean individuales o grupales, algunas de las habilidades creativas que se pueden adquirir. Hablamos del desarrollo de habilidades individuales cuando hacemos referencia a la autoestima, el autoconcepto, al optimismo o la asertividad, entre otros. En cambio, las habilidades grupales, hacen referencia al trabajo en equipo, a un liderazgo eficaz, o a la capacidad de planificar.



7. DIFICULTADES PARA SU APRENDIZAJE

El problema de la creatividad. Factores que posibilitan o dificultan su desarrollo



El anterior esquema refleja que existen determinados factores que influyen positiva o negativamente en el desarrollo del individuo y por tanto, en el desarrollo de la creatividad. Como hemos señalado anteriormente, se trata de una capacidad que es susceptible de ser desarrollada, pero también de ser bloqueada.

En el anterior apunte, podemos observar, que los factores endógenos, por un lado, provienen de la herencia biológica que es una determinada, sin embargo existen factores exógenos, que sí son modificables y que provienen del ambiente en el que nos desenvolvemos. Ambos factores, influyen de una manera u otra en el desarrollo de la creatividad, de la misma forma que afecta nuestra libertad, imaginación o fantasía y nuestras vivencias e historias personales.

Las principales dificultades que nos encontramos a la hora de trabajar la creatividad, también denominados como obstáculos y bloqueos de la creatividad, y que se pueden observar, tanto entre niños, como entre adultos, se pueden clasificar según Simberg (1994) en el libro, *Estrategias para la creatividad*, en:

- **Bloqueos perceptuales:** Aquellos que no permiten ver cuáles son los problemas de una situación. Está muy relacionado con los prejuicios, y son por ejemplo:
 - La incapacidad de utilizar todos los sentidos para la observación.
 - La dificultad para aislar el problema.
 - La dificultad en no investigar lo obvio.

- **Bloqueos culturales:** Su origen se encuentra en la educación que reciben los niños/as, están relacionados con aquello que se ha establecido como bueno o malo. Inicialmente se implantan en la familia y posteriormente en la escuela, por ello es necesario realizar un esfuerzo por superarlos. Algunos de ellos son:
 - Creer que no vale la pena fantasear.
 - El deseo de adaptarse a las normas ya aceptadas.
 - Adoptar una actitud relacionada con el todo o nada.

- **Bloqueos emocionales:** Se encuentran dentro de las personas, los principales son la inseguridad y los miedos o temores. Algunos de ellos son:
 - Miedo a hacer el ridículo.
 - Desconfianza por los maestros y los compañeros.
 - Miedo a equivocarse.

Además, existen una serie de actitudes que las personas podemos llevar a cabo en determinados momentos y que llevan a bloquear o dificultar el desarrollo de la creatividad. Estas son, entre otras:

ACTITUDES QUE DIFICULTAN LA CREATIVIDAD.

- Falta de libertad.
- Exceso de crítica y de autocrítica.
- Temor al ridículo.
- Ideas estereotipadas.
- Bloqueo en la expresión de emociones, ideas o sentimientos.
- Falta de empatía.
- Desconfianza.
- Falta de autenticidad.
- Falta de respeto.

Cuadro 3 extraído del libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*.

8. INTERDISCIPLINARIEDAD

Consideramos que la creatividad se abarca desde prácticamente todas las áreas, ya que es una habilidad que el niño posee, y que desarrolla continuamente.

Una sesión de psicomotricidad, puede ser muy creativa, cuando se solicita al niño que realice una misma actividad de diferentes formas, por ejemplo: desplazarse con el balón llevándolo de diferente manera; realizar diferentes tipos de giros/saltos/desplazamientos, etc.

La creatividad también ocupa un lugar importante en cualquier momento de relajación, en los que tienen que imaginar diferentes situaciones, por ejemplo: cuando simulamos que estamos en la ducha, en la playa, en el campo...

En las actividades plásticas, la creatividad ocupa el papel principal. Continuamente se pide a los niños que realicen dibujos libres, en los que pueden emplear las técnicas que ellos consideren.

En actividades en las que se requiere música y movimiento, entra en juego la creatividad, cuando los niños realizan libremente gestos, movimientos y desplazamientos que la música les sugiere.

Por tanto, consideramos que la creatividad es una cualidad que puede estar presente en cualquier momento o ámbito de nuestra vida y que no hay una única parcela en la cual quede estancada, por tanto, puede ser perfectamente interdisciplinar. El problema con el que nos encontramos, es que la creatividad de las personas se encuentra generalmente bloqueada e inhibida, ya que los patrones de la sociedad, nos piden respuestas fijas a trabajos rutinarios, ya que vivimos en un mundo, donde pocas veces se valora lo diferente, ya que lo consideramos como raro, extraño y que pocas veces es aceptado.

9. QUÉ Y CÓMO EVALUAR LA CREATIVIDAD

Para evaluar la creatividad no existe ningún instrumento válido; sin embargo se proponen algunos criterios e indicadores que algunos autores tanto del ámbito de la creatividad como de la evaluación han venido trabajando, considerando que se debe dejar una ventana abierta hacia el cambio, la modificación e incorporación de otros criterios al respecto.

En el apartado de metodología donde se hace referencia a los instrumentos y procedimientos de recogida de datos, realizamos una propuesta de ficha de observación que hemos llevado a cabo para anotar el seguimiento de los alumnos.

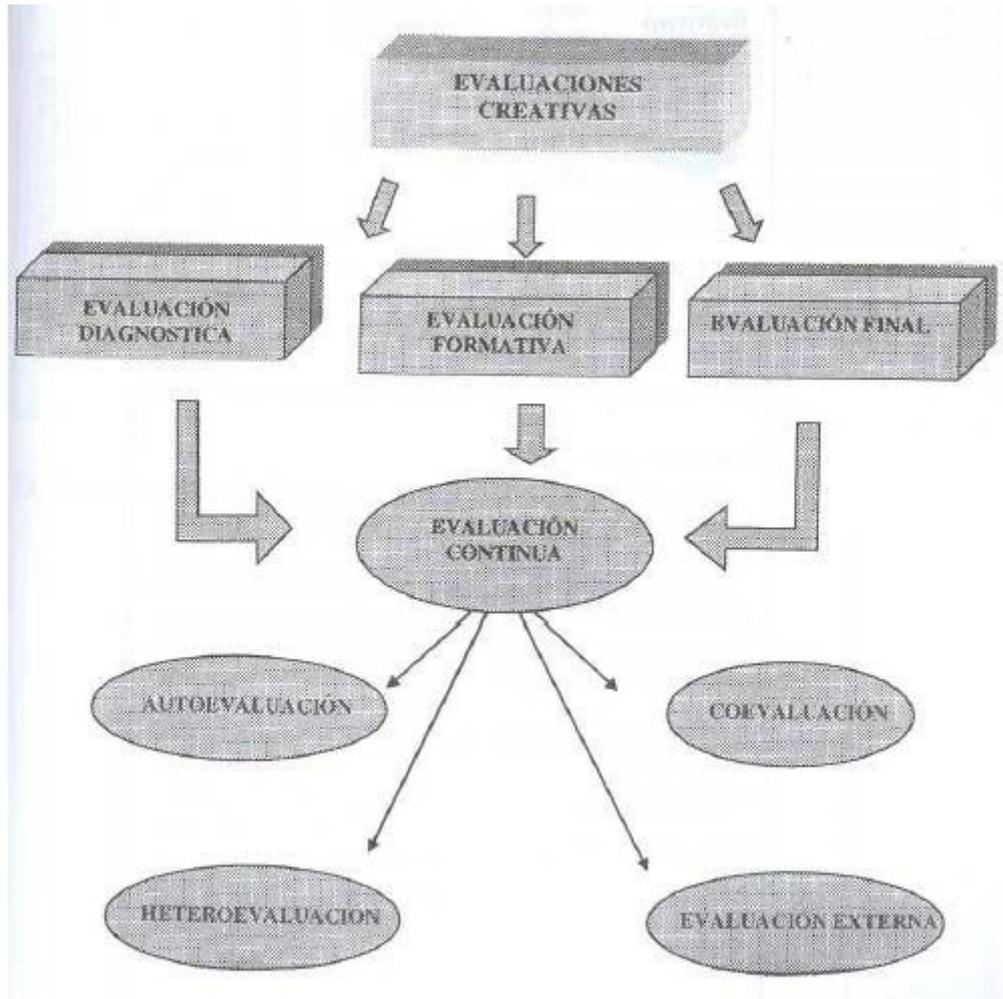
A continuación presentamos algunos criterios e indicadores que se pueden utilizar para evaluar la creatividad:

- **Originalidad:** Es la capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, la novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación.
- **Iniciativa:** Es la actitud humana para idear y emprender actividades, para dirigir acciones, es la disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas en primer término, liderazgo, anticipación, naturalismo, vanguardia e intuición.
- **Fluidez:** Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional.
- **Divergencia:** Es la capacidad del individuo para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, reflexión, pensamiento lateral y espíritu crítico.
- **Flexibilidad:** Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías, argumentación, versatilidad y proyección.
- **Sensibilidad:** Es la capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones, expresión, concentración, identificación y empatía.
- **Elaboración:** Es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos, fortaleza, orientación, perfeccionamiento, persistencia y disciplina.
- **Desarrollo:** Es una característica relevante de la creatividad y se puede notar por sus grandes huellas en todo desarrollo creativo, la ansiedad producida por los deseos de realización, el forzamiento acelerado y la transformación de la naturaleza.

- **Autoestima:** Es la valoración de sí mismo, la confianza de la persona en un ser, basado en el conocimiento real de sus posibilidades y potencialidades, fortalezas y debilidades, confianza, fortaleza, estima y valoración de sí mismo.
- **Motivación:** Es la relación que existe entre lo cognitivo y lo afectivo en función de solucionar el problema profesional que el alumno debe resolver, modo de actuación profesional, establecimiento de contradicciones entre lo conocido y lo desconocido.
- **Independencia:** Es un rasgo de la personalidad necesario para la auto educación, es la capacidad de comprender, formular y realizar las tareas, libertad para elegir vías para la realización de proyectos, búsqueda, selección y procesamiento de la información.
- **Innovación:** Es la habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos, cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles, curiosidad, sociabilidad y conocimiento de fortalezas.

Por otro lado, establecemos a continuación un proceso de evaluación creativa basado en las siguientes premisas:

- Partir del concepto de creatividad, en el cual se considera la totalidad del individuo en un ambiente dado y no sólo sus destrezas intelectuales, considerando que todo ser humano es creativo y que el medio escolar debe estimular las bases de esta creatividad.
- Reconceptualizar el significado del proceso de evaluación en términos del sentido de una enseñanza creativa.
- Diseñar instrumentos que se refieren a la evaluación de estos procesos.
- Enfatizar los procesos más que los productos de aprendizaje.
- Certificar resultados de aprendizaje a partir de estudios longitudinales de evaluación continua e integral sobre procesos cognoscitivos y de procesamiento de información implícitos en las acciones creativas que desarrollen los estudiantes.
- Considerar que los resultados de aprendizaje no deben referirse sólo a conductas y conocimientos observables, sino a procesos de pensamiento, análisis e interpretación, comprensión y solución de problemas.



Esquema 2 extraído del libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*.

En el anterior esquema se da importancia a la evaluación continua como manera de evaluar la creatividad en los alumnos, además de capacitar a los mismos a que sean ellos también, los que evalúen sus propios rendimientos.

2. APLICACIONES PRÁCTICAS

La creatividad como llevamos exponiendo durante todo el estudio, es la capacidad que poseemos los seres humanos para crear. Gracias a ello, solucionamos situaciones novedosas a través de diferentes medios. Por ello, la creatividad puede ser aprendida a través del desarrollo de la imaginación, de la motivación o voluntad para crear y de la técnica o dotación al alumnado de unas herramientas dadas por el maestro. Por lo tanto, es necesario potenciar esta capacidad desde edades muy tempranas y adaptarla a diferentes ámbitos de la expresión corporal, musical y artística entre otros.

Por todo ello, en nuestro estudio, se han seleccionado cinco sesiones para trabajar la creatividad desde diferentes ámbitos. Estos ámbitos o niveles van a ser el artístico o plástico, el corporal o motriz y la dramatización o la imaginación. Además, no se utilizará siempre el mismo contexto para la realización de las actividades, sino que cuando se requiera, utilizaremos diferentes materiales o incluso instalaciones como la sala de psicomotricidad del centro donde hemos realizado nuestras prácticas, para preparar mejor el entorno y favorecer así, el que los niños muestren todo su potencial creativo.

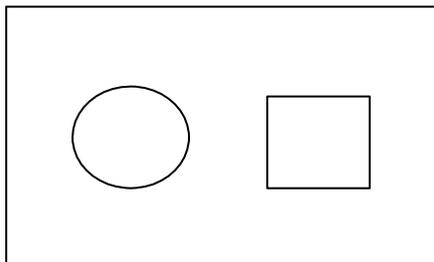
El objetivo de las actividades, es llevar a cabo un análisis específico sobre si los alumnos de Educación Infantil, más concretamente los niños de tres años, poseen o no y de qué forma, ciertas características de los sujetos creativos.

Por tanto, a continuación, presentamos el objetivo específico de cada sesión y el desarrollo de la misma:

ACTIVIDAD 1:

- Objetivo: Comprobar la *originalidad* de cada uno de los dibujos realizados.
- Desarrollo: En esta primera actividad, proporcionamos a los niños un folio en el cual se encuentran dibujadas las siguientes formas geométricas, un círculo y un cuadrado. Partiendo de esas figuras geométricas, los alumnos, deben dibujar lo que se les ocurra

completando ambas formas y teniendo siempre en cuenta, las dimensiones y el tamaño de las mismas.



- Comentario: Consideramos importante insistir en completar primeramente una de las dos formas geométricas, ya que presentando las dos a la vez, pudimos observar que los niños se bloqueaban, por tanto, creímos importante facilitar la actividad de esa manera.

ACTIVIDAD 2:

- Objetivo: Comprobar la capacidad que el niño tiene de *innovación*, es decir, la habilidad para redefinir funciones y usos y para convertir algo en otra cosa.
- Desarrollo: La actividad consiste en proporcionar a los alumnos objetos cotidianos con funciones determinadas, a los que tendrán que asignar otros usos y utilidades distintas a las que realmente tienen. Les damos una pelota, una botella de agua y un cuento.
- Comentario: Se trata de una actividad con dificultades para los niños, por tanto consideramos importante ejemplificar nosotras primeramente con otros objetos del aula, para que los niños entendieran mejor la actividad.

ACTIVIDAD 3:

- Objetivo: Comprobar la *sensibilidad*, como capacidad del niño para representar el mundo en sus diferentes dimensiones, a través de la identificación y de la expresión.
- Desarrollo: Hablamos con los niños sobre las diferentes emociones. Una vez comprobado que los alumnos diferencian los distintos estados de ánimo que las personas pueden tener en momentos determinados, les pedimos que nos representen mediante gestos faciales y corporales distintas emociones. Les sugerimos alegría, tristeza, enfado, sorpresa y miedo.
- Comentario: Como en la anterior actividad, fue necesario ejemplificar a los niños primeramente alguna situación emocional, para que los alumnos se desarrollaran mejor en la sesión.

ACTIVIDAD 4:

- Objetivo: Comprobar la capacidad que el niño tiene para representar el mundo en sus múltiples dimensiones, a través de la identificación y la expresión (*sensibilidad*).
- Desarrollo: Imaginamos con los alumnos que estamos en una playa. Proponemos a los niños ahora, que sean ellos los que sigan imaginando qué podemos hacer en esa playa, además de gesticular mientras, todo lo que los niños fantasean. Por ejemplo, hacemos un castillo de arena, entonces cogemos la pala, la llenamos de arena y la echamos en el cubo con forma de castillo...ahora nos comemos un helado, asíque quitamos el envoltorio, lo cogemos con las dos manos... después vamos a darnos un baño, asíque primero metemos los pies, jugamos con las olas...
- Comentario: Esta actividad, resultó muy motivadora e interesante para los niños y pudimos observar una gran participación.

ACTIVIDAD 5:

- Objetivo: Comprobar la variedad y agilidad de pensamiento funcional para producir ideas en cantidad (*fluides*).
- Desarrollo: Proponemos a los niños una actividad que consiste en trasladar de un lugar a otro del gimnasio una pelota repetidamente. La única consigna que se les da, es que cada vez la transporten de manera distinta. Tienen total libertad de movimiento, pudiendo utilizar todas las partes de su cuerpo.
- Comentario: Nos parecía en un principio, una actividad de carácter más motriz que creativa, sin embargo, consideramos importante la idea de observar la creatividad de los niños también a nivel corporal, es decir, en cuestión de movimientos y desplazamientos.

3. METODOLOGÍA

En este apartado del estudio, daremos un repaso al contexto escolar donde hemos llevado a cabo nuestro trabajo, y además presentaremos brevemente al alumnado con el cual hemos trabajado las actividades de creatividad.

Por otro lado, fijaremos los objetivos que nos planteamos y los instrumentos o procedimientos de recogida de datos a modo de evaluación.

A) CONTEXTO ESCOLAR

Llevamos a cabo nuestro estudio, en el colegio Joaquín Díaz, situado en el municipio de La Cistérniga, a 5 km de Valladolid. Fue inaugurado en 2006 por lo que cuenta con modernas instalaciones que facilitan la adaptación y el aprendizaje de los alumnos.

Desde el momento de su apertura ha sufrido numerosas reformas y modificaciones en su estructura debido a la falta de espacio por el incremento de matriculas.

El colegio Joaquín Díaz es un Colegio de titularidad Pública cuya titularidad corresponde a la Junta de Castilla y León.

En la actualidad el colegio es de línea 3, cuenta con los tres ciclos de educación infantil, cada uno de ellos con 3 grupos (A, B y C).

B) EL ALUMNADO

Para el estudio de nuestro trabajo contamos con un grupo dado de alumnos, pertenecientes al primer ciclo de Educación Infantil, con una edad de 3 ó 4 años, los cuales una vez a la semana reciben una hora de alternativa, realizando tareas atrasadas o juegos.

Algunas de esas horas, nos fueron destinadas a petición nuestra para poder llevar a cabo el estudio sobre nuestro trabajo de creatividad.

Contamos con seis alumnos, tres niños y tres niñas que colaboraron en el estudio de nuestro trabajo, participando en las cinco sesiones preparadas sobre la creatividad.

Llevamos a cabo un estudio conjunto, sin embargo, finalmente nos repartimos la tarea de observar, mi compañera a las tres niñas, y yo a los tres niños. Posteriormente, nos reunimos para comparar los resultados recogidos y para llevar conjuntamente los apartados de discusión y conclusión.

Estas cinco actividades sobre creatividad fueron llevadas a cabo en el aula de usos múltiples del centro y en la sala de psicomotricidad, adaptada para el alumnado de Infantil.

Algunos de los rasgos generales sobre cómo es el alumnado que encontramos, lo podemos relacionar con la teoría de la asignatura de psicología del aprendizaje, que entiende que el desarrollo mental de estos alumnos, es resultado de la adaptación y que esta es un proceso activo. De las acciones de los niños, se forman esquemas de conocimiento y se construyen a su vez, nuevas respuestas con las que se consiguen niveles de adaptación cada vez más elaborados.

El niño conoce el mundo actuando sobre él, incluyendo conductas motoras y actividad mental.

C) OBJETIVOS DEL ESTUDIO

El objetivo general que nos planteamos para el estudio de nuestro trabajo es:

- “Conocer la capacidad creativa del alumnado de Educación Infantil, de una clase de tres años, así como su independencia en la resolución de tareas.”

Otros objetivos más específicos relacionados con las actividades dirigidas a nuestro estudio, y que responden de manera más concreta a lo que nos planteamos, son por un lado:

- ❖ “Comprobar la facilidad que tiene el alumnado para producir respuestas ante diferentes situaciones”.
- ❖ “Comprobar la independencia que presenta cada sujeto a la hora de realizar tareas”.
- ❖ “Comprobar la originalidad con que responden ante situaciones determinadas”.

D) INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

Por último, para recoger la información de los alumnos en cuanto a su capacidad creativa, hemos planteado una serie de criterios como instrumentos para el procedimiento de recogida de datos.

Por tanto, vamos a fijar la letra A como ítem con la mayor valoración, anotamos la C, como ítem con la menor valoración, siendo la B un ítem intermedio entre estos dos valores anteriores.

Sin embargo, la información de cada alumno como sujeto individual aparecerá en el apartado de resultados, mediante una tabla conjunta donde se recogen los resultados obtenidos de cada actividad, reflejando las conductas que se produjeron de cada sujeto durante las sesiones de creatividad.

A continuación, fijamos para cada sesión, los criterios de evaluación, con ítems en abstracto para entender en qué aspectos de las actividades nos vamos a fijar para concluir si existe o no, capacidades creativas en los alumnos con los que llevamos a cabo nuestro estudio. Estos criterios son los siguientes:

ACTIVIDAD 1:

En la realización de los dibujos utilizando las formas geométricas dadas:

- Realiza el dibujo a partir de la forma geométrica asociándolo con la realidad. (A)
- Realiza el dibujo a partir de la forma geométrica pero no guarda relación con la realidad. (B)
- Realiza un dibujo sin utilizar la forma geométrica dada. (C)

ACTIVIDAD 2:

A la hora de dar funciones y usos diferentes a objetos cotidianos del aula:

- Tiene en cuenta la forma y el tamaño del objeto que se le da. (A)
- No tiene en cuenta ni la forma ni el tamaño del objeto que se le da. (B)
- No da respuestas. (C)

ACTIVIDAD 3:

En la representación de emociones:

- Utiliza todo el cuerpo para representar la emoción, y exalta los gestos faciales correctamente. (A)
- Realiza los gestos con timidez y fijándose en sus compañeros. (B)
- Apenas gesticula, ni cuando se les explica cómo hacerlo. (C)

ACTIVIDAD 4:

Cuando imaginan situaciones que se les propone:

- Se muestran participativos y fantasean con cosas que les ocurre. (A)
- Realizan los gestos por imitación pero no visualizan las situaciones que se les pide. (B)
- Se muestran retraídos, cohibidos y apenas realizan gestos. (C)

ACTIVIDAD 5:

Durante el traslado de materiales en el gimnasio:

- Tiene iniciativa a la hora de trasladar la pelota de formas diferentes, por lo que no imita a otros compañeros. (A)
- Traslada la pelota de forma diferente cada vez, pero cuando no sabe de qué manera hacerlo, imita a sus compañeros. (B)
- Apenas realiza cambios en el traslado de la pelota. (C)

4. RESULTADOS

En este apartado del estudio, nos vamos a ceñir en los datos de cada alumno durante la realización de las sesiones de creatividad, explicadas en el apartado de aplicaciones prácticas.

Durante el desarrollo de este punto de la averiguación, recogemos los datos que sacamos del estudio realizado. Para identificar a los niños vamos a nombrarles durante todo el estudio, como Niño 1, 2 y 3, y Niña 1, 2 y 3, siendo por tanto, 6, el número de alumnos con los que se ha llevado a cabo el trabajo de la investigación sobre la creatividad.

Mi estudio va a recoger solamente los resultados del trabajo de la creatividad de los niños, mientras que mi compañera, recogerá los resultados de las niñas. Finalmente como ya he explicado anteriormente, comparamos los resultados y llevamos a cabo una discusión conjunta sobre los datos recogidos de ambas.

En primer lugar recogeremos información relevante de cada sujeto individual, pudiendo comprobar las conductas que los niños han tenido a la hora de realizar cada una de las actividades sobre creatividad. De este modo, hemos observado que existen datos comunes entre los sujetos y por otro lado, también datos individuales y más concretos de cada uno de ellos, de modo que, de esta forma, podemos equiparar a los sujetos.

Comprobaremos las conductas de los alumnos en actividades sobre tres áreas diferentes, donde se podrán observar datos sobre la capacidad de creatividad, en distintos niveles, ya que de esta forma con áreas diferentes evitamos generalizaciones. Estas capacidades que vamos a evaluar las agrupamos en los siguientes niveles:

- Nivel plástico.
- Nivel motriz.
- Nivel imaginativo.

Lo que pretendemos trabajando con tres áreas diferentes, es proporcionar a los alumnos diferentes experiencias en las cuales ellos, puedan mostrarnos algunas de sus capacidades y comprobar además, rendimientos distintos, entre unas y otras sesiones, y no quedarnos sólo con un punto de vista, ya que como hemos podido comprobar anteriormente, la creatividad se puede dar en múltiples y diferentes ámbitos.

NIÑO 1

<p>NIVEL PLÁSTICO</p>	<p>Actividad 1: En un principio el niño no entendía de manera clara la actividad. Tras varias explicaciones, le pedimos que imagine objetos que tengan forma de cuadrado y forma de círculo y que cuando haya imaginado algo con esas formas geométricas, lo dibuje. El niño fijándose en sus compañeros, se siente inseguro de lo que va a hacer. Posteriormente, empieza a dibujar un coche centrándose en la forma cuadrada del papel, sin embargo, no nos deja ver lo que está haciendo, ya que piensa que quizá lo esté haciendo mal (ANEXO 1).</p>
<p>NIVEL MOTRIZ</p>	<p>Actividad 3: En un principio, este alumno, parece entender la actividad, sin embargo, cuando pedimos a los niños que nos gesticulen una emoción determinada, observamos que este alumno, se fija en sus compañeros y apenas gesticula. Además, cuando intentamos que haga un esfuerzo por realizar la actividad, y le explicamos cómo gesticularíamos una determinada emoción, nos encontramos con que además el niño tiene problemas para imitarnos.</p> <p>Actividad 5: Este alumno entiende perfectamente la actividad y parece motivado por el hecho de desplazarse por el espacio y de tener una pelota. Sin embargo en momentos determinados cuando se siente inseguro o cuando no sabe de qué otra manera trasladar el material, se fija en sus compañeros e imita sus desplazamientos.</p>
<p>NIVEL IMAGINATIVO</p>	<p>Actividad 2: Tras la explicación de la actividad y varios ejemplos como muestra, este alumno no comprende el objetivo de la sesión y cuando le tocaba el turno de dar otra función a un objeto, se quedaba callado y sin responder.</p> <p>Actividad 4: Se trata de un niño tímido y retraído que le cuesta expresarse, por tanto cuando lo pedimos que lo haga, observamos que durante toda la actividad apenas realiza gestos y se limita a observar lo que sus compañeros hacen.</p>

NIÑO 2

<p>NIVEL PLÁSTICO</p>	<p>Actividad 1: Tras una primera explicación, el niño piensa y empieza a decir de forma espontánea ideas que le vienen a la cabeza sobre lo que podría dibujar, sin embargo, nosotras no damos pistas sobre si lo que dicen estaría bien o estaría mal. Pretendemos dar total libertad a los niños, para que sean autónomos en sus pensamientos y además, a la hora de dibujar. Tras varios minutos, el alumno empieza a dibujar un camión centrándose en la forma cuadrada del mismo, y posteriormente, dibuja alrededor del círculo líneas rectas, de forma que crea la imagen de un sol (ANEXO 2).</p>
<p>NIVEL MOTRIZ</p>	<p>Actividad 3: Tras la explicación de la actividad, comprobamos que se trata de un alumno al que le divierte la sesión y está inquieto por empezar. El alumno, durante toda la actividad, exalta mucho las expresiones faciales y además hace uso de su cuerpo para reflejar aún más la emoción que le pedimos que gesticule. Por otro lado, es importante mencionar, que quizá fuera la tristeza la emoción que más dificultad tuvo para reflejar, ya que el niño estaba feliz, y le resultaba difícil fingir no estarlo.</p> <p>Actividad 5: Durante toda la sesión, este alumno muestra una gran iniciativa y sugiere él a otros compañeros de qué manera trasladar la pelota. Aun así, en determinados momentos requiere de nuestras ideas, ya que cuando se desplazan dos o tres veces, no se les ocurren más formas de transportar la pelota.</p>
<p>NIVEL IMAGINATIVO</p>	<p>Actividad 2: Durante toda la actividad, este alumno se mostró muy participativo y atento al “juego”. Este niño no tenía en cuenta la forma del objeto ni tampoco se fijaba en el tamaño, sin embargo, constantemente se le ocurrían cosas que podían ser esos objetos. Además, durante toda la actividad este alumno se mostró muy ocurrente, llegando a interrumpir aún cuando no era su turno. Ejemplo: este alumno compara la botella de agua con una lámpara, o un armario.</p> <p>Actividad 4: Contamos con un niño fácil de motivar, por tanto, durante la realización de la actividad, se mete en el papel y acerca su imaginación a la realidad, tanto es así que se muestra muy participativo y es él el que nos propone situaciones con las cuales fantasear y poder gesticular. Nos comenta en un momento dado, que su helado está muy frío y que una bola de chocolate se le ha caído al suelo.</p>

NIÑO 3

<p>NIVEL PLÁSTICO</p>	<p>Actividad 1: Como con otros alumnos, nos pareció que tras una primera explicación, este niño, tampoco entendía del todo el objetivo de la actividad, ya que no participaba a la hora de decir objetos con forma circular o cuadrada. Probamos con explicárselo otra vez. Sin embargo, finalmente optamos por darle libertad y no incitarle para que dibujara una u otra cosa. De hecho, como pudimos observar al finalizar su dibujo, comprobamos que en el caso del círculo, no utilizó la forma geométrica y en el caso del cuadrado, utilizó las ideas de los demás, para completar su dibujo (ANEXO 3).</p>
<p>NIVEL MOTRIZ</p>	<p>Actividad 3: De nuevo nos encontramos a un alumno muy participativo y espontáneo, con ganas de empezar la actividad. Esto llevó a que sin problemas reflejara en su rostro todas las emociones que sugerimos. Además, observamos que de manera continua hace uso de su cuerpo para completar la representación de las emociones.</p> <p>Actividad 5: En esta última actividad, de nuevo nos encontramos con un alumno muy expresivo y atento a nuestras explicaciones, esto conlleva a que enseguida, el niño comience la actividad de manera segura y apenas sin fijarse en el resto de sus compañeros, utilizando todo su cuerpo para el traslado de la pelota. Se trata de un alumno que domina ampliamente las actividades motrices que se le proponen.</p>
<p>NIVEL IMAGINATIVO</p>	<p>Actividad 2: Durante la explicación de esta actividad, nos encontramos con un niño muy atento y participativo, emocionado por empezar la sesión. Sin embargo cuando le toca el turno de responder, lo hace de forma segura pero sin tener en cuenta el tamaño ni la forma de los objetos que le proporcionábamos, es decir, se imagina que esos objetos pueden ser tales cosas, pero sin tener en cuenta la forma de los mismos.</p> <p>Actividad 4: Tras la explicación de la cuarta actividad, nos encontramos a un alumno que se muestra atento y con ganas de empezar. Por ello, durante toda la realización de la actividad, nos encontramos con un niño muy imaginativo, que recurre a un montón de situaciones con las que fantasea, y además verbaliza en todo momento.</p>

5. DISCUSIÓN

Como resultado de las conductas y de los comportamientos de los sujetos en cada sesión, recogidos anteriormente, en el apartado de resultados, anotamos a continuación en la siguiente tabla, las valoraciones asignadas a cada alumno en cada actividad, según los ítems A, B ó C, explicados en el apartado de metodología, más concretamente en el punto de procedimientos de recogida de datos, donde se valora A, como ítems más alto, C, como el más bajo y B como valor intermedio de los dos.

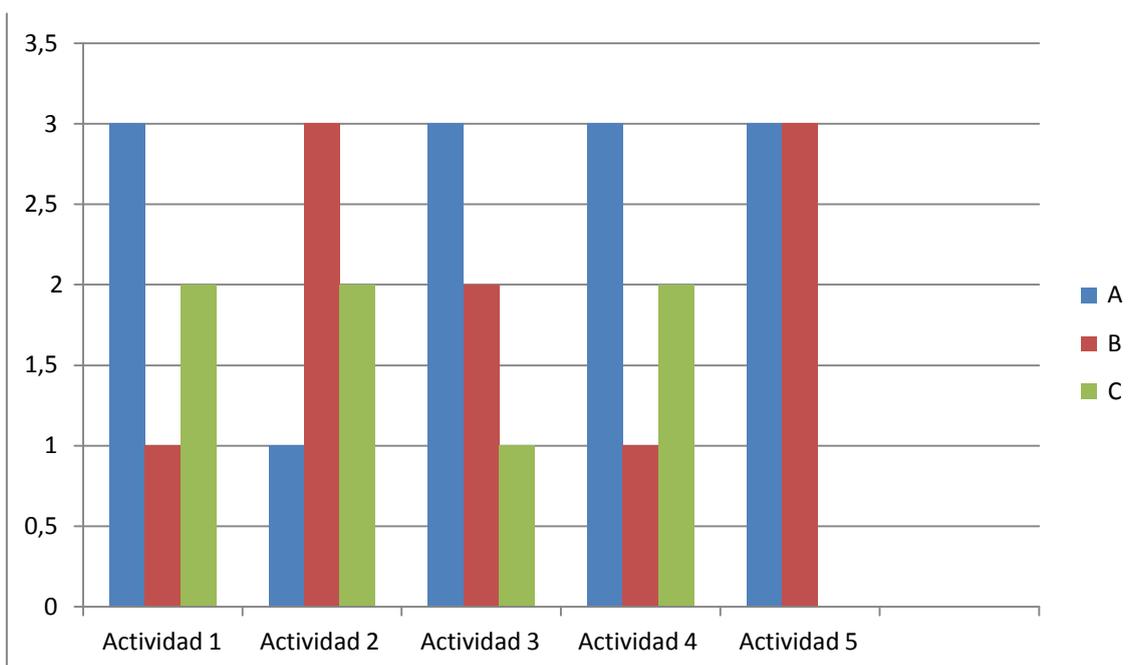
Esta tabla muestra de manera conjunta no solo los resultados recogidos por mí sobre los niños, sino también los resultados de las niñas, recogidos por mi compañera. Por tanto obtendríamos:

	NIÑO 1	NIÑO 2	NIÑO 3	NIÑA 1	NIÑA 2	NIÑA 3
ACTIVIDAD 1	B	A	C	A	A	C
ACTIVIDAD 2	C	B	B	B	A	C
ACTIVIDAD 3	C	A	A	B	A	B
ACTIVIDAD 4	C	A	A	B	A	C
ACTIVIDAD 5	B	A	A	A	B	B

Por otro lado, la siguiente gráfica realizada conjuntamente, muestra de forma estadística, la relación entre las actividades realizadas y los valores que nos proponíamos para cada actividad.

De esta manera el eje vertical de la gráfica, representa el número de alumnos del 1 al 3, que han obtenido cada valoración, en este caso A, B ó C, es decir, el número de A, B ó C que se han anotado en cada actividad, correspondiendo al eje horizontal de la gráfica, el número de las actividades.

El color azul de las columnas se corresponde con el valor de A que en el caso de la actividad número 1, 3, y 4 es el mayoritario, con tres anotaciones; el color rojo se corresponde con el valor de B que es en la actividad número 2 donde más resultados se obtienen, con otras tres valoraciones; y por último el color verde se corresponde con el valor C, donde se recogen más resultados en las actividades número 1, 2 y 4, con dos anotaciones en cada una, habiendo cero anotaciones de la misma, en la actividad número 5.



Por tanto, podemos concluir que la actividad número 1 y 4 recogen los mismos resultados. Por otro lado, podemos deducir que la actividad número 2, sería en la que peores resultados se han obtenido, ya que solamente tendría una anotación para A, 3 anotaciones para B y dos para C. por otro lado, como muestra la gráfica, la actividad número tres es en la cual más repartidos están los resultados y

por último, la actividad número 5, resultaría también bastante interesante, ya que no obtendría ningún valor de C.

Una vez obtenidos los resultados y reflejados anteriormente, en la tabla y en la gráfica de estadísticas, a continuación llevaremos a cabo una valoración sobre si se cumplen o no, los objetivos específicos que nos proponíamos en el inicio del estudio, y de qué manera, y la relación que tienen cada uno de ellos con la teoría expuesta en el marco teórico.

Los objetivos que perseguimos inicialmente, son los siguientes:

- ❖ “Comprobar la facilidad que tiene el alumnado para producir respuestas ante diferentes situaciones”.
- ❖ “Comprobar la independencia que presenta cada sujeto a la hora de realizar tareas”.
- ❖ “Comprobar la originalidad con que responden ante situaciones determinadas”.

El primero de los objetivos: **“Comprobar la facilidad que tiene el alumnado para producir respuestas ante diferentes situaciones”**, observamos que no todos los alumnos tienen la misma facilidad para ello, ya que esto podría ir más o menos relacionado con la personalidad de cada sujeto, es decir, el que un alumno sea más o menos espontáneo por ejemplo, conlleva que tenga más o menos facilidad para expresarse y exponer sus ideas ante el resto de compañeros, mientras que un alumno que sea tímido o retraído, hace que tenga más dificultades a la hora de expresarse y opinar.

Por otro lado, opinamos que el carácter de las actividades determina también, que un alumno tenga más o menos facilidad de respuesta, ya que en este caso trabajamos tres niveles distintos de actividades, lo que determina que un alumno tenga más facilidad de respuesta en una, pero no en otras o en todas menos en una. Un claro ejemplo lo encontramos en el NIÑO 3, donde la tabla de resultados nos muestra que este sujeto, tiene mayor facilidad de respuesta en actividades motrices,

que a nivel plástico o imaginativo, ya que en esas actividades es valorado con una C y un B y en el resto de actividades que son a nivel motriz, con una A.

En el segundo de los objetivos: **“Comprobar la independencia que presenta cada sujeto a la hora de realizar tareas”**, llegamos a la conclusión, de que hemos llevado a cabo la investigación con un alumnado con muchas dificultades para ser autónomos y no fijarse en el resto de compañeros cuando llevábamos a cabo una actividad, ya que para ellos, las sesiones de creatividad, han sido como un juego en los cuales todos querían participar y, por tanto, cuando a uno de ellos se le ocurría una idea acertada todos lo imitaban. Aun así, no hemos querido intervenir durante las actividades diciendo si una idea era válida o no, para facilitar de esta forma, el poder observar quién o quiénes de los alumnos eran más o menos independientes, y lograr por otro lado, que todos intervinieran en la realización de las tareas marcadas.

Un ejemplo de la independencia que presenta cada sujeto, lo podemos observar claramente en la actividad 5, donde la tabla de resultados refleja que tan sólo la mitad de los alumnos realizan la actividad sin fijarse en el resto, mientras que la otra mitad de alumnos, realiza la actividad, pero sin evitar imitar al resto de manera continuada.

El último de los objetivos: **“Comprobar la originalidad con que responden ante situaciones determinadas”**, volvemos a observar que se trata de un rasgo, que poseen unos pero no otros, sin embargo, este indicador engloba los anteriores, es decir, dentro de la originalidad se encuentra la independencia y también la facilidad de respuestas. Por tanto, se puede deducir, que un alumno es más o menos original según tenga más o menos ítems con A en la tabla de resultados, es decir, el NIÑO 2 y la NIÑA 2, podrían ser los sujetos más originales, ya que disponen de mayor número de valoraciones positivas (en este caso han sido puntuados cuatro veces con una A y tan sólo una vez con una B), en las que se incluyen aspectos relacionados con la independencia y con la facilidad de respuesta, y por tanto, con la originalidad con que responden a situaciones determinadas. Por tanto, según los ítems, también podríamos valorar como sujetos menos originales al NIÑO 1 y a la NIÑA 3, ya que ambos poseen tres anotaciones con el ítem C.

En cuando a la relación del objetivo con la teoría del marco teórico, comprobamos que los tres objetivos, persiguen comprobar si existe en los niños o no, los indicadores de la creatividad, por tanto, tienen clara relación con la fundamentación teórica.

Como dijimos anteriormente en el apartado de cómo evaluar la creatividad, no existe ningún instrumento válido, sobre todo cuando trabajamos con niños de Educación Infantil, sin embargo se proponen algunos criterios e indicadores que algunos autores tanto del ámbito de la creatividad como de la evaluación han venido trabajando.

Algunos de ellos son la originalidad, la iniciativa, la fluidez, la divergencia, la flexibilidad, la sensibilidad, la independencia, la elaboración, o la innovación, entre algunos otros. Por tanto, a continuación, relacionamos cada objetivo con los indicadores de la creatividad:

El primer objetivo: **“Comprobar la facilidad que tiene el alumnado para producir respuestas ante diferentes situaciones”**, hacemos referencia al indicador de fluidez, que precisamente es la actitud para producir ideas en cantidad y calidad de manera permanente y espontánea, englobando también en cierto modo, el criterio de innovación como capacidad mental para redefinir.

El segundo de los objetivos: **“Comprobar la independencia que presenta cada sujeto a la hora de realizar tareas”**, lo reflejamos en el criterio conocido como tal, como de independencia, ya que se trata de un rasgo de la personalidad necesario para la capacidad de comprender, formular y realizar las tareas, con total libertad para elegir vías para su realización. A su vez, también englobamos en el objetivo el indicador de iniciativa, como actitud para desarrollar ideas en primer término, con liderazgo, anticipación y naturalismo.

El último de los objetivos: **“Comprobar la originalidad con que responden ante situaciones determinadas”**, claramente está relacionado con el indicador de originalidad como tal, entendido como capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, con una manifestación inédita, singular e imaginativa.

Sin embargo, en este objetivo, podemos englobar todos los indicadores que reflejan que una persona es creativa, ya que a nuestro juicio, consideramos que la originalidad abarca todos los demás indicadores de la creatividad, ya que relacionamos en primer término persona creativa con persona original.

Además, durante todo el marco teórico, hemos comprobado como autores importantes como Guilford (1965), y Torrance (1965), hacen continua referencia en el libro *Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro*, a cuatro áreas o funciones cognitivas favorables para el desarrollo de la creatividad. Estas son la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la elaboración o sensibilidad. Por ello, hemos querido centrar nuestros objetivos al trabajo de las mismas, de manera que fuera más fácil detectar las capacidades creativas de los sujetos con los que contamos.

Por otro lado, contamos en la página 24 de nuestro estudio, con un esquema sobre las estrategias para desarrollar la mente creativa, donde se da importancia a la concentración como sensibilidad o empatía, a la redefinición, como manera de cambiar el punto de vista de las cosas tras un análisis, al pensamiento simbólico para comparaciones o relaciones, y a la creación como libertad e intuición para generar ideas o productos. Todas ellas, hacen clara referencia a los objetivos que nos plantemos, tanto generales, como más específicos.

Por último, en este capítulo de discusión, vamos a concluir con una idea general de cada objetivo:

- Por tanto, tras el análisis del primer objetivo: **“Comprobar la facilidad que tiene el alumnado para producir respuestas ante diferentes situaciones”**, concluimos que de manera general el alumnado de Educación Infantil, posee una gran imaginación, no buscan la perfección en las respuestas, si no que dejan llevar su fantasía y su imaginación y exponen sus ideas sin ningún tipo de tapujos, espontáneamente y de forma totalmente libre y sin coaccionarse de nada, al contrario que lo que suele ocurrir con los adultos.
- Tras el análisis del segundo objetivo: **“Comprobar la independencia que presenta cada sujeto a la hora de realizar tareas”**, concluimos que de manera general, el alumnado de Educación Infantil, posee ciertas dificultades para lograr esa autonomía de manera continua, y por el contrario, recurren muchas veces a las ideas de los demás, o incluso esperan que el docente les oriente y les diga muchas veces lo que tienen que hacer.

El análisis de los anteriores objetivos parecen contradecirse, sin embargo, consideramos que existe una gran diferencia, sobre todo para los niños, entre lo que supone expresar ideas de manera espontánea y sin miedos que es a lo que se corresponde el primer objetivo, y por otro lado, reaccionar o actuar ante determinadas tareas que es a lo que se refiere el segundo objetivo, y del cual opinamos que sí existen inseguridades y complejos.

- Por último, tras el análisis del tercer objetivo: **“Comprobar la originalidad con que responden ante situaciones determinadas”**, concluimos que de manera general, el alumnado de Educación Infantil, es muy diverso y variado, y que en la etapa en la que se encuentran, se facilitan pocos instrumentos para que los alumnos saquen todo su potencial creativo, además por otro lado, nos encontramos muchas veces con docentes poco originales, que no buscan tampoco la creatividad de sus alumnos, o no saben cómo identificarla, lo que significa que de manera general, ni se enseña ni se valora la creatividad de los niños en esta etapa.

6. CONCLUSIÓN

Como conclusiones a nuestro estudio, podemos decir que el niño de Educación Infantil se encuentra en la etapa de la representación, donde destaca el desarrollo de las funciones abstractas y simbólicas y donde ya es capaz de manipular mentalmente aquellos objetos y acciones que previamente ya han interiorizado. En esta etapa el niño es capaz de operar con las imágenes mentales de los objetos, sin la necesidad de que estos estén presentes. Y es por ello, que una vez se ha desarrollado esta posibilidad de representar mentalmente las imágenes de la realidad, el niño ya dispone de la capacidad de crear nuevas imágenes mentales mediante la combinación, manipulación y transformación de las imágenes previamente adquiridas.

La creatividad es una capacidad inherente e indisoluble del desarrollo infantil. Sin embargo, las experiencias educativas, pueden limitar o inhibir la manifestación de dicha capacidad como hemos venido diciendo durante todo el estudio. De este modo los niños con un autoconcepto positivo podrán dominar y superar las contradicciones, se mostrarán más confiados en sus propias capacidades y tenderán a no reprimir sus emociones y sentimientos. Se sentirán un poco más libres y motivados para crear y canalizar su impulso creador de una forma más constructiva y enriquecedora, tanto para ellos como para las personas que les rodean. Por tanto, consideramos que la personalidad y el carácter de cada alumno, marcan de forma muy significativa el que sean o no creativos, más que la diferenciación por sexos como hemos podido comprobar, ya que nos encontramos indistintamente, tanto a niños como a niñas con habilidades creativas.

Por tanto si la finalidad principal de la Educación Infantil tiene como objetivo la de fomentar y desarrollar todas las capacidades del sujeto, no tiene sentido el dejar fuera de la acción educativa la estimulación y el desarrollo de las capacidades creativas en el niño, pues son dichas capacidades las que le permiten observar, manipular, experimentar, investigar y resolver las cuestiones con las que se van encontrando a lo largo del proceso de enseñanza – aprendizaje. Por tanto, consideramos también, que las actividades que se trabajan con los niños son fundamentales y evidencian en cierta forma el que los alumnos muestren o no todo su potencial creativo.

Por último, como hemos venido aportando durante todo el estudio, para el desarrollo óptimo de la creatividad infantil, el profesor debe diseñar actividades que permitan el surgimiento por parte del niño de aportaciones novedosas y originales que estimulen su pensamiento creativo y divergente, ya que la esencia de la enseñanza creativa reside en que cada alumno pueda aportar al proceso de aprendizaje algo personal, valioso e innovador.

7. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA
Belver, M. H. & Ullán, A. M. (2007). <i>La creatividad a través del juego</i> . Amarú. Salamanca.
Bernabeu, N., Goldstein, A. (2009). <i>Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica</i> . NARCEA. Madrid.
Davis, G.A., Scott, J.A. (1992). <i>Estrategias para la creatividad</i> . Paidós. Barcelona.
Elices Simón, J.A., Palazuelo Martínez, M., Del Caño Sánchez, M. (2004). <i>Necesidades educativas del alumnado superdotado</i> . Dime y dirás. Junta de Castilla y León.
Gervilla Castillo, A. (2003). <i>Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro</i> . Dykinson. Madrid.
Jiménez, L., Muñoz, D. (2012). <i>Educación en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre</i> . EOS. Universidad de Castilla La Mancha. Cuenca.
López Tejeda, A. (2005). <i>La creatividad en las actividades motrices</i> . Doctor en ciencias de la Educación. Facultad de Formación del profesorado. Extremadura: universidad de Extremadura.
Real decreto 1630/06 (BOE, decreto de mínimos) Ministerio de Educación de España.
Thorne, K. (2008). <i>Motivación y creatividad en clase</i> . GRAÓ. Barcelona.
Trigo, E. & colaboradores. (1999). <i>Creatividad y motricidad</i> . INDE. Barcelona.

WEBGRAFÍA.

Anda, E. (s.f) *Cinco conceptos sobre la creatividad*. [Disponible en: http://elizabeth-de.blogspot.com.es/2011/09/cinco-conceptos-sobre-la-creatividad_16.html] [Febrero 2013]

Blázquez Ortigosa, A. *Educación y creatividad* (2009). Revista digital. Innovación y experiencias educativas. Granada. [Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ANTONIO_BLAZQUEZ_1.pdf] [Febrero 2013]

Características de los maestros creativos [disponible en: <http://sylviafigu475.wordpress.com/2008/04/15/caracteristicas-de-los-maestros-creativos/>] [Febrero 2013]

Marjorie Carevic, J. (2006) *Teoría sobre la creatividad*. [Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>] [Marzo 2013]

Menchén Bellón, F. (2007). *La creatividad en el aula*. [Disponible en: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Creatividad%20en%20el%20aula.pdf>] [Abril 2013]

Psicología positiva. Creatividad. [Disponible en: <http://www.psicologiapositiva.com/creatividad.html>] [Febrero 2013]

Vygotsky, L.S (1934). *Pensamiento y lenguaje*. [Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/17019499/Vygotski-Lev-S-Pensamiento-y-lenguaje-1934>] [Mayo 2013]

8. ANEXOS

✚ Los anexos corresponden por un lado, al apartado de aplicaciones prácticas, correspondiendo los dibujos que se realizaron en la actividad número 1, a cada uno de los alumnos.

El anexo 1, corresponde al dibujo del niño 1.

El anexo 2, corresponde al dibujo del niño 2.

El anexo 3, corresponde al dibujo del niño 3.

El anexo 4, corresponde al dibujo de la niña 1.

El anexo 5, corresponde al dibujo de la niña 2.

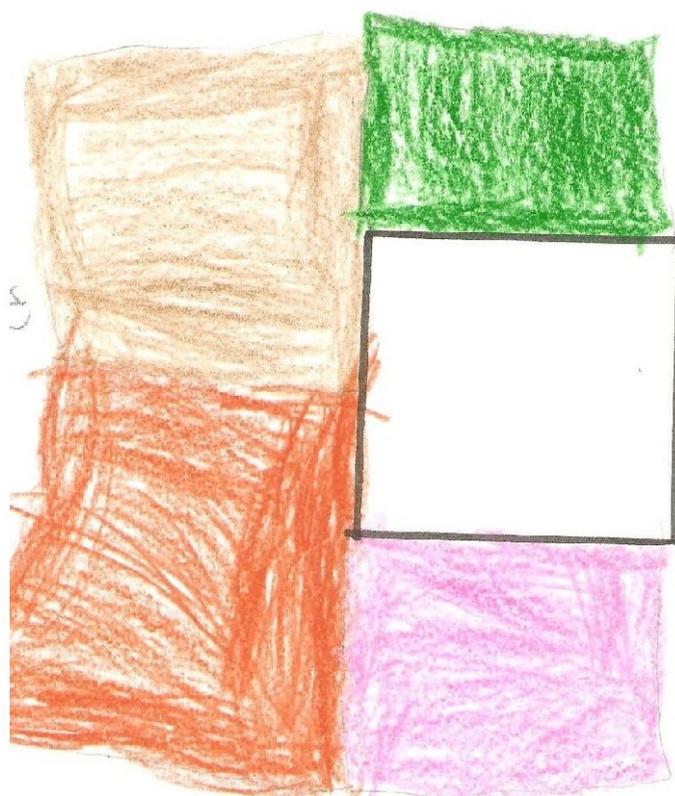
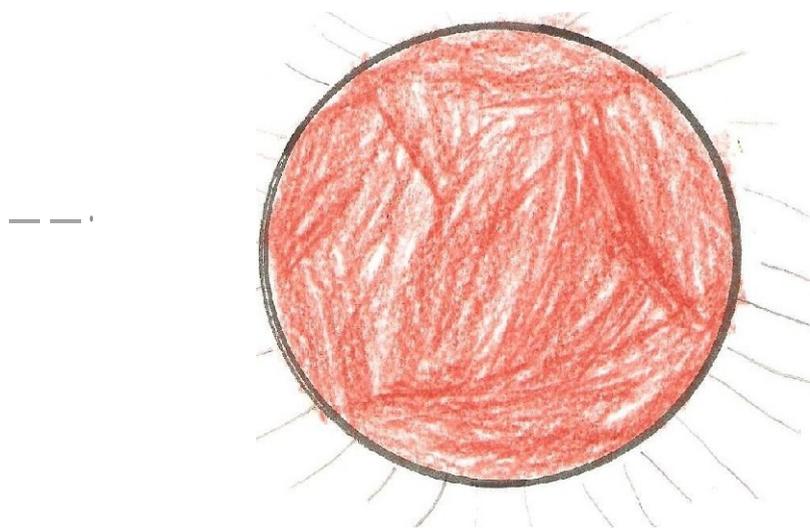
El anexo 6, corresponde al dibujo de la niña 3.

✚ Por otro lado, también muestro en los anexos, las tablas de resultados sobre las niñas con las que hemos contado en las actividades obtenidas por mi compañera.

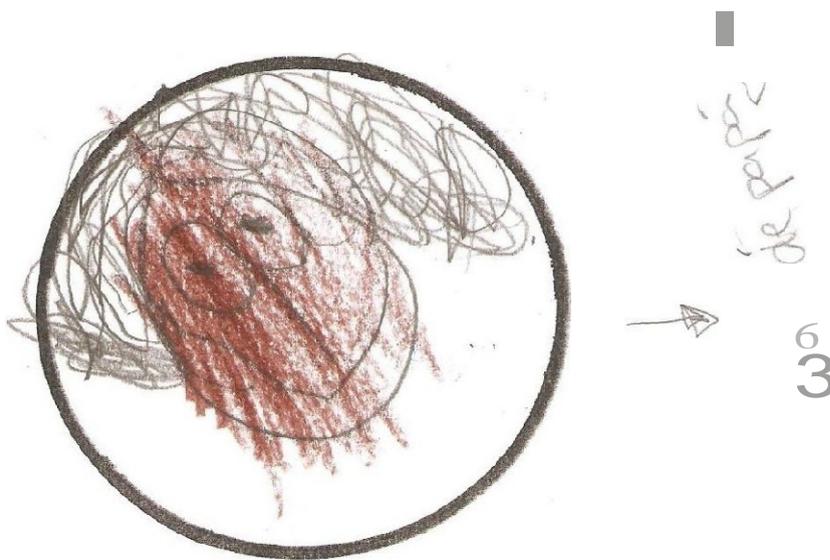
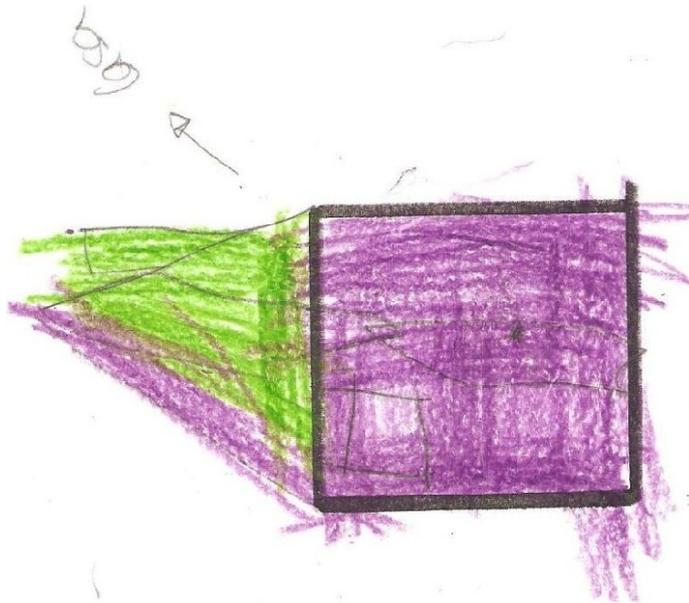
ANEXO 1



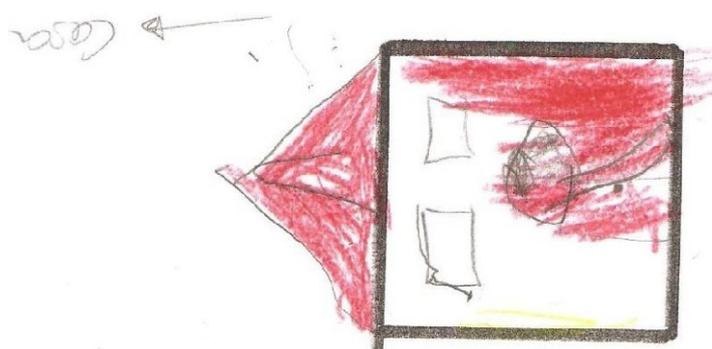
ANEX02



ANEXO 3



ANEX04



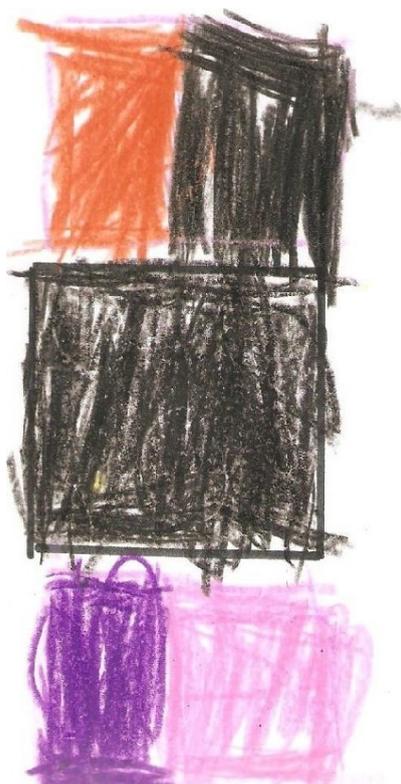
.

ANEXO 5



→ Mangle

→ BARRA



ANEXO 6



NIÑA 1

<p>NIVEL PLASTICO</p>	<p>Actividad 1: Aunque pareció no haber comprendido lo que tenía que hacer tras una primera explicación no preguntó qué era lo que tenía que hacer. No dijo en voz alta ninguna idea, pero tampoco se fijó en sus compañeros sino que permaneció pensativa unos minutos. Cuando se dispuso a dibujar, plasmó su rostro en la forma circular y una casa en la forma cuadrada, colocando por fuera el tejado. Así pues, no solo realizó los dibujos teniendo en cuenta las formas geométricas dadas, sino que además se acercaban en gran medida a la realidad (ANEXO 4).</p>
<p>NIVEL MOTRIZ</p>	<p>Actividad 3: Durante esta actividad la niña representa las emociones que se van pidiendo. No lo hace de forma exaltante, pero observando a sus compañeros se siente más segura y de esta forma consigue plasmar en su rostro todas las emociones que van saliendo.</p> <p>Actividad 5: En ocasiones muestra bastante timidez, pero esta vez no. Tiene iniciativa a la hora de realizar la actividad, y cambiar de lado la pelota cada vez que va de un lado al otro del gimnasio, por lo que realiza correctamente la actividad, respondiendo a lo que se la pide. A penas se fija en sus compañeros puesto que a ella misma se le ocurren diferentes lugares de su cuerpo para colocar la pelota.</p>
<p>NIVEL IMAGINATIVO</p>	<p>Actividad 2: Desde el principio mostró dificultad para comprender lo que se podía en la actividad. Cuando llegaba su turno y tenía el objeto en las manos, se mostraba tímida y cohibida y en ocasiones la costaba responder permaneciendo callada unos minutos. Sin embargo, al final se decidía a dar una respuesta, aunque no la mayor parte de las veces sin tener en cuenta las dimensiones y la forma del objeto que la mostrábamos. Por ejemplo, dijo que el cuento podía ser una muñeca, y que la botella podía ser el bote de cola-cao.</p> <p>Actividad 4: En un principio la niña se encuentra un poco retraída a realizar los gestos, puesto que se trata de una situación que no es real. Pero cuando observa que sus compañeros realizan los gestos, y que algunos de ellos incluso fantasean como si lo estuvieran viviendo de verdad, ella comienza a realizar los gestos, aunque sea por imitación. Finalmente parece divertirse con la actividad aunque no creo que visualice la situación de la que hablamos.</p>

NIÑA 2

<p>NIVEL PLASTICO</p>	<p>Actividad 1: Esta niña permaneció confusa durante unos minutos tras una primera explicación. No había comprendido la actividad, y comenzaba a sentirse insegura y cohibida por no saber qué podía hacer. Tras observar a unos instantes a sus compañeros para ver qué hacían ellos, comenzó a dibujar una mariquita sobre la forma circular en la que tan solo puso unas manchas negras sobre un fondo rojo; y un armario sobre la forma cuadrada, colocando otros cuadrados alrededor del dado. Esta niña no mostró iniciativa a la hora de realizar la actividad, puesto que las ideas que ella plasmó sobre el papel habían sido comentadas por sus compañeros en voz alta. Sin embargo, lo hizo a partir de las formas geométricas dadas y acercando sus dibujos a la realidad (ANEXO 5).</p>
<p>NIVEL MOTRIZ</p>	<p>Actividad 3: Se trata de una niña muy expresiva por lo que durante esta actividad se desenvuelve a la perfección. Exalta todas las emociones empleando su cuerpo cuando es necesario, como cruzando los brazos para el enfado y abriendo sus manos para expresar sorpresa. Incluso algunos de sus compañeros se fijan en ella para poder plasmar en su rostro los gestos que ella realiza.</p> <p>Actividad 5: Se trata de una niña con bastante iniciativa a la hora de realizar las actividades, sin embargo en esta ocasión se fija bastante en sus compañeros para ver donde ellos se colocan la pelota porque no se la ocurren más sitios diferentes.</p>
<p>NIVEL IMAGINATIVO</p>	<p>Actividad 2: Tras la explicación, la niña parecía no comprender en qué consistía la actividad. Sin embargo, cuando la llegaba el objeto, lo miraba fijamente durante unos instantes para finalmente dar una respuesta bastante acertada. Parecía tener en cuenta la forma y el tamaño del objeto. Por ejemplo dijo que la botella podía ser un micrófono y que la pelota podía ser la cara de mamá.</p> <p>Actividad 4: Como ya hemos dicho antes se trata de una niña muy participativa, por lo que en esta actividad no es menos. Realiza los gestos con emoción, como si lo estuviese viviendo de verdad, incluso dice comentarios como “¡La ola me ha salpicado en la cara!” o “mi castillo se ha roto, ¡vamos a hacer otro!”. Esto hace que algunos de sus compañeros se metan en el papel y se diviertan.</p>

NIÑA 3

<p>NIVEL PLASTICO</p>	<p>Actividad 1: Esta niña no comprendió desde un principio la actividad, pero tampoco preguntó ni se fijó en sus compañeros. Rápidamente se dispuso a dibujar, plasmando a su madre dentro del círculo y a una muñeca dentro del cuadrado, así como dibujos de flores y corazones por toda la hoja. Ninguno de los dos dibujos lo realizó en función de la forma geométrica que la dimos, ni tampoco se asemejaban a la realidad, por lo que no cumplió ninguno de los requisitos que se pedían (ANEXO 6).</p>
<p>NIVEL MOTRIZ</p>	<p>Actividad 3: Durante esta actividad, la niña se fija en sus compañeros para ver si realizan lo que pedimos, y para ver cómo lo hacen. Aún así, consigue plasmar en su rostro las emociones que vamos pidiendo, aunque no lo realiza de forma exagerada ni emplea a penas el resto del cuerpo. Se centra fundamentalmente en poner los gestos en su rostro.</p> <p>Actividad 5: Se trata de una niña bastante tímida, por lo que está muy pendiente de sus compañeros. Aun así, en esta actividad se encuentra menos cohibida que en otras. Consigue colocarse la pelota cada vez en un sitio diferente de su cuerpo, sin embargo, cuando no se la ocurren más se fija en cómo lo hacen sus compañeros.</p>
<p>NIVEL IMAGINATIVO</p>	<p>Actividad 2: La niña pareció no comprender la actividad desde el primer momento, por lo que no se sentía segura. Cuando la llegaba el objeto lo cogía pero no levantaba la cabeza y no daba respuesta alguna. Parecía cohibida y no se atrevía a dar una respuesta por miedo a estar equivocada. La niña estaba confusa porque no comprendía lo que la pedíamos.</p> <p>Actividad 4: Debido a su timidez, a esta niña le cuesta realizar los gestos de una situación que no es real. Por eso, a penas se muestra participativa en un principio, aunque poco a poco, tras observar a sus compañeros y ver que éstos se divierten, va intentando realizar los movimientos tal y como hacen ellos.</p>