



---

**Universidad de Valladolid**

**CREATIVIDAD EN LA  
ESCUELA:  
PROGRAMACIÓN  
NEUROLINGÜÍSTICA  
APLICADA A LA  
ENSEÑANZA**

**Autora: Yésica Casado Aragoneses**

**Tutora: Ruth Pinedo González**

**Titulación: Grado en Educación Primaria**

**Centro: Facultad de Educación. Campus de Segovia**

## **AGRADECIMIENTOS**

Me gustaría agradecer el apoyo que he recibido durante todo el Grado, así como en la realización de este trabajo, a mi novio y a mi familia, por los ánimos que me han dado, y sin los cuales muchas veces el camino recorrido hubiese sido más arduo. Asimismo, se merece una especial mención mi tutora del Trabajo de Fin de Grado, por haber estado siempre presente, ayudándome y guiándome en todo momento. Finalmente, mencionar a “mis peques”, sin los cuales realmente este trabajo no hubiese sido posible, ya que ellos han sido mi fuente de inspiración, y los verdaderos creadores del material que se recoge en este trabajo. A todos ellos, ¡MUCHAS GRACIAS!

## **RESUMEN**

El presente trabajo engloba elementos teóricos y aplicados de la Programación Neurolingüística (PNL) orientada al desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo. Inicialmente se realiza una recopilación teórica de ambos aspectos, de manera individual, e interrelacionados posteriormente. Después, se ha diseñado un programa de intervención orientado a mejorar la creatividad en Educación Primaria, basado en los presupuestos de la PNL. Consta de tres sesiones, con agrupaciones progresivas, centradas en la invención y solución de situaciones de manera creativa. En la segunda parte del trabajo, se ha aplicado el programa con una muestra (grupo experimental) de 2º de Educación Primaria del Colegio Claret de Segovia. Posteriormente, y prosiguiendo con la investigación, se ha llevado a cabo una intervención con este grupo y otro control, ambos equivalentes en edad y sexo. En concreto, la muestra se compone de 50 sujetos (25 en cada grupo) con una edad media de 7,38 (d.t.=.49), siendo un 40% mujeres y un 60% varones. Se ha evaluado la creatividad en ambos grupos, tras la realización del programa con el grupo experimental, mediante el Test de Creatividad Infantil (Romo, Alfonso y Sánchez, 2008), y se puede concluir que en este se ha incrementado significativamente la creatividad en relación al grupo control. Por ello, podemos destacar los efectos positivos del empleo de la PNL para el desarrollo de la creatividad en las aulas, con vistas a que se tome conciencia de la necesidad de fomentar la misma, así como las posibilidades que nos ofrece la PNL para ello.

## **PALABRAS CLAVE**

Programación Neurolingüística (PNL), Creatividad, Intervención, Educación Primaria y Programa.

## **ABSTRACT**

This work includes theoretical and applied Neurolinguistic Programming (NLP) aspects oriented to develop the creativity at school. Initially a theoretical collection of both aspects is performed individually, and interrelated later. Then, I have elaborated an intervention program designed to improve the creativity in primary education, based on the assumptions of NLP. It consists of three sessions, with progressive groups, focused on inventing and solving situations creatively. In the second part of the work, the program has been applied to a sample (experimental group) of 2nd Primary School Claret in Segovia. Later, and continuing with the investigation, an intervention has been conducted with this group and another control, both equivalent in age and sex. Specifically, the sample was composed of 50 subjects (25 in each group), 40% female and 60% male, with an average age of 7.38 (SD = .49), Creativity has been evaluated in both groups after the completion of the program with the experimental group, using the “Test de Creatividad Infantil” (Romo, Alfonso y Sánchez, 2008). We can conclude that creativity has increased in the experimental group, compared with the control one. Therefore, we stand out the positive effects of NLP for the development of creativity in the classroom, in order to raise awareness of the need to promote this creativity, and the possibilities offered by NLP for it.

## **KEYWORDS**

Neurolinguistic programming (NLP), Creativity, Intervention, Primary Education and Program.

# ÍNDICE

|                            |          |
|----------------------------|----------|
| <b>Introducción .....</b>  | <b>5</b> |
| <b>Objetivos .....</b>     | <b>6</b> |
| <b>Justificación .....</b> | <b>7</b> |

## **PARTE I: MARCO TEÓRICO**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1.-Programación Neurolingüística (PNL) .....</b>   | <b>9</b>  |
| 1.1.-Orígenes .....   | 9         |
| 1.2.-Concepto y presupuestos teóricos .....   | 9         |
| 1.3.-Técnicas y metodología .....   | 12        |
| 1.4.-Críticas .....   | 14        |
| 1.5.- PNL y Educación .....   | 14        |
| <b>2.-Creatividad .....</b>   | <b>16</b> |
| 2.1.-Qué es .....   | 16        |
| 2.2.-Mitos sobre la creatividad .....   | 17        |
| 2.3.-Técnicas .....   | 18        |
| 2.4.- Evaluación .....  | 19        |
| 2.5.- Investigadores representativos del estudio<br>de la creatividad dentro del ámbito educativo ..... | 21        |
| 2.6.- Los profesores y la creatividad .....   | 22        |
| <b>3.- PNL, creatividad y educación .....</b>   | <b>23</b> |

## PARTE II: METODOLÓGICO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1.- Planteamiento del problema .....</b>                             | <b>25</b> |
| <b>2.- Objetivos .....</b>  | <b>26</b> |
| 2.1.- General _____   | 26        |
| 2.2.- Específicos _____   | 26        |
| <b>3.- Formulación de hipótesis .....</b>                               | <b>26</b> |
| <b>4.- Procedimiento .....</b>  | <b>26</b> |
| <b>5.- Diseño del estudio .....</b>                                     | <b>27</b> |
| <b>6.-Población y muestra .....</b>                                     | <b>27</b> |
| <b>7.- Variables, medidas e instrumentos de recogida de datos .....</b> | <b>28</b> |
| <b>8.- Análisis de datos .....</b>                                      | <b>29</b> |
| <b>9.- Resultados .....</b>   | <b>30</b> |
| 9.1.- Objetivo específico 1 _____                                       | 30        |
| 9.2.- Objetivo específico 2 _____                                       | 34        |
| <b>10.- Discusión .....</b>   | <b>37</b> |
| <b>11.- Conclusiones .....</b>  | <b>39</b> |
| <br>  |           |
| <b>Referencias bibliográficas .....</b>                                 | <b>42</b> |
| <b>Anexos .....</b>   | <b>45</b> |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Figura 1. Presupuestos de la PNL .....</b>  | <b>11</b> |
| <b>Figura 2. Tipos de personas según el canal sensorial .....</b>  | <b>13</b> |
| <b>Figura 3. Mitos de la creatividad .....</b>   | <b>18</b> |
| <b>Figura 4. Puntuación media en percentiles del T.C.I.<br/>    para el Grupo Control y Experimental .....</b> | <b>35</b> |
| <b>Figura 5. Porcentaje de la puntuación en TCI<br/>    para el Grupo Control y Experimental .....</b>         | <b>36</b> |

## ÍNDICE DE TABLAS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Tabla 1. Lenguaje no verbal en PNL .....</b>  | <b>13</b> |
| <b>Tabla 2. Aportaciones de la creatividad al ámbito educativo .....</b>   | <b>21</b> |
| <b>Tabla 3. Media y desviación típica de la Edad y Porcentaje<br/>de Género en el Grupo Control y el Grupo Experimental .....</b>            | <b>28</b> |
| <b>Tabla 4. Estadísticos descriptivos para el T.C.I.<br/>en el Grupo Control y Experimental .....</b>  | <b>34</b> |
| <b>Tabla 5. Interpretación del T.C.I. según los baremos<br/>del manual del autor .....</b>   | <b>35</b> |
| <b>Tabla 6. Frecuencias, Porcentajes y Residuos tipificados de las<br/>puntuaciones en T.C.I. para el Grupo control y Experimental .....</b> | <b>36</b> |

## **CREATIVIDAD DOCENTE**

**CONFÍA** en tus alumnos

Si quieres ganar su confianza.

**RESPETA** a tus alumnos

Si quieres obtener su aprecio.

**ESCUCHA** a tus alumnos

Si quieres atraer su atención.

**AYUDA** a tus alumnos

Si quieres recibir su apoyo.

**TOLERA** sus fallos y deficiencias

Si quieres que ellos disculpen tus errores.

**IMPLÍCALOS** en su aprendizaje

Si quieres que aprendan por sí mismos.

**VALORA** lo positivo que tiene cada uno

Si quieres que sean constructivos.

**INTERÉSATE** por sus problemas

Si quieres que pidan tu ayuda.

**DA** a tus alumnos cuanto sabes

Si quieres ser rico en ideas.

**ALABA** cuanto de bueno tengan o hagan

Si quieres aumentar su autoconfianza.

**DESARROLLA** la conciencia personal y social

Si de veras quieres formar personas creativas.

**Saturnino de la Torre**



## INTRODUCCIÓN

*¿Naces creativo o te haces creativo? ¿Que pensemos y nos expresemos con palabras tendrá algo que ver? Juan era un niño de 3 años, muy alegre, activo, soñador. Cuando cumplió 5 años, el único regalo que le pidió a su madre fue que le comprara muchos materiales para que él pudiera construir todos los “artilugios” que tenía en su mente, y poder después llevarlos al colegio para enseñárselos a su maestra. La madre, muy extrañada, fue a hablar con la docente. Esta le dijo que, en verdad, los niños tienen una gran capacidad creativa, la cual hay que aprovechar, y la explicó el clima de aula que habían creado, fomentando la expresión libre de nuevas ideas, y trabajando todos los días ciertas técnicas creativas y de comunicación. La madre, descontenta con esto, pues lo consideraba una pérdida de tiempo, cambió a Juan de colegio. En el nuevo centro, Juan tuvo dificultades para amoldarse, pues allí no se tenían en cuenta sus expresiones verbales y no verbales, ni sus nuevas ideas, pero finalmente cayó en las garras de la estandarización.*

*Cuando cumplió 12 años, su madre le preparó una fiesta sorpresa, con sus amigos del primer colegio y del actual. La madre se percató de que algo pasaba allí...Juan y sus amigos del colegio actual eran prácticamente iguales, iban vestidos igual, hablaban igual, pensaban igual y solo les interesaba lo que la sociedad quería que les interesase. Juan ya no era aquel niño alegre y soñador. Sin embargo, allí estaban sus compañeros del antiguo colegio, cada uno con su vestimenta, sus expresiones y movimientos, sus ideas e inquietudes, sus ilusiones por seguir creciendo... ¡se veía la esencia de cada uno! Entonces la madre se preguntó: “¿esto a qué se debe?, ¿en verdad tendría razón la maestra en la necesidad de trabajar la capacidad creativa y la escucha y expresión de los niños?” Pero pronto, para mitigar el sentimiento de culpabilidad que la estaba asaltando, se dijo para sí misma: “es imposible que el tipo de educación escolar influya tanto en los niños” a lo que su subconsciente añadió: “¡O no!”*

Los niños son una fuente inagotable de sabiduría, de ilusión, de potencialidades, de amor y entrega incondicionales, ¿por qué se desperdicia esto? Dentro de todas sus capacidades, encontramos la de expresarse, no solo a través de las palabras, sino también a través del cuerpo y sus diferentes elementos. Si bien es cierto que en la escuela se aprende Lengua, en verdad no se enseña a los niños a escuchar a los demás, a ver qué nos quieren transmitir con sus palabras, a observar si sus ojos o su cuerpo expresan lo contrario... sino que se enseña a sobrevivir con el lenguaje, a oír el ensordecedor ruido que nos abrumba día a día dentro del agitado mundo en el que nos encontramos inmersos, pero no a escuchar.

Si a esto le sumas la necesidad social de mitigar las ganas de crear, de innovar, de sacar a relucir el tesoro que cada uno de nosotros llevamos dentro, nos quedamos con personas que hablan, pero que no se comunican; que oyen, pero que no escuchan; que tienen ideas, pero han aprendido que es mejor callárselas; que piensan en cosas nuevas y diferentes ... ¿que piensan en cosas nuevas y diferentes?, ¿no es un poco difícil cuando el sistema les ha ido, poco a poco, privando de sus potencialidades e ilusión?

Por ello, con este trabajo se pretende ahondar un poco en los aspectos teóricos relativos a la Programación Neurolingüística (PNL), como metodología emergente de gran utilidad, así como en la creatividad, tema en auge desde hace muchos años, pero que no termina de consolidarse en las aulas, para que se tome mayor conciencia de la importancia de ambas.

Asimismo, y más a nivel práctico, se desarrolla un programa de intervención para el fomento de la creatividad, basado en los presupuestos de la PNL, con vistas a mejorar los niveles de creatividad a través de distintas técnicas de PNL y de la creación en el aula de un clima de confianza, autoconocimiento y optimismo.

Este programa tiene su culminación con una evaluación cuantitativa de la creatividad de los alumnos que han sido partícipes del mismo, y en comparación con otro grupo similar en el que no se ha intervenido, pudiendo extraer unos resultados y conclusiones.

## **OBJETIVOS**

Los objetivos que a continuación se incluyen son los planteados para todo el presente trabajo, los cuales pueden ser divididos en teóricos, englobados al inicio del mismo, y metodológicos, abordados en la segunda parte del trabajo. Dichos objetivos son los siguientes:

Teóricos:

- Ahondar en el conocimiento de la Programación Neurolingüística.
- Profundizar en la temática de la creatividad.
- Establecer la relación existente entre ambas.

Metodológicos:

- Desarrollar un programa de intervención para la mejora de la creatividad con PNL.
- Valorar los cambios en los niveles de creatividad tras la intervención con PNL.

## JUSTIFICACIÓN

La creatividad y la Programación Neurolingüística (PNL) son aspectos de nuestra vida cotidiana, aunque no seamos conscientes de ello. Además, es necesario su conocimiento y su puesta en práctica para mejorar en el día a día.

Desde el punto de vista educativo, como maestros, es fundamental su comprensión y su transmisión a los alumnos, de modo que consigamos extraer de ellos su máximo potencial, tanto a nivel comunicativo, como creativo.

Es relevante resaltar cómo la PNL, según Vladimir (2006), ayuda a las personas a que obtengan mejores resultados en su comunicación, haciendo que esta sea más efectiva, consiguiendo un mayor control sobre uno mismo. Es decir, la PNL “trata de lo que sucede cuando pensamos, y del efecto de nuestro pensamiento sobre nuestro comportamiento, y el comportamiento de otros”. (Alder, 1994, p.11).

Respecto a la creatividad, su desarrollo durante los primeros años de vida es crucial, como recoge la UNESCO (2001), la cual “promueve a la vez la creatividad individual, arraigada en la cultura tradicional o popular, y la creatividad industrial, cuya dinámica proviene de las instituciones sociales y económicas que estimulan la actividad del mercado y la innovación”. Además, no debemos olvidar que “la creatividad insufla siempre la esperanza de encontrar una idea valiosa. Brinda a todos la posibilidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante.” (De Bono, 1994, p.123). No obstante, esta no solo debe fomentarse durante la infancia, sino a lo largo de todo el ciclo vital de las personas, pues es de gran utilidad en la vida cotidiana.

Si hacemos alusión a los aspectos más académicos, la justificación de este trabajo se basa en que este “viene regulado en el Artículo 12 del Real Decreto 1393/2007, por el que se establece que las enseñanzas de Grado concluirán con la elaboración y defensa del Trabajo Final de Grado”.

En relación a las competencias generales del Grado en Educación Primaria, recogidas en la Memoria de plan de estudios del título de Grado de Maestro en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid (2010), el desarrollo de este trabajo se vincula, de un modo u otro, con todas ellas, pero destacando:

- La número 2: “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 número 3: “Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.”

- La número 4: “Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.”

- La número 5.e: “El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión”.

Respecto a las competencias más específicas, aunque vinculado a varias, se relaciona de manera directa con la número 4, “Comprender y valorar las exigencias del conocimiento científico, identificando métodos y estrategias de investigación, diseñando procesos de investigación educativa y utilizando métodos adecuados”.

En cuanto a las asignaturas cursadas durante el Grado de Primaria, podríamos establecer cierta vinculación, al haberse tratado temas de creatividad, con las asignaturas de “Psicología del aprendizaje en contextos educativos” y de “Fundamentos de la Educación Plástica y Visual”. Asimismo, por los elementos de comunicación no verbal, se relaciona con “Expresión y comunicación corporal”, y a nivel de intervención, con “Métodos de investigación e innovación en Educación” y con el “Prácticum II”.

Asimismo, a nivel curricular de los niños, y partiendo del RD 1513/2006, podemos afirmar que la creatividad se encuentra recogida como un aspecto fundamental a desarrollar, tanto en los fines (Artículo 2), como en los objetivos de la Educación Primaria (Artículo 3), así como en algunas de las competencias y objetivos de las distintas áreas.

# PARTE I: MARCO TEÓRICO

## 1.-PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA (PNL)

Tú tienes dentro de ti todo lo que necesitas para superar los desafíos de la vida.

**Brian Tracy**

### 1.1.-Orígenes

Los orígenes de la PNL, según Alder (1994) y Grinder y Bandler (1979), se remontan a principios de la década de los setenta cuando un lingüista, John Grinder y un psicoterapeuta, Richard Bandler, analizaron los métodos que empleaban tres psicoterapeutas de éxito que realizaban importantes cambios comportamentales en las personas.

Los propios autores, en Grinder y Bandler (1979), afirman que lo que les llevó a estos estudios era la curiosidad por saber cómo, a través del lenguaje, se podía modificar el comportamiento de las personas y, por ello, no se quedaron en aspectos teóricos, sino que observaron a estos tres profesionales, extrayendo las características que tenían en común sus terapias, aun siendo muy diferentes entre ellas, y que se encontraban en el inconsciente de dichos terapeutas. De este modo, consiguieron extraer una estructura común que puede ser enseñada y aprendida.

Según Jiménez y Baldeón (2008), “Bandler y Grinder investigaron las diferencias entre una comunicación normal y una exitosa. El objetivo de su investigación era precisar por qué los mensajes que los terapeutas estudiados lanzaban tenían más éxito y alcanzaban mayor eficacia que los de sus colegas.” (p.40).

### 1.2.-Concepto y presupuestos teóricos

El término de Programación Neurolingüística está a su vez compuesto por tres conceptos que conviene analizar por separado:

- Programación: según Robert y Todd (1995), este concepto hace referencia a la capacidad que tenemos de poder programar, tanto nuestros pensamientos, como el comportamiento que tenemos, a lo que Jiménez y Baldeón (2008) añaden que con el fin de que alcancemos unos resultados específicos. Asimismo, hace referencia a los programas mentales y patrones de comportamiento que se repiten en nosotros a través de pensamientos, emociones y acciones ya que, tanto nuestros éxitos, como nuestras limitaciones, dependen, en gran medida, de cómo construimos el modelo de nuestra vida, según Vladimir (2006).

- Neuro: “alude a los procesos neurológicos de ver, oír, sentir, gustar y oler: los sentidos que empleamos para procesos de pensamientos interiores, a la vez que para experimentar el mundo exterior.” (Robert y Todd, 1995, p.14-15).

- Lingüística: “reconoce la parte que desempeña el lenguaje, tanto en nuestra comunicación con otros, como en el modo en que organizamos nuestros pensamientos” (Robert y Todd, 1995, p.14-15).

La Programación Neurolingüística es una disciplina que se ocupa de la estructura de la experiencia subjetiva. La PNL [...] posee el carácter de un modelo; esto es, consiste en una serie de procedimientos cuyo valor ha de medirse por su utilidad y no por su verdad. (Bandler y Grinder, 1980, p. 12).

Los presupuestos teóricos en los que se basa este modelo son, siguiendo lo que afirma Pérez (2012), que cada uno nos elaboramos una representación interna de lo que es la realidad, de manera subjetiva, lo que se denomina “Mapa de la realidad”, el cual es diferente en todos nosotros. A través de este, de nuestra representación interna, es como se va configurando nuestra vida y las relaciones que establecemos con los demás. La PNL, además, nos ayuda a conocer nuestro mapa y el de los demás, pudiendo ampliarles o modificarles, para que todo sea más satisfactorio.

Por tanto, la PNL es un conjunto de herramientas que nos sirven para, según Vladimir (2006): utilizar mejor y potenciar nuestros recursos y capacidades, mejorar las relaciones con los demás, acrecentar nuestra confianza, autoestima y creatividad, cambiar nuestras creencias limitantes, curar las fobias y centrarnos en la consecución de nuestros objetivos.

Es decir, y basándonos en Jiménez y Baldeón (2008), la PNL tiene una serie de parámetros a seguir, conocidos como presupuestos:

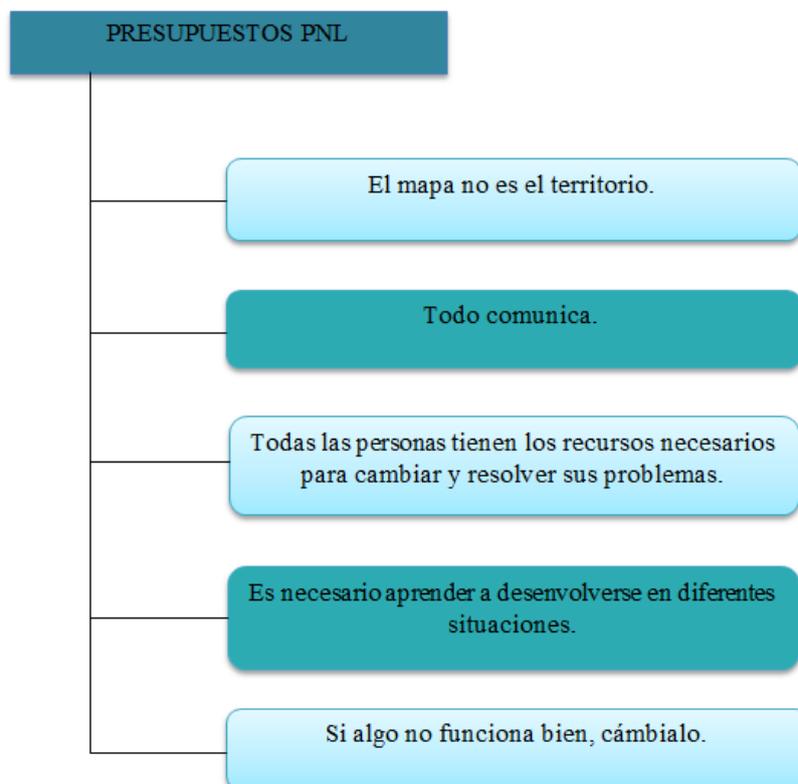
- El mapa no es el territorio: el territorio haría referencia a la realidad, mientras que el mapa es la representación que cada uno de nosotros nos hacemos de la realidad. Es decir, no hay una única realidad, sino que se presentan tantas como personas. Cada persona tiene sus filtros para entender el mundo, y uno de ellos es el lenguaje, reflejando a través de este lo que se piensa.

- Todo comunica, luego no existe la no comunicación. Aunque no se diga nada a través de las palabras, se está comunicando, porque los gestos, las miradas, en definitiva, la comunicación no verbal, también contribuye a ello.

- Todas las personas tienen los recursos necesarios para cambiar y resolver sus problemas, solo hay que aprender a reconocerles y utilizarlos. Muchas veces, los pensamientos negativos nos impiden llegar hasta estos recursos, y el cerebro solo se centra en ellos, dado que únicamente hace lo que se le ordena. Pero en nuestras manos está la posibilidad de desterrar estos pensamientos y ordenarle nuevas cosas, positivas.

- Es necesario aprender a desenvolverse en diferentes situaciones, de modo que se podrá salir bien de todas ellas y se podrá elegir el camino que se considere mejor, optimizando resultados y llegando a donde se quiere.

- “Si algo no funciona bien, cámbialo”. Es necesario ser flexible para conseguir lo que se desea, no centrándonos en los fracasos, sino aprendiendo de ellos, y fijándonos en nuestros éxitos. Además, hay que tener en cuenta que no existen elecciones incorrectas, ya que cuando tomamos estas, lo hacemos según los recursos disponibles en el momento, y en base a nuestro mapa, por lo que, para el momento de la decisión, esta era la mejor opción.



**Figura 1. Presupuestos de la PNL. (Elaboración propia)**

Además, y según lo recogido por Mahony (2009), hemos de tener en cuenta los enfoques lingüísticos que contempla la PNL, los cuales son:

- Metamodelo: los sentidos nos aportan experiencia del mundo, pero a la hora de realizar descripciones, llevamos a cabo muchas supresiones, generalizaciones, etc., lo que modifica la visión del hecho. Por ello, es necesario elaborar preguntas precisas, para que las descripciones también lo sean.

- Milton: consiste en la asignación de un nombre abstracto a un conjunto de experiencias vividas, como “amor”, utilizándolas después sin percatarnos de que no todo el mundo entiende lo mismo con dichas palabras. Por ello, es necesario tener cuidado con estas generalizaciones. Hace también alusión a la necesidad de hablarle al inconsciente, de estimular la intuición y la visualización.

- Metáfora: se utilizan cuando la descripción sensorial parece no llegar a cubrir toda nuestra percepción de la realidad. Juegan en ello un papel muy importante los relatos, cuentos, títeres, etc., utilizados para acceder a niños o adultos y transmitir un mensaje, valores y trabajar las emociones.

### **1.3.-Técnicas y metodología**

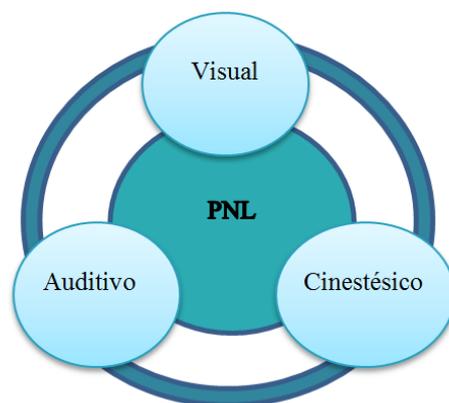
Desde sus orígenes, ha ido creciendo el campo de aplicación de la misma, alcanzando, según Alder (1994) el deporte, los negocios, el gobierno y el desarrollo personal, a lo que Vladimir (2006) añade la educación, la salud, la publicidad, y el arte.

La PNL, según Sambrano (1997), a nivel metodológico se caracteriza porque es un modelado. Este modelado se basa en que las personas son de tres tipos en función del canal sensorial de entrada de la información (Vladimir, 2006):

- Visuales: su principal entrada de información es a través de los ojos. Realizan un pensamiento mayormente a través de imágenes y suelen ser muy rápidas en su pensamiento, omitiendo palabras en alguna ocasión, dado que su pensamiento gana a la velocidad de articulación de las palabras.

- Auditivos: su percepción principal es a través del oído, y requieren ser escuchadas y saber que el otro les está entendiendo. Su velocidad de pensamiento es inferior, ya que piensan una cosa por vez. Al dar preferencia a lo auditivo, no siempre miran al interlocutor.

- Cinestésicos: requieren del contacto físico y del movimiento para interiorizar el aprendizaje. Es muy importante en ellos lo afectivo y las emociones.



**Figura 2. Tipos de personas según el canal sensorial. (Elaboración propia)**

A día de hoy, no existen instrumentos validados para evaluar de qué tipo es cada persona, pero sí hay recogidas una serie de pautas que se pueden observar (ver Tabla 1). Estas, engloban aspectos de la movilidad de los ojos, pudiendo ser hacia arriba, abajo, en medio, y hacia los lados, como indican las flechas. Además, también se contemplan otros elementos como son la voz, la respiración y la tensión muscular, cuyas flechas nos indican si estas son altas, bajas o normales, así como si tienden, durante una conversación, a mantenerse estables o a hacer bajadas y subidas, por ejemplo, en el tono de voz.

**Tabla 1.**

*Lenguaje no verbal en PNL*

| Modalidad                        | VISUAL              | AUDITIVO             | KINESTÉSICO             |
|----------------------------------|---------------------|----------------------|-------------------------|
| <b>Lenguaje no verbal</b>        |                     |                      |                         |
| <b>Movimiento de los ojos</b>    |                     |                      |                         |
| <b>Voz: tono, volumen, ritmo</b> |                     |                      |                         |
| <b>Tensión muscular</b>          |                     |                      |                         |
| <b>Respiración</b>               |                     |                      |                         |
| <b>Postura</b>                   | Hombros altos       | Hombros balanceados  | Hombros bajos           |
| <b>Gestos</b>                    | Señalan los ojos    | Señalan oídos y boca | Tocan el cuerpo         |
|                                  | Manos muy móviles   | Tórax desarrollado   | Movimientos lentos      |
|                                  | Piel pálida         | Piel uniforme        | Pies en la tierra       |
|                                  | Predicados visuales | Predicados auditivos | Predicados kinestésicos |

Fuente: Carrión, 2008, p.92.

No estamos enmarcados estrictamente en estos tipos, sino que se pueden ir modificando a lo largo de la vida, simultanearse o variar también en función de la actividad realizada, o del tipo de persona con la que estemos.

Las técnicas de PNL se basan en tres principios: (Grinder y Bandler, 1979, p.65):

- “Lo primero es saber cuál es el resultado que desean obtener.”
- “Lo segundo es que se necesita flexibilidad en su conducta. Tienen que ser capaces de tener una gran flexibilidad de conducta para descubrir qué respuestas obtienen.”
- “Y lo tercero es que necesitan tener suficiente experiencia sensorial para darse cuenta cuando hayan logrado el resultado deseado”.

Estas técnicas, siguiendo a Grinder y Bandler (1979) son muy variadas y dependen del resultado que queramos conseguir, pero todas ellas parten de la formulación de una serie de preguntas a la otra persona para saber cuál es su canal de acceso a la información, cómo crea sus mapas, cómo construye el lenguaje y sus predicados, etc.

#### **1.4.-Críticas**

Como todo presupuesto o teoría, no está exenta de críticas. Según Jiménez y Baldeón (2008), la crítica general a la PNL y a sus creadores se basa en que:

- No puede ser considerada como una teoría sólida ya que presenta lagunas, así como afirmaciones e informaciones que no pueden ser probadas científicamente.
- La segunda crítica se basa en que, muchas de las técnicas que emplea, han sido copiadas de otros métodos terapéuticos, y no siempre han mostrado resultados tan buenos como dicen en las intervenciones de terapia cognitiva y de terapia emocional.
- Otra de las críticas se fundamenta en que la PNL encierra algunos peligros y contradicciones en sí misma, como el hecho de generalizar.

#### **1.5.- PNL y Educación**

La PNL, en sus orígenes, ha sido estudiada en adultos. Poco a poco, se van viendo sus utilidades también con los niños a nivel conductual y educativo, pero son escasos los estudios al respecto, así como la bibliografía relativa a esta temática.

Mahony (2009) es uno de los pocos autores que se ha preocupado por hacer una recapitulación bibliográfica de la importancia y utilidad que tiene el uso de la PNL en las aulas. Afirma que “la “tecnología” de la PNL –sus modelos conceptuales, sus métodos prácticos y sus técnicas– puede proporcionar a los profesores una amplia comprensión de cómo piensan y actúan los niños y, por tanto, de cómo podemos ayudarles a cambiar” (p.33). Esto es debido a que la PNL une lo verbal y lo no verbal, lo corporal, mental y los sentidos, comprendiendo mejor nuestra conducta y la de los demás. “Se basa en el conocimiento de que el lenguaje determina en gran medida el desarrollo de los circuitos neuronales en nuestros cerebros y, por lo tanto, con el tiempo, programa gran parte de nuestra conducta” (Mahony, 2009, p.33).

Mahony (2009) también plantea la necesidad de conocer el estilo de aprendizaje preferente de cada uno de nuestros alumnos, de modo que podamos llevar a cabo una práctica educativa que sea eficiente y partamos de ello para el desarrollo de los nuevos aprendizajes.

McCarthy y Morris (1995) determinaron cuatro tipos de aprendizaje, muy vinculados con la PNL:

- Los estudiantes NF (intuition+feeling): son innovadores, buscan dar sentido personal al aprendizaje como principal motivación, y contribuyen con ideas nuevas e imaginativas. Son los que mejor aprenden con aspectos visuales.

- Los estudiantes NT (intuition+thinking): son analíticos y reflexivos, siéndoles siempre insuficiente la información que poseen. Su principal vía es la auditiva.

- Los estudiantes ST (sensing+thinking): requieren un método práctico de aprendizaje, usan el sentido común y tienen gran interés por cómo funcionan las cosas. Aprenden mejor de manera cinestésica.

- Los estudiantes SF (sensing+feeling): son dinámicos, gustándoles el descubrimiento propio de las cosas. Son también cinestésicos principalmente.

Partiendo de lo recogido anteriormente, se ve la necesidad que hay de conocer a nuestros alumnos, sus características, y sus principales vías de procesamiento, de modo que ajustemos nuestra enseñanza y englobemos en la misma aspectos que incluyan las tres vías de procesamiento, y los cuatro tipos de estudiantes. Así, nos aseguraremos que el aprendizaje se lleva a cabo por todos los alumnos.

## 2.-CREATIVIDAD

No habría creatividad sin la curiosidad que nos mueve y que nos pone pacientemente impacientes ante el mundo que no hicimos, al que acrecentamos con algo que hacemos.

**Paulo Freire**

### 2.1.-Qué es

Son numerosas las definiciones que existen de creatividad, pues es un concepto muy estudiado, por lo que se recogen a continuación algunas de ellas (Esquivias, 2004, p.4-5):

Thurstone (1952). Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo.

Fromm (1959). La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona.

Sillamy (1973). La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades.

Otros autores, como Gardner (1993), definen al individuo creativo como persona que es capaz de resolver problemas con regularidad, elaborando productos y cuestiones nuevas finalmente aceptadas. Asimismo, y encuadrado en su teoría de las inteligencias múltiples, dice que una persona puede ser creativa en un campo, pero no tiene por qué serlo en todos.

En la misma línea, el trabajo de Csikszentmihalyi (1996) alude a la dificultad de definir de manera general las características de la persona creativa, resumiendo 10 rasgos propios de las mismas, defendiendo que es muy difícil que una persona reúna todos. Coincide en lo difícil que es definir una personalidad creativa de carácter general y universal.

Asimismo, la creatividad se ha vinculado siempre al pensamiento lateral, el cual, según De Bono (1994), consiste en explorar múltiples posibilidades, en vez quedarse con un único punto de vista. Si lo comparamos con el vertical, que es el que habitualmente utilizamos, podemos decir que (De Bono, 1970):

- “El pensamiento vertical es selectivo; el pensamiento lateral es creador.” (p.47)

- “El pensamiento vertical se mueve sólo si hay una dirección en que moverse; el pensamiento lateral se mueve para crear una dirección.” (p.47)

- “El pensamiento vertical es analítico; el pensamiento lateral es provocativo.” (p.48)
- “El pensamiento vertical sigue los caminos más evidentes; el pensamiento lateral los menos evidentes”. (p.50)

## **2.2.-Mitos sobre la creatividad**

De Bono (1994) recoge alguno de los mitos más difundidos sobre la creatividad y nos expone las explicaciones sobre su falsedad:

- Interpretar que la creatividad es un talento natural y que, por ello, esta no puede ser enseñada. Esto es erróneo ya que la creatividad y sus diferentes técnicas pueden ser enseñadas. Además, y “evidentemente, si no fomentamos la creatividad, la capacidad creativa dependerá en un todo del talento natural. Pero si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos superar el nivel general”. (De Bono, 1994, p. 66).

- La creatividad se vincula a personas rebeldes. “La creatividad no es propiedad exclusiva de los rebeldes, sino que puede ser adquirida aun por aquellas personas que siempre se han considerado conformistas”. (De Bono, 1994, p.68).

- La creatividad se vincula a los artistas y al arte. Generalmente se asocia la creatividad a las artes, pero esta abarca mucho más ya que “el concepto erróneo consiste en pensar que la creatividad está vinculada al arte y que, por lo tanto, los artistas son las personas más idóneas para enseñarla.” (De Bono, 1994, p.71).

- La intuición es suficiente para lograr la creatividad. Realmente no es necesario ser intuitivo inicialmente para ser creativo, ya que esta es más importante en las etapas finales del pensamiento lateral. Por otro lado, la intuición, en otras ocasiones, puede aportar aspectos valiosos, sin haber intervenido las técnicas creativas, según De Bono (1994).

- La inteligencia y la creatividad son lo mismo. Finalmente se ha llegado a la conclusión de que no se puede ser inteligente sin ser creativo, y viceversa, ya que “una persona inteligente que no ha aprendido las técnicas del pensamiento creativo puede resultar menos creativa que otra, no tan inteligente.” (De Bono, 1994, p.81)



*Figura 3. Mitos de la creatividad. (Elaboración propia)*

### **2.3.-Técnicas**

Las técnicas más conocidas y utilizadas en creatividad son las propuestas por De Bono (1994), entre las que encontramos:

- Seis sombreros. Consiste en apartarnos de una discusión o problema, viéndola “desde lejos” y con diferentes perspectivas para poder obtener así un análisis más provechoso. Para ello, “se asigna un sombrero de diferente color a cada uno de los seis modos fundamentales del pensamiento. Así se puede pasar de un modo de pensamiento a otro. En cualquier momento se puede pedir determinado tipo de pensamiento.” (De Bono, 1994, p. 431). Cada uno de los sombreros tiene una forma de pensar y aportará sus soluciones o análisis desde ese punto de vista, para resolver así el problema o analizarle:

“Sombrero blanco: pensamiento de información.

Sombrero rojo: intuición y sentimiento.

Sombrero negro: cautela y lo negativo lógico.

Sombrero amarillo: lo positivo lógico.

Sombrero verde: esfuerzo creativo y pensamiento creativo.

Sombrero azul: control del proceso mismo del pensamiento.” (De Bono, 1994, p. 431).

- La pausa creativa. Alude a la necesidad de hacer pausas y plantearse diferentes aspectos sobre lo que se está realizando, de modo que se obtengan otras formas posibles de llevarlo a cabo, sean absurdas o no, o sobre otros planteamientos, aunque no se estén llevando a cabo en el acto. Además, hay que tener en cuenta que no es preciso que haya razones para detenerse. “Y es mejor que no haya razones, porque cuando empezamos a buscar razones, solo haremos la pausa cuando exista una razón justificada, y eso frustraría el propósito general de la pausa creativa.” (De Bono, 1994, p. 140).

- Foco simple. Se trata de elegir un punto o aspecto como foco, y centrar todo nuestro potencial creativo en él. “Normalmente solo pensamos en los problemas y las dificultades que reclaman nuestra atención. Sin embargo, es posible obtener grandes resultados creativos concentrándonos en cuestiones que nadie ha abordado hasta ahora.” (De Bono, 1994, p.432).

- Provocaciones de puente. “Son también maneras deliberadas de plantear provocaciones. Es importante plantear las provocaciones audazmente y sin pensar cómo se utilizarán. No tiene sentido modificar una idea existente para formar una provocación. Debe ser planteada mecánicamente.” (De Bono, 1994, p.436) Existen cuatro métodos de provocar: Inversión (acción en la dirección opuesta), exageración, distorsión (alteración en la relación normal de las partes) y pensamiento de deseo (fantasía, algo que se cree que no puede suceder).

## **2.4.- Evaluación**

La creatividad es un tema difícil de evaluar, y se suele llevar a cabo mediante numerosos test, la mayoría de ellos basados en los propuestos por Guilford (1951) y Torrance (1974), ya que fueron de los más pioneros. En la escuela también hay una necesidad de evaluar esta creatividad, pero en ocasiones encontramos dificultades por las características de los test de evaluación. No obstante, son numerosas las pruebas que podemos elegir, distinguiendo entre:

### **2.4.1.- Subjetivas o informales**

- Cuestionario de creatividad para profesores a partir de 5º de Educación Primaria (Tuttle, 1980). Consta de 31 preguntas a responder con sí o no. Si se obtienen 12 o más puntos, se considera alto nivel de creatividad.

- Cuestionario para valorar la creatividad (Martínez y Rimm, 1985). Basado en detectar a los alumnos con características asociadas a la persona creativa, como: curiosidad, perseverancia, flexibilidad, etc. Es aplicable a los distintos cursos de Educación Primaria.

- Cuestionario de Bennassar (1994) ¿Tienes personalidad creativa?

- Subescala de creatividad de la Escala de Características de Comportamiento de los escolares (Renzulli et al.2001). Inicialmente constaba de 10 ítems a valorar entre el 1 (rara vez) y el 5 (mucho frecuencia), pero la nueva versión solo tiene 9 ítems.

#### **2.4.2.- Objetivos o formales**

- Test de Preferencia de Figuras de Welch (Welch, 1946). Consiste en presentar al sujeto una serie de figuras, de modo que este elija las que más le gusten, estando demostrado que las personas creativas eligen las más complejas.

- Batería de test Guilford (1951). Con ella se quiere medir el pensamiento divergente, empleando pruebas que miden a la vez la fluidez, originalidad y flexibilidad. Todas sus pruebas se caracterizan por medir características que se relacionan directamente con la creatividad.

- Test de creatividad (Wallach y Kogan, 1965). Está basado en la asociación de conceptos, poniendo especial hincapié en la cantidad y especificidad de las mismas.

- Test of creative potencial (Hoepfner y Hemenway, 1973). Este test consta de tres tipos de pruebas, con tiempo limitado todas ellas, en las que hay que dibujar y tratar de escribir el mayor número posible de respuestas correctas en el tiempo dado.

- Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT, 1974). Utilizan dos subtest diferentes, uno de ellos es verbal y otro figurativo. Está compuesto de una gran variedad de preguntas, pidiéndosele al evaluado que sea lo más original que pueda.

Recientemente, algunos investigadores (Jiménez, Artiles, Rodríguez y García, 2007) han realizado una adaptación para Primaria y Secundaria, con el fin de “evaluar el nivel de creatividad realizando dibujos, valorando los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración” (Jiménez et al., 2007, p. 13). Está compuesto de tres actividades: componer un dibujo, acabar un dibujo y componer diferentes realizaciones utilizando líneas paralelas.

- TAEC de Saturnino de la Torre (1991). Su objeto es servir de ayuda al profesor para valorar la creatividad de los niños desde diferentes perspectivas y distintas categorías.

- Test de asociación de palabras (Garaigordobil, 2004). Se basa en la valoración de la fluidez de ideas, y en la originalidad de las mismas, a partir de tres conceptos dados: cuento, madre y león.

- Test de Creatividad Infantil (TCI) (Romo, Alfonso y Sánchez, 2008). Consta de una fase de formulación del problema y otra de solución del mismo.

## 2.5.- Investigadores representativos del estudio de la creatividad dentro del ámbito educativo

Ibarretxe, Alsina, Díaz y Giráldez (2009) han recogido las principales aportaciones de la creatividad que han hecho diversos autores al ámbito educativo:

**Tabla 2.**

*Aportaciones de la creatividad al ámbito educativo*

| AÑO       | INVESTIGADORES      | APORTACIONES  |
|-----------|---------------------|---|
| 1897-1987 | J.P.Guilford        | Expresó una teoría de la creatividad, elaboró test de creatividad y definió el perfil de las personas creativas, considerando tres factores: originalidad, imaginación y flexibilidad.                        |
| 1908-1970 | A. Maslow           | Presenta dentro de la psicología humanista una jerarquía de necesidades y la creatividad como una posibilidad de todo ser humano.   |
| 1915-2003 | P. Torrance         | Expone lo que significa ser un profesor, un padre y una madre creativos y sintetiza los conceptos básicos para la definición de creatividad.  |
| 1933      | E. de Bono          | Propone el desarrollo de la creatividad a partir de su teoría del pensamiento lateral.  |
| 1934      | M. Csíkszentmihályi | Determina tres elementos centrales en cualquier consideración de la creatividad:<br>-La persona o talento creador.<br>-El campo o disciplina en que ese individuo está trabajando.<br>-El ámbito circundante. |
| 1943      | H. Gardner          | Crea la teoría sobre las inteligencias múltiples. Investigaciones sobre el funcionamiento de la mente, la inteligencia, la educación y la creatividad.  |
| 1949      | R.J. Sternberg      | Define la teoría triárquica de la inteligencia. Tres aspectos de la inteligencia exitosa: analítica, práctica y creadora.   |

Fuente: Ibarretxe et al., 2009, p.50.

## 2.6.- Los profesores y la creatividad

Para que el aprendizaje sea creativo y desarrolle la creatividad, es fundamental que los docentes lo sean y tengan conocimientos al respecto, en cuanto a las técnicas y cómo potenciarla, siendo necesario un diseño de programas que sean innovadores y se alejen de la rutina.

Hay que partir, lógicamente, de la idea de que “la creatividad no es un talento místico que algunas personas poseen y otras solo pueden envidiar. El pensamiento lateral es un pensamiento creativo que puede ser aprendido, practicado y utilizado por cualquier persona” (De Bono, 1994, p.427). Además, es crucial ser conscientes de que “para ser efectivamente creativos tenemos que aprender a realizar actividades que para el cerebro no son naturales. Tenemos que aprender, por ejemplo, a plantear provocaciones.” (De Bono, 1994, p.427). Por ello, los docentes juegan un papel esencial en el desarrollo de la creatividad en los niños.

Asimismo, según De Prado (2001), los profesores son los protagonistas en la estimulación de la creatividad, dado que si ellos no son conocedores de la misma, es imposible pensar en una educación que la desarrolle. Es decir, son un pilar fundamental para el desarrollo de las capacidades expresivas de los alumnos, entendiendo que los niños son seres que han nacido para innovar, crear, expresar y comprender, no para reproducir e imitar lo que ya está hecho o lo que otros hacen.

Amabile (1983) añade, a lo anteriormente recogido, el estudio de la influencia de factores sociales en la creatividad, destacando: la motivación (si es intrínseca conduce a una gran creatividad, pero si es extrínseca la puede incluso llegar a inhibir), la evaluación (el sentimiento de ser evaluado y las expectativas en el resultado pueden perjudicar a la creatividad) y las recompensas (si se recompensan las conductas deseadas, estas tienen más probabilidad de repetirse).

Tampoco debemos olvidar, como recuerdan Romo et al. (2008), que las edades tempranas, y sobre todo la Educación Primaria, es una etapa clave donde las habilidades creativas tienen una gran importancia, dado que a estas edades se producen muchos cambios cognitivos, sociales y afectivos, los cuales también se relacionan con la creatividad.

### 3.-PNL, CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN

No existen numerosos estudios relativos a la aplicación y la utilidad de la PNL en niños, seguramente debido a que estos aún no tienen mecanizados ciertos patrones de conducta, de movimientos corporales y del uso del lenguaje. Sin embargo, está creciendo la literatura que engloba estos temas, destacando a Mahony (2009) como uno de los pioneros, el cual recoge aspectos teóricos de la PNL y su aplicación en el aula, tanto en elementos de modificación de conducta, como de aprendizaje en general.

Al hilo de la necesidad que hay de crear una buena situación de aprendizaje en el aula por parte del docente, podemos destacar a Gómez y Pezuela (2002), los cuales defienden que los docentes tenemos una obligación de generar creencias en los alumnos para que estos aprendan y se sumerjan en un aprendizaje continuo. Que el aprendizaje sea motivante y accesible está en nuestras manos, ya que la calidad de nuestros pensamientos va a ser determinante para la calidad de los resultados.

Como recoge Mahony (2009), la PNL es un perfecto instrumento para gestionar la conducta en el aula, pues utiliza los elementos conscientes e inconscientes de relacionarnos con las personas, ya que la PNL ha desarrollado técnicas que permiten determinar aspectos significativos de la conducta verbal y no verbal. “En el aprendizaje del niño, el lenguaje y la comunicación son la clave del éxito y [...] los recursos lingüísticos que emplea el profesor configuran la conducta y, con ello, el aprendizaje del niño.” (p. 18). Asimismo, añade que “un lenguaje cuidadosamente elegido puede crear activamente en el cerebro del niño imágenes mentales y circuitos neuronales que produzcan el aprendizaje deseado.” (p. 18).

También, Mahony (2009) refleja que muchos docentes, de manera inconsciente e intuitiva, usan aspectos de la PNL, desarrollados mediante ensayo-error durante el proceso de educación tras varios años. A día de hoy, son más los proyectos de enseñanza que están incorporando la PNL para la mejora del aprendizaje, comprobando que “constituyen modos muy efectivos de mejorar la motivación de los niños y, con ello, su conducta y su aprendizaje.” (p.34).

Haciendo alusión a los tipos de estudiantes (Ver Punto 1.5), y según McCarthy y Morris (1995), los estilos de docencia también variarán:

- Los estudiantes NF: prefieren al profesor facilitador del aprendizaje, y conectan los nuevos saberes con los anteriores. Asimismo, se decantan por explicaciones con apoyo visual.



- Los estudiantes NT: buscan al profesor como transmisor de conocimientos, principalmente expuestos de manera verbal.

- Los estudiantes ST: prefieren al profesor que dirige el aprendizaje mediante preguntas y dando un feedback, pero siendo los alumnos los que exploran, ya que son principalmente cinestésicos.

- Los estudiantes SF: el profesor ha de ser un compañero, un modelador del aprendizaje, principalmente de manera cinestésica.

Por el contrario, estudios que relacionen de manera directa el uso de las técnicas de PNL para el desarrollo de la creatividad, no existen, aunque Vladimir (2006) sí que recoge que uno de los objetivos de la PNL es utilizar mejor nuestras capacidades, favoreciendo las relaciones con los demás, y mejorando nuestra confianza, autoestima y creatividad.

A tal efecto, cabe destacar la innovación del presente trabajo, a través del cual se pretende establecer la relación que puede existir entre ambas temáticas, posibilitando el empleo de las técnicas de PNL para el fomento de la creatividad.

A colación de lo anteriormente recogido, al no poder establecer una relación directa de manera bibliográfica entre PNL y creatividad, surgen una serie de preguntas:

- ¿Será útil el uso de la PNL y sus presupuestos para mejorar el nivel de creatividad de nuestro alumnado de Educación Primaria?

- ¿Sería conveniente la formación del profesorado en PNL para que fuera utilizada en el aula en técnicas de aprendizaje, de modificación de conducta o de fomento de la creatividad?

# PARTE II: METODOLÓGICO

## 1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Si quiere trabajadores creativos, dales tiempo suficiente para jugar.

**John Cleese**

Pueden porque creen que pueden.

**Virgilio**

La necesidad de potenciar la creatividad desde el aula es un elemento indudable, pero no siempre se lleva a cabo. La “obligatoriedad” de cumplir con unas programaciones muy estrictas, teniendo que dar y hacer todas las páginas y apartados del libro, así como la escasez de tiempo para ello, hace que muchas veces el fomento de la creatividad sea considerado como un aspecto del que se puede prescindir. Esto, unido a la creencia popular de que la creatividad se tiene o no se tiene y que no hay que trabajarla, hace que el desarrollo de la misma no se vea favorecido desde el aula.

Por otro lado, el desconocimiento de la PNL y sus presupuestos básicos desemboca en que esta no se tenga en cuenta, al menos de manera consciente, en el aula. Esto lleva a explicar la información muchas veces por un único canal sensorial. Es decir, si el docente es principalmente auditivo, tenderá a explicar todo de manera oral, pues así es como mejor lo entiende él y, según su mapa de la realidad, considera que los demás también, por lo que no lo acompaña de imágenes o de manipulación y vivencia del aprendizaje. Asimismo, los predicados utilizados por el mismo, conectan únicamente de manera inconsciente con los auditivos, pero no con los visuales y cinestésicos.

“Por consiguiente, cualquier información recibida en esos otros modos debe traducirse al modo preferido del destinatario. Esto supone que en una clase de treinta alumnos, usted tendría que dar clase en al menos tres lenguajes simultáneamente: visual, auditivo y cinestésico.” (Mahony, 2009, p.74).

Es esta situación actual la que me lleva al desarrollo de la siguiente propuesta de intervención, con la cual se pretende, a través de la PNL, desarrollar la creatividad en los alumnos. Para ello, se han desarrollado tres sesiones que abarcan aspectos creativos distintos, y que engloban, tanto en su explicación como en las actividades en sí, presupuestos de la PNL.



## **2.- OBJETIVOS**

### **2.1.- General**

- Analizar la influencia de la PNL en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 2º de Educación Primaria.

### **2.2.- Específicos**

- Desarrollar un programa de intervención, basado en PNL, para fomentar la creatividad.

- Analizar la mejora de la creatividad en niños y niñas de 2º de Educación Primaria.

## **3.- FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

Los niños y niñas del grupo experimental tendrán puntuaciones mayores en creatividad que el grupo control tras una intervención para el fomento de la misma a través de la PNL.

## **4.- PROCEDIMIENTO**

La selección de la muestra no fue aleatoria, como así me hubiese gustado. Al encontrarme en el periodo de realización del Prácticum II, y dada la ideología del Centro, únicamente lo pude llevar a cabo con la clase en la que yo estaba cursando las prácticas. Es decir, la muestra, compuesta por dos grupos, son dos clases en sí, una que constituye el grupo control, y otra el experimental.

La elaboración del programa a aplicar en el grupo experimental ha sido un periodo largo, dado que había que conjugar varios aspectos, entre ellos, el tiempo del que disponía en el aula, que no era mucho, sumado a la necesidad de no “romper” demasiado las rutinas de perfección, encasillamiento y de dar todo pautado, de modo que pudiera llevar a cabo todas las intervenciones sin ningún impedimento por parte del Centro.

Asimismo, y para el desarrollo del programa, se ha partido de los presupuestos de la PNL y de la necesidad de que la creatividad sea trabajada de manera explícita, contando con actividades en progresión, de individuales, a pequeño y gran grupo. Todas ellas engloban los aspectos visuales, auditivos y cinestésicos, característicos en la PNL, tanto en su explicación y

propuesta de elaboración, como en la actividad en sí, dando cabida al desarrollo de la creatividad en todos los niños, sea cual sea su principal canal sensorial de aprendizaje.

Finalmente, tanto en el grupo en el que se había llevado a cabo la intervención, como en el que no, se realizó la prueba de creatividad, el Test de Creatividad Infantil (TCI) (2008). Para ello, se dispuso de una hora en cada una de las clases, siendo estas las dos primeras de la mañana. La realización fue por separado, dado el gran número de alumnos que hay por clase, desarrollándolo previamente en el grupo experimental y posteriormente en el control. Fue completamente necesario recalcar a las maestras que no podían intervenir en ningún momento, ni hacer valoraciones hacia las producciones de los alumnos, pues sino los resultados se verían alterados. Asimismo, se les separaron las mesas, estando colocados de manera individual, para que las producciones de uno no se vieran influenciadas por las de otro.

## **5.- DISEÑO DEL ESTUDIO**

La investigación que aquí se presenta es de tipo cuantitativa, y el diseño de la misma es cuasiexperimental.

Se trata de un estudio transversal, realizando una única medición en un momento determinado. Para ello, se han utilizado 2 muestras diferentes:

- Grupo experimental, con el que se han llevado a cabo las 3 sesiones de fomento de la creatividad a través de la PNL y culminando con la realización del TCI.
- Grupo control, el cual únicamente ha realizado el TCI.

## **6.-POBLACIÓN Y MUESTRA**

La intervención se ha llevado a cabo en Segovia, provincia que, al comienzo del presente curso, 2013-2014, registraba un total de 13.782 alumnos entre Educación Infantil y Educación Primaria, según El Norte de Castilla (2013). Debido a que no contamos con los datos oficiales, hemos estimado que el número de población a la que se refiere este estudio es de 1.530 alumnos y alumnas que cursan actualmente 2º de Educación Primaria en la provincia de Segovia.

La muestra de este estudio se compone de 50 participantes, un 40% (20) son mujeres y un 60% (30) son varones. La edad media de la muestra es 7.38 años (d.t=.49). Se calculó la edad

media y el porcentaje de varones y mujeres en el grupo control y experimental para comprobar que eran grupos equivalentes (ver Tabla 3).

**Tabla 3.**

*Media y desviación típica de la Edad y Porcentaje de Género en el Grupo Control y el Grupo Experimental*

|                          | <b>GRUPO CONTROL</b>       | <b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>  |
|--------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <b>EDAD MEDIA</b>        | 7.36                       | 7.4                        |
| <b>DESVIACIÓN TÍPICA</b> | 0.49                       | 0.5                        |
| <b>GÉNERO</b>            | 64% hombres<br>36% mujeres | 56% hombres<br>44% mujeres |

Todos ellos, tanto el grupo control como el experimental, acuden al mismo Centro, el Colegio Claret, constituyendo cada grupo una clase entera (2<sup>o</sup>C y 2<sup>o</sup>D). Este Centro es de titularidad concertada y carácter religioso, siendo el más grande de toda la capital. Por ello, consta de 4 líneas en cada uno de los cursos. Las familias que llevan a sus hijos a dicho Centro tienen un nivel socioeconómico medio-alto y buscan no solo una buena educación, sino también las facilidades que aporta la jornada partida y la posibilidad de permanecer toda la etapa escolar (desde guardería hasta Bachillerato inclusive) en el mismo Centro.

## **7.- VARIABLES, MEDIDAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS**

El instrumento utilizado para la evaluación de la creatividad ha sido el Test de Creatividad Infantil (TCI), elaborado en 2008 por M. Romo Santos, V. Alfonso Benlliure y M. J. Sánchez-Ruiz.

Esta prueba se puede realizar de manera individual o colectiva y su ámbito de aplicación es para niños y niñas de 6 a 12 años. La duración de la misma es de aproximadamente 45 minutos, y el manual del test proporciona los baremos en puntuaciones percentiles de niños de 1<sup>o</sup> a 6<sup>o</sup> de Educación Primaria. Por ello, es de gran utilidad, dada su facilidad de aplicación.

Se compone de diferentes materiales principales (manual, lámina de pegatinas con 28 figuras y ejemplar) y es necesario también material auxiliar (lapicero, lápices de colores, rotuladores, pinturas de cera, sacapuntas, goma de borrar y tijeras).



Consta de dos fases:

- Fase de creación del modelo (formulación del problema). En esta fase se dan las instrucciones genéricas y se realiza una composición con unas pegatinas ofertadas, pudiendo manipular las mismas como se quiera, y utilizar un número libre de estas.

- Fase de realización del dibujo (solución del problema). El niño debe realizar un dibujo, utilizando todo el material del enunciado que se quiera, a partir de la composición creada con pegatinas.

Respecto a sus propiedades psicométricas, podemos destacar:

- Fiabilidad: para cuantificar el grado de acuerdo entre los observadores cuando las variables son dicotómicas se utilizó el coeficiente kappa, y se encontraron los siguientes niveles de fiabilidad para cada una de las medidas: Manipulación atípica (0,87), Cambio de material (0,95) y Elementos verbales (0,96), y buenos los de Interacción (0,75) y Alejamiento del modelo (0,61).

En cuanto al análisis de la concordancia entre evaluadores, se encontró que la correlación intraclase para medidas promedio es de 0,95, valor equiparable al alfa de Cronbach, y de 0,80 para medidas individuales.

- Validez: se evaluó mediante la valoración de jueces expertos en dibujo infantil. Para ser más exactos, podemos decir que se contó con profesores de expresión plástica de las facultades de educación de la Universidad de Valencia y de la Universidad Autónoma de Madrid. El nivel de acuerdo interjueces, evaluado mediante el coeficiente alfa de Cronbach, fue de 0,80. Todos los factores que componen el test han correlacionado positivamente con dicho criterio, entre las que destacan, por encima de todas, las variables Proceso/producto (y entre ellas Interacción, Cambio de material y Alejamiento del modelo) y la variable Figuras añadidas inventadas.

## **8.- ANÁLISIS DE DATOS**

Para el análisis de datos se ha utilizado el SPSS versión 20, a través del cual se han llevado a cabo análisis estadísticos de carácter descriptivo e inferencial.



## **9.- RESULTADOS**

### **9.1.- Objetivo específico 1: Desarrollar un programa de intervención, basado en PNL, para fomentar la creatividad.**

El desarrollo del programa, como ya se ha comentado anteriormente, ha sido costoso, pues había que tener en cuenta numerosas variables: tiempo disponible, adecuación a la metodología del Centro donde se iba a realizar, presupuestos de la PNL, fomento de la creatividad, materiales, agrupaciones, etc.

Por ello, el programa finalmente consta de tres sesiones de intervención, de dos horas de duración dos de ellas, y otra de tres horas. Estas siguen una progresión, comenzando por el trabajo individual, para proseguir con el de pequeño grupo y, finalmente, el de gran grupo. Se han llevado a cabo en tres semanas consecutivas, destinando la cuarta para la realización del Test.

#### **9.1.1.- Actividad 1: Abecedario**

La actividad inicial, que es de realización individual, consiste en hacer, entre todos, un abecedario (ANEXO 2). Para ello, cada alumno hacía una letra y, las dos restantes, dado que el abecedario son 27 letras y ellos 25, la pensaban y la hacían los que se ofrecían.

Las letras se asignan a los alumnos de manera ordenada con la lista de clase, no dando lugar a disputas porque varios quieran la misma. Después, con la letra concedida, tienen que pensar en un dibujo que hacer a partir de dicha letra, la cual puede estar escrita en todas sus vertientes: mayúscula, minúscula, ligada o no, etc. El dibujo a realizar no tiene porqué empezar, ni contener, dicha letra en su nombre, sino que se trata de utilizar los elementos gráficos de las mismas para incluirles en un dibujo. El tiempo destinado a dicha actividad es de dos horas.

Como partimos de los presupuesto de la PNL, según los cuales las personas pueden ser visuales, auditivas o cinestésicas, y de ese modo hay que presentarles la información, cuidando a la vez el lenguaje empleado, así se ha realizado, de modo que todos los alumnos puedan entenderlo correctamente.

No solo la forma de presentarla lleva elementos de PNL, sino también en su realización de modo que, a nivel más visual, relacionado con las imágenes, debían elaborar el dibujo. A

nivel auditivo, relacionado con el lenguaje, debían escribir, lo que quisieran, que acompañara al texto, como pueden ser cuentos, poesías, refranes, adivinanzas, etc. Respecto a lo cinestésico, está incluido en el mero hecho de elaborar el producto, así como en las demostraciones corporales de las letras de algunos de ellos.

En la presentación también se engloban los tipos de personas según la PNL. A nivel visual, se presentaron tres modelos realizados por mí (ANEXO 1). Con vistas a no condicionarles en sus producciones, estos se elaboraron en vertical y horizontal, con distintas tipografías de la misma letra, distintos elementos en cada una de ella, y un escrito diferente. A nivel auditivo, acompañando al visual, se dijeron las palabras que a continuación se recogerán; englobando el aspecto cinestésico en la representación corporal de las letras llevada a cabo por algunos alumnos, los que usan principalmente este canal para el aprendizaje, así como gestos con mis manos que acompañan a la explicación.

Las pautas que se les dieron, a nivel oral (auditivo), fueron las siguientes:

“Como sé que sois (lenguaje positivo, presupuesto PNL) unos niños muy creativos e imaginativos, vamos a hacer uso (predicado cinestésico) de ello y vamos a crear (predicado cinestésico) un abecedario entre todos nosotros. Cada uno tenéis una letra asignada, repartidas según el orden de lista. Con la letra que os haya tocado, tenéis que elaborar (predicado cinestésico) un dibujo (predicado visual), partiendo de la forma de la letra (predicado visual). Esta puede ser en mayúscula, minúscula, ligada o no, etc. También tenéis que escribir (predicado auditivo) algo relativo a la letra, lo que se os de mejor (predicado cinestésico), lo que os suene mejor (predicado auditivo) o lo que os parece que queda más bonito (predicado visual). Os muestro (predicado visual) un ejemplo con la letra H, dibujada de tres maneras diferentes (visual) y con tres textos distintos (auditivo). Vosotros podéis escribir lo que queráis y en la forma (cinestésico) en que preferáis. Ahora os paso mis dibujos para que les tengáis (cinestésico) aquellos que queráis y lo podáis ver (visual) y leer (auditivo).”

### **9.1.2.- Actividad 2: Somos inventores**

Esta actividad, siguiendo una progresión de agrupaciones, se realiza en grupos de cuatro, los cuales no los elaboro yo, sino que ya están hechos así en clase. Han de realizar un invento, algo que se les ocurra, que no exista ya. Una vez pensado y acordado entre todos, lo han de plasmar en una hoja, haciendo un dibujo del invento (visual), una descripción del mismo, incluyendo también el nombre y el slogan del producto (auditivo) y elaborarle después con

distintos materiales (cinestésico) (ANEXO 4). El tiempo para dicha actividad era de tres horas debido a que son muchos los elementos a realizar.

La información para la realización de la actividad se aportó de manera visual, con un invento que yo he elaborado (ANEXO 3); de manera auditiva, a través de las instrucciones que a continuación se recogen, y con la descripción del objeto. A nivel cinestésico, se añade explicación gestual y, los alumnos que así lo precisaron, pudieron tocar y manipular mi invento, así como los distintos materiales de los que disponían, previamente a pensar qué elaborar.

Las pautas que se les dieron fueron las siguientes, de manera oral (auditivo):

“La semana pasada lo hicisteis muy bien (lenguaje positivo PNL), por lo que vamos a seguir creando (cinestésico), haciendo uso (cinestésico) de nuestra creatividad. Hoy vamos a inventar (cinestésico) algo nuevo, en los grupos de cuatro que tenéis hechos. Para ello, he traído diversos materiales. Podéis elaborar (cinestésico) lo que se os ocurra, sin necesidad de haber oído (auditivo) nunca antes nada de ello, o sin que lo halláis visto (visual) nunca, porque son cosas que vais a inventar vosotros, nuevas. Primero es necesario que penséis y visualicéis (visual) lo que queréis hacer y hablarlo (auditivo) con vuestros compañeros. Cuando lo tengáis decidido, en un papel vamos a escribir (auditivo) el nombre de nuestro producto, el slogan para venderle, y una descripción (auditivo), acompañándolo de un dibujo (visual) de nuestro invento. Después, les elaboraremos (cinestésico) con los materiales que tenemos. Aquí os muestro (visual) un ejemplo. Es un lápiz gigante, lleno de caos y colores (visual), que dispone de distintos elementos, entre ellos un vaso para poder beber mientras se escribe, y con multitud de dispositivos que permiten que, lo que escribáis o dibujéis (auditivo y visual), salga del papel y de convierta en realidad (cinestésico). Antes de comenzar, podéis mirar (visual) y tocar (cinestésico) todo el material que he traído. Sé que lo vais a hacer muy bien (lenguaje positivo PNL)”.

### **9.1.3.- Actividad 3: ¡De vacaciones!**

La última actividad, que inicialmente se quería llevar a cabo con toda la clase de manera conjunta, se decidió finalmente hacer en grupos conformados por la mitad de la clase, de modo que así pudieran intervenir mejor todos ellos. Se encuadra dentro de lo que son consideradas como matemáticas creativas, de modo que se plantea un problema, que tiene posibles formas de solucionarse y soluciones, no siendo percibido por los niños como problemas matemáticos en sí.

Consiste en planificar unas vacaciones, teniendo en cuenta los desplazamientos, alojamientos y la comida. Por ello, a partir de unas hojas que les aportó yo (ANEXO 5), en las que se encuentran las imágenes de los posibles medios de transporte y alojamientos (visual), junto con el planteamiento por escrito del dinero disponible, lo que costaba cada cosa, etc. y lo explicado para la realización (auditivo), y la manipulación del material a usar (cinestésico), debían organizar las vacaciones. Disponían de un presupuesto para cada cosa por separado, diferenciando entre transporte, alojamiento y comida, teniendo, finalmente, que decirme varias opciones de cada una (ANEXO 6). El tiempo de duración de la misma es de dos horas.

La elaboración engloba, por grupo, independientemente de la organización interna que llevaran cada uno de ellos, una hoja con las posibilidades de transporte y otra con las de alojamiento, poniendo las operaciones que hayan necesitado para calcularlo, así como verbalmente cuál es cada opción (componente verbal). Respecto a la comida, con catálogos de distintos supermercados, debían hacer la compra y elaborar un menú, viendo todos los alimentos en dichos catálogos (visual) y recortándoles y pegándoles (cinestésico). Esta técnica se llama compra por catálogo y es muy utilizada para el fomento de la creatividad. Para ello, en una hoja debían ir sumando el precio de los alimentos recortados, para no pasarse de presupuesto, y después tenían que organizarlo, a modo de menú, distribuyéndolo en los tres días de duración del viaje, y las tres principales comidas. La hoja para la realización de esto último, por la complejidad que les pueda entrañar la organización dado el curso en el que están, también ha sido aportada por mí. (ANEXO 5).

Las pautas que se les dieron fueron las siguientes:

“Seguro que os gusta mucho ir de vacaciones y disfrutáis mucho en ellas (lenguaje positivo PNL). Yo me quiero ir a unas, pero no sé cómo organizarlas (cinestésico) bien. Si me ayudáis seguro que entre todos vemos (visual) y encontramos (cinestésico) las mejores opciones, ¿a que suena bien? (auditivo). Me han dado unos folios con las opciones que tengo para desplazarme y para alojarme, pero no tengo mucho dinero y no puedo elegir todas las opciones. Seguro que vosotros me podéis decir (auditivo) cuales son algunas de las posibilidades que tengo. También he traído los catálogos de tiendas de comida, para que les cojáis (cinestésico) y les veáis (visual). Hay que elaborar (cinestésico) también un plan de comidas, teniendo en cuenta el dinero del que dispongo, y que estaré tres días. Por ello, cuando ya tengáis claro qué es lo que más os llama la atención (auditivo), lo tendréis que recortar (cinestésico) y pegarlo en una hoja, elaborando (cinestésico) un menú con imágenes (visual), y calculando siempre que tengáis suficiente con el dinero del que disponéis. Lo vamos a hacer

dividiendo la clase en dos grupos, por lo que es necesario que después vosotros os pongáis de acuerdo (auditivo) y organicéis cómo lo vais a hacer (cinestésico). Seguro que lo haréis muy bien y me podré ir de vacaciones muy contenta (lenguaje positivo PNL)”.

## 9.2.- Objetivo específico 2: Analizar la mejora de la creatividad en niños y niñas de 2º de Educación Primaria.

El análisis de la creatividad, como ya ha sido recogido, se llevó a cabo con el Test de Creatividad Infantil (TCI), comprobando la eficacia o no de la intervención mediante la comparación de los resultados de ambos grupos. En primer lugar se calculó una prueba t entre las puntuaciones en percentiles del Test de Creatividad Infantil para el grupo control y el experimental, y en segundo lugar se analizaron las puntuaciones obtenidas en base a los baremos que proporciona el autor del instrumento de medida.

### 9.2.1.- Prueba t para muestras independientes

En primer lugar se muestra una tabla resumen con los estadísticos para cada uno de los grupos analizados, control y experimental (ver Tabla 4).

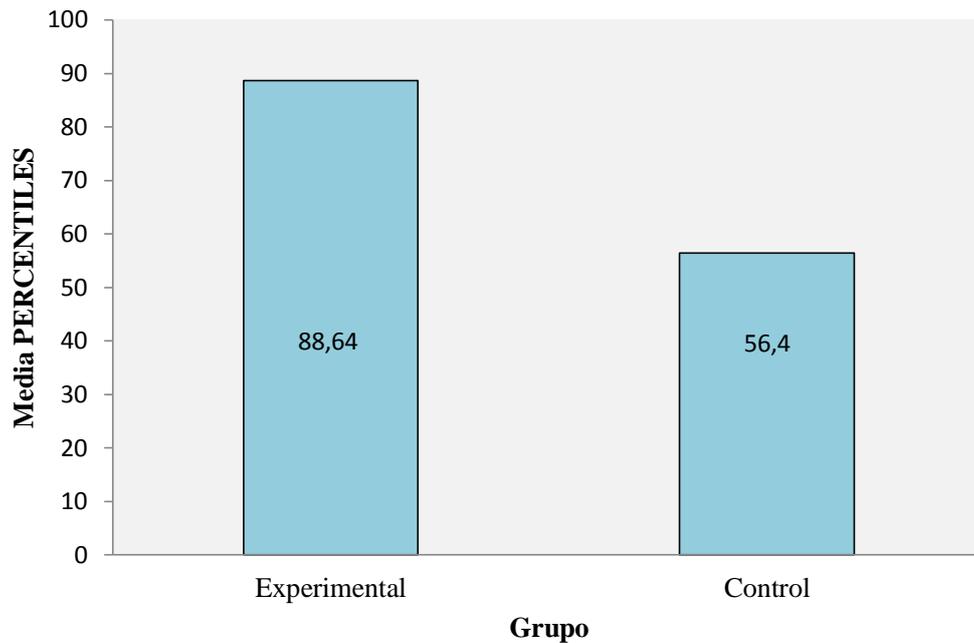
**Tabla 4.**

*Estadísticos descriptivos para el T.C.I. en el Grupo Control y Experimental*

| T.C.I.                          | Grupo Control |       |       |      |      | Grupo Experimental |       |      |      |      |
|---------------------------------|---------------|-------|-------|------|------|--------------------|-------|------|------|------|
|                                 | n             | Media | d.t.  | Mín. | Máx. | n                  | Media | d.t. | Mín. | Máx. |
| <b>Puntuaciones directas</b>    | 25            | 3.98  | 1.18  | 2.53 | 6.84 | 25                 | 7.6   | 1.96 | 4.6  | 10.9 |
| <b>Puntuaciones Percentiles</b> | 25            | 56.40 | 18.23 | 20   | 85   | 25                 | 88.64 | 9.99 | 65   | 99   |

Para analizar la existencia de diferencias significativas entre el grupo control y experimental se realizó una prueba t para muestras independientes utilizando las puntuaciones percentiles. Se encontraron diferencias estadísticamente significativas ( $t_{(37,23)} = 7.8$ ,  $p < .001$ ) de manera que el grupo experimental mostraba una mayor puntuación en la prueba de creatividad (T.C.I.) que el grupo control (ver Tabla 4 y Figura 4).

Las medias, a nivel de percentiles, varían considerablemente de un grupo a otro, siendo de 88,64 en el grupo experimental, y de 56,40 en el grupo control (ver Tabla 4 y Figura 4).



*Figura 4. Puntuación media en percentiles del T.C.I. para el Grupo Control y Experimental*

### 9.2.2.-Análisis de los percentiles en base a los baremos de interpretación del Test de Creatividad Infantil (TCI)

Los autores del Test de Creatividad Infantil proporcionan los baremos, en base a la puntuación en percentiles, para interpretar las puntuaciones que se obtienen al pasar el test. En la Tabla 5 se muestran estos baremos:

**Tabla 5.**

*Interpretación del T.C.I. según los baremos del manual del autor*

| PERCENTILES DEL T.C.I.  |                               |
|-------------------------|-------------------------------|
| <b>Puntuación baja</b>  | Menor o igual al percentil 25 |
| <b>Puntuación media</b> | Entre los percentiles 25 y 75 |
| <b>Puntuación alta</b>  | Mayor o igual al percentil 75 |

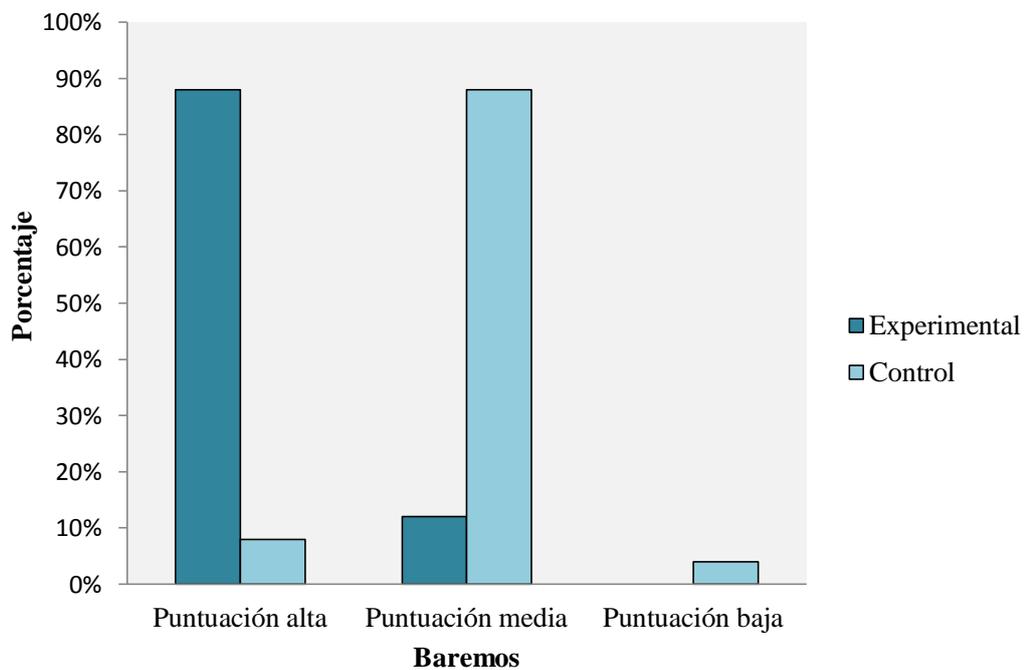
Se creó una variable nueva en la que cada sujeto experimental o control recibía una categoría (baja, media o alta) en función de su puntuación en el T.C.I. basada en los baremos proporcionados por el autor. Se realizó una Prueba de  $\chi^2$  entre ambas variables categóricas y se encontraron diferencias estadísticamente significativas ( $\chi^2_2=32.10, p<.001$ ) (Ver Tabla 6).

**Tabla 6.**

*Frecuencias, Porcentajes y Residuos tipificados de las puntuaciones en T.C.I. para el Grupo control y Experimental*

| T.C.I.                  | GRUPO CONTROL        |      | GRUPO EXPERIMENTAL   |      |
|-------------------------|----------------------|------|----------------------|------|
| <b>Puntuación Baja</b>  | Frecuencias          | 1    | Frecuencias          | 0    |
|                         | Porcentaje           | 4%   | Porcentaje           | 0%   |
|                         | Residuos Tipificados | .7   | Residuos Tipificados | -.7  |
| <b>Puntuación Media</b> | Frecuencias          | 22   | Frecuencias          | 3    |
|                         | Porcentaje           | 88%  | Porcentaje           | 12%  |
|                         | Residuos Tipificados | 2.7  | Residuos Tipificados | -2.7 |
| <b>Puntuación Alta</b>  | Frecuencias          | 2    | Frecuencias          | 22   |
|                         | Porcentaje           | 8%   | Porcentaje           | 88%  |
|                         | Residuos Tipificados | -2.9 | Residuos Tipificados | 2.9  |

En el grupo experimental, ninguna de las puntuaciones se encuentra dentro del rango considerado como bajo, mientras que en el control, hay una persona (4%). Respecto a las puntuaciones medias, estas son escasas en el grupo experimental (12%) y muy elevadas en el control (88%). En cuanto a las puntuaciones altas, estas son mayores en el grupo experimental (88%), y muy inferiores en el control (8%). (Ver Tabla 6 y Figura 5).



*Figura 5. Porcentaje de la puntuación en TCI para el Grupo Control y Experimental*

## 10.- DISCUSIÓN

Los resultados de este trabajo permiten ser abordados desde una doble perspectiva. Por un lado, a nivel más teórico y metodológico, relacionado con el diseño del programa, abarcando el objetivo específico 1; y a nivel más práctico, con la intervención y los resultados obtenidos, englobado en el objetivo específico 2.

Centrándonos en el diseño del programa, y si nos remontamos al concepto de la PNL propiamente dicho, podemos ver que los niños, para poder llevar a cabo y elaborar lo que se requiere en el programa de intervención, han de programar, de pensar en varias opciones para poder llegar a unos resultados concretos y deseados, cubriendo la parte de la “programación”. Respecto al apartado “neuro”, este se articula con todos los aspectos de ver, oír y sentir englobados en las actividades. Lo “lingüístico” se lleva a cabo a través de la comunicación y el diálogo que los niños tienen que mantener con ellos mismos, para la toma de decisiones, así como con sus compañeros.

Siguiendo a Mahony (2009), se ha puesto especial cuidado en el lenguaje empleado en las consignas de las actividades, de modo que estas pudieran ser entendidas por todos los niños, consiguiendo activar en ellos circuitos neuronales que permiten el aprendizaje.

Y, gracias al conocimiento del mapa mental y del canal sensorial preferente de procesamiento de los alumnos, extraídos mediante la observación y escucha a los mismos, se ha podido plantear el programa y las actividades, de modo que todos los alumnos queden incluidos. Asimismo, y haciendo uso de uno de los presupuestos de la PNL, vemos que es necesario crear situaciones nuevas, de modo que se pueda aprender a desenvolverse en ellas, y eso se ha buscado.

Si nos vamos a la fase de intervención en el aula y puesta en práctica del programa, podemos comentar que los productos elaborados por los niños responden a las características propias de la creatividad, entre las que encontramos la elaboración de cosas nuevas, una buena disposición para crear, resolución de problemas y situaciones diversas, etc.

Es importante destacar la baja confianza inicial que los alumnos presentaron en ellos mismos y en su capacidad para sacar adelante las actividades planteadas, así como la de su maestra, dejando ver que no son aspectos que se aborden de manera habitual en las aulas. Pero, con la posterior intervención, y haciendo alusión a lo recogido en la introducción en palabras de

De Bono (1994), hemos podido comprobar que la creatividad posibilita el alcance de logros, así como una vida más divertida. Con esto queda demostrada la falsedad de varios mitos, viendo la necesidad de que la creatividad sea trabajada, y que no se vincula solo a las personas rebeldes y los artistas, pues finalmente los productos elaborados por ellos son muy creativos.

Asimismo, se ha hecho patente uno de los presupuestos de la PNL, quedando constancia de que las personas tenemos todos los recursos necesarios para solucionar los problemas y enfrentarnos a situaciones nuevas. Solo es necesario aprender a utilizar dichos recursos y confiar en que puedes usarlos. Para lograrlo, ha sido imprescindible el empleo constante de un lenguaje positivo, animándoles y quitándoles los pensamientos negativos.

Si continuamos con el análisis cuantitativo de los resultados obtenidos tras la intervención y realización del Test, podemos ver que los niveles de creatividad registrados con el TCI nos permiten afirmar la eficacia del uso de la PNL para el fomento de la creatividad, pues la media obtenida en el grupo experimental es de un percentil 88,64, siendo esta considerada alta, mientras que en el grupo control es de 56,40, estando dentro del rango de las puntuaciones medias.

Al respecto, encontramos también diferencias de un grupo a otro, registrando el máximo porcentaje del grupo experimental en puntuaciones altas (un 88%), y correspondiente a medias en el control (88%). Asimismo, el valor mínimo (percentil 20), se corresponde con el grupo control, siendo en el experimental bastante superior (percentil 65). Respecto a las puntuaciones altas, también se registra la mayor (percentil 99) en el grupo experimental y menor (percentil 85) en el grupo control.

Esto deja constancia de que, al no encontrar ningún percentil próximo a cero, todos los individuos somos creativos, desmontando uno de los mitos, y también resaltando la necesidad de que esta sea trabajada.

En definitiva, y gracias a los resultados obtenidos, ha quedado plasmado que lo que recoge Vladimir (2006), acerca de que la PNL ayuda a mejorar la autoestima, la confianza y la creatividad, es cierto.

Tras haber realizado un análisis general, podemos afirmar que, aun sabiendo que no podemos atribuir el 100% de la mejora de la creatividad a la intervención con PNL, creemos que ha aumentado por varias razones:

- Haber trabajado directamente la creatividad, aspecto al que no están acostumbrados.
- Haber dado unas consignas previamente diseñadas y estructuradas, de modo que se ajustasen a los presupuestos de la PNL y englobasen a todos los alumnos.
- La confianza puesta en ellos, tanto en sus capacidades como en sus posibilidades, demostrado también a través de lenguaje positivo y de gestos, elementos directamente relacionados con la PNL.
- La observación y escucha llevada a cabo con los alumnos, detectando su principal canal sensorial y dirigiendo las explicaciones individuales, si han sido requeridas, con predicados propios del canal sensorial del alumno atendido.

Es decir, este propósito resulta muy innovador, dada la escasez de estudios del uso y eficacia de la PNL en niños, y la inexistencia de otros que vinculen la PNL y la creatividad. No obstante, la introducción de la PNL en las aulas está siendo recogida en diversos trabajos (Grinder, 1991; Blackerby, 1996) y empleada en proyectos de enseñanza aprendizaje para la mejora de la comunicación. “Se ha comprobado que constituyen modos muy efectivos de mejorar la motivación de los niños y, con ello, su conducta y su aprendizaje.” (Mahony, 2009, p.34)

Por todo ello, y gracias a que los niveles de creatividad registrados en el grupo experimental han sido significativamente superiores a los del grupo control, podemos decir que se ven reflejados los efectos positivos de la intervención a través de PNL para el desarrollo de la creatividad.

## **11.- CONCLUSIONES**

La creatividad es un elemento fundamental a trabajar pues, de lo contrario, esta se va mitigando con el paso de los años. Por ello, el trabajo y fomento de la misma desde el aula se hacen esenciales. Como hemos podido comprobar, esta se puede también mejorar a través del empleo de técnicas de Programación Neurolingüística, dado que partimos de la importancia y la influencia que el lenguaje tiene en nosotros, así como la existencia de vías preferentes para el aprendizaje.

Aunque en sus inicios la PNL fue desarrollada para emplearse con adultos, cada vez se toma más consciencia de su utilidad en niños. No se lleva a nivel tan estricto como en adultos, pues estos aún no tienen bien definidos sus mapas mentales, y su lenguaje está muy condicionado por el de su entorno más inmediato, pero ya se está viendo su utilidad. En técnicas de modificación de conducta, de aprendizaje ortográfico, etc., se está comenzando a emplear y, por qué no, a partir de ahora, también en el fomento de la creatividad.

Como docentes que somos es necesario que tomemos consciencia de la necesidad de crear en el aula situaciones que lleven al desarrollo de la creatividad, a que los niños imaginen y expresen sin miedo, a que se arriesguen a llevar a cabo y a desarrollar ideas que tengan, por muy disparatadas que parezcan. Esto es relevante en la niñez para que, en la vida adulta, se puedan seguir teniendo estas capacidades, muy útiles para la resolución de problemas, la concepción de estos desde diferentes perspectivas, la realización de trabajos en la vida laboral, etc.

De este modo, todo esfuerzo invertido en el conocimiento de las técnicas de PNL y creatividad, y su puesta en práctica en el aula, no van a ser en vano, sino que van a ir constituyendo una base perfecta, unos buenos cimientos sobre los que, posteriormente, se asentará un firme autococimiento y autoestima, sumado a una valiosa capacidad de pensar de manera lateral, muy importante en todos los aspectos de la vida.

Pese a que los resultados obtenidos en la intervención y el estudio realizado son positivos, comprobando cómo mejora la creatividad mediante el trabajo de la misma con PNL, el presente trabajo no ha estado exento de complicaciones o limitaciones, las cuales también han de ser tenidas en cuenta para el análisis del mismo y la realización de posteriores intervenciones o comparativas. Dichas limitaciones son las que a continuación se incluyen:

- La muestra no ha sido aleatoria, sino que esta ha venido determinada por la circunstancia, externa al presente trabajo, de estar cursando las prácticas del Grado. Esto ha hecho que la muestra con la que intervenir haya tenido que ser mi clase, así como la realización del Test para el grupo control en otra de las clases.

- La intervención para el fomento de la creatividad tiene que ser un continuum, a lo largo de todo el curso, pero el tiempo disponible, y bastantes horas me cedió mi maestra tutora, no ha sido mucho. Aun así, los resultados han sido favorables por lo que, con una intervención más prolongada, estos, teóricamente, se verían aún más favorecidos.

- Los alumnos de la clase en la que llevé a cabo todas las intervenciones, no solo me conocían de eso, sino que he sido su maestra en prácticas durante tres meses, dentro de los cuales se ha realizado el programa. Por ello, me conocían perfectamente, sabiendo de antemano,

por las actividades del programa, que no tenían que ser estrictamente correctos, que podían hacer uso de su creatividad e imaginación.

Sin embargo, el grupo control, con los que solo tuve contacto para la realización del Test, estaban más cohibidos, interpretando el Test como un examen, por la distribución individual que se tuvo que hacer en el aula. Al ser concebido como tal, y tener la idea preconcebida de que tiene que hacer las cosas bien, sin salirse de las rallas, realismo en el dibujo, etc., puede haber influido en sus producciones, siendo estas menos creativas.

Pese a estas limitaciones, las diferencias encontradas entre ambos grupos han sido significativas, pudiendo destacar la importancia que tiene el trabajar la creatividad, de modo que esta no se pierda, y cómo la PNL puede ser una buena herramienta y medio para conseguirlo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alder, H. (1994). *Programación neurolingüística. La nueva ciencia de la excelencia personal*. Madrid: EDAF.
- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. New York: Springer-Verlag.
- Bandler, R. y Grinder, J. (1980). *La Estructura de la Magia*. Santiago de Chile: Cuatro Vientos.
- Bennassar, L.M. (1994). *Desarrolle su creatividad*. Barcelona: Grijalbo.
- Blackerby, D.A. (1996). *Rediscover the Joy of Learning*. Oklahoma City: Success Skills.
- Carrión, S. A. (2008). *PNL para principiantes. Introducción a las técnicas y modelos de la programación neurolingüística para sacar lo mejor de uno mismo y de los demás*. Madrid: PNL Books.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial.
- De Bono, E. (1970). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Buenos Aires: Paidós.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Buenos Aires: Paidós.
- De la Torre, S. (1991). *Evaluación de la creatividad: TAEC, un instrumento de apoyo a la Reforma*. Madrid : Escuela Española.
- De Prado, D. (2001). *Educrea(te): Enseña-Aprende a ser creativo*. Santiago de Compostela: Meobook.
- El Norte de Castilla (10 de septiembre de 2013). Los 13.782 alumnos de Infantil, Primaria y Educación Especial de Segovia comienzan el curso con normalidad. *El Norte de Castilla*. Recuperado de <http://www.elnortedecastilla.es/20130910/local/segovia/alumnos-infantil-primaria-educacion-201309101428.html>
- Esquivias, S. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10-12 años*. Madrid: Pirámide.
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Grinder, M. (1991). *Righting the Educational Conveyor Belt*. Oregón: Metamorphous Press.
- Grinder, J. y Bandler, R. (1979). *De sapos a príncipes*. México: Cuatro Vientos.

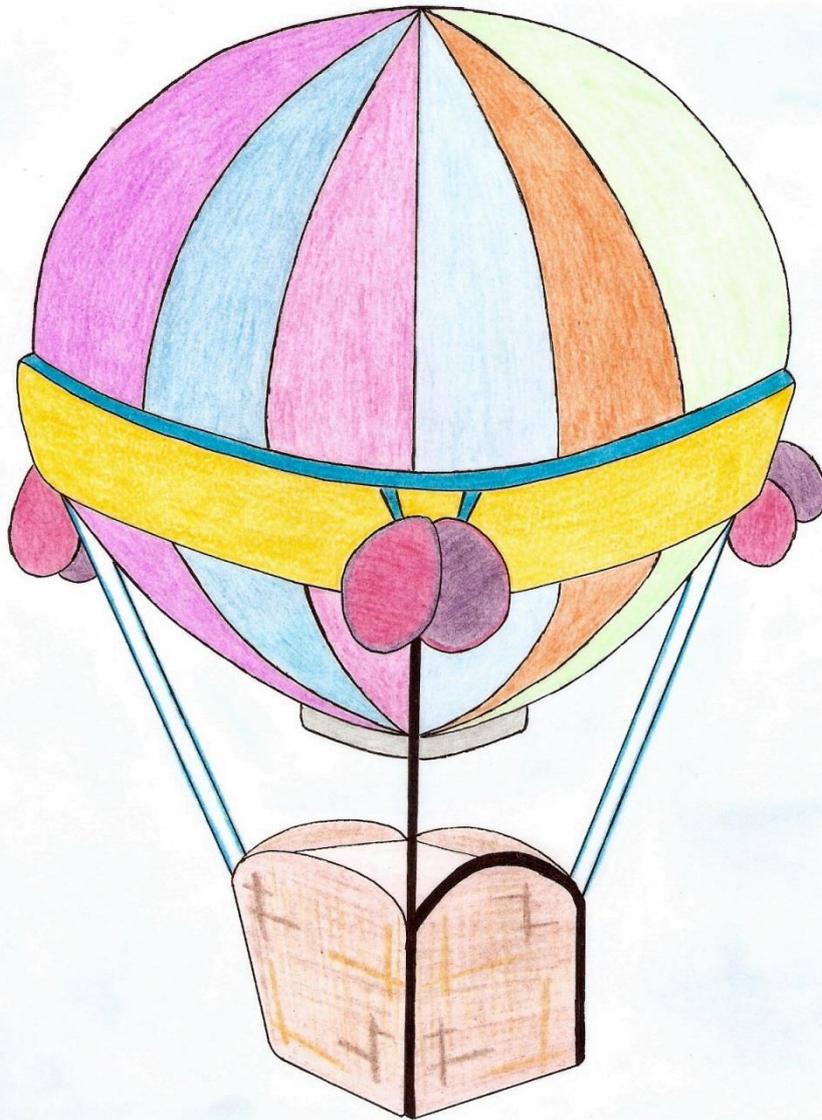
- Gómez, G. y Pezuela, G. (2002). *Optimicemos la educación con PNL*. México: Trillas.
- Guilford, J. P. (1951). *Guilford Test for Creativity*. Beverly Hills, California: Sheridan Supply Company.
- Hoepfner, R., y Hemenway, J. (1973). *Test of Creative Potential*. Hollywood: CA.
- Ibarretxe, G., Alsina, P., Díaz, M. y Giráldez, A. (2009). *10 Ideas Clave. El aprendizaje creativo*. Barcelona: GRAÓ.
- Jiménez, J.E., Artiles, C., Rodríguez, C., y García, M. (2007). *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación Primaria y Secundaria. Programa para la atención educativa al alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias (PACICanarias)*. Canarias: Producciones Gráficas S.L.
- Jiménez, M. y Baldeón, N. (2008). *Programación neurolingüística como apoyo al éxito comunicacional*. (Tesis de Maestría). Universidad Pontificia Javeriana, Bogotá. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/69147390/tesis95>.
- Mahony, T. (2009). *El poder de las palabras. El uso de la PNL para mejorar la comunicación, el aprendizaje y la conducta*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Martínez, J.M. y Rimm, S. (1985). *Cuestionarios de creatividad*. Madrid: San Pio X.
- McCarthy, B. y Morris, S. (1995). *4-MAT in Action: Simple Units for Grades 7-12*. Chicago: About Learning.
- Pérez, M. (2012). Aportaciones de la PNL a la educación emocional. *Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España*, 16, 2-18.
- REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria*. Boletín Oficial del Estado, 293, de 8 de diciembre de 2006.
- Renzulli, J.S., Smith, L.H., White, A.J., Callahan, C.M., Hartman, R.K. y Westberg, K.L. (2001). *SCRBSS. Escalas para la valoración de las características de comportamiento de los estudiantes superiores*. Salamanca: Amarú Ediciones.
- Robert, B. y Todd, A. (1995). *Aprendizaje dinámico con PNL*. Barcelona: Urano.
- Romo, M., Alfonso, V. y Sánchez, M.J. (2008). *Test de Creatividad Infantil*. Madrid: TEA.
- Sambrano, J. (1997). *PNL para todos*. Caracas: Alfadil.
- Torrance, E.P. (1974). *The Torrance Tests of Creativity - TTCT- Manual and Scoring Guide: Verbal test A, figural test*. Lexington: Ginn.
- Tuttle, L. (1980). *Ideas for identification of Gifted Children*. Illinois: Marion.

- UNESCO (2001). *Creatividad y Artes*. Recuperado el 9 de abril de 2014 de [http://www.tyhturismo.com/email/patrimonio/culture/creativity/html\\_sp/index\\_sp.shtml.htm](http://www.tyhturismo.com/email/patrimonio/culture/creativity/html_sp/index_sp.shtml.htm)
- Universidad de Valladolid (2010). *Memoria de plan de estudios del título de Grado de Maestro- o Maestra- en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid*. Material no publicado. Recuperado el 10 de abril de 2014 de [http://www.feyts.uva.es/sites%5Cdefault%5Cfiles/MemoriaPRIMARIA\(v4,230310\).pdf](http://www.feyts.uva.es/sites%5Cdefault%5Cfiles/MemoriaPRIMARIA(v4,230310).pdf)
- Vladimir, C. (2006). *Programación Neurolingüística*. (Tesis de Maestría). Universidad de Matanzas, Cuba. Recuperado de <http://monografias.umcc.cu/monos/2006/INDECO/Programacin%20Neurolingstica.%20.pdf>
- Wallach, M.A. y Kogan, N. (1965). *Modes of thinking in young children. A study of the creativity-intelligence distinction*. New York: Holt, Rinehart y Winston, Inc.
- Welch, L. (1946). Recombination of ideas in creative thinking. *Journal of Applied Psychology*, 30, 638-643.

## ANEXOS

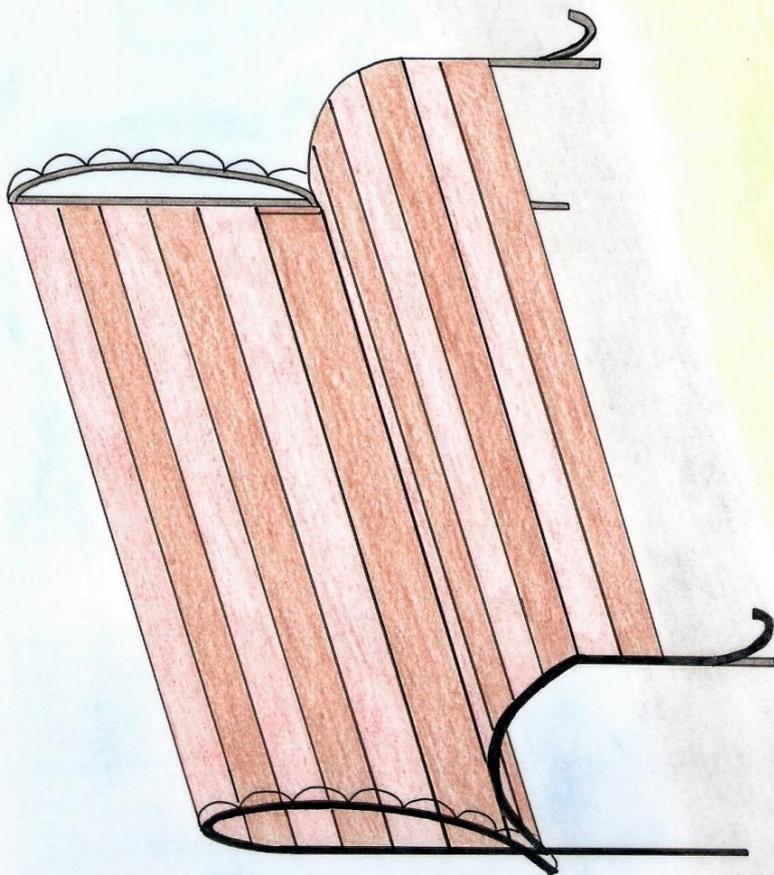
### ANEXO 1: FICHAS DE ELABORACIÓN PROPIA. ACTIVIDAD 1

---



La h, que es muy aventurera, decidió iniciar un viaje para conocer mundo. Antes de partir, dejó una nota a sus amigos poniéndoles el medio de transporte que iba a utilizar. La nota decía así, a ver si lo adivináis:

Grande y redondo se eleva en el cielo,  
una llamarada lo alimenta,  
desde su cesta puedes ver el suelo,  
no lo uses si hay tormenta.



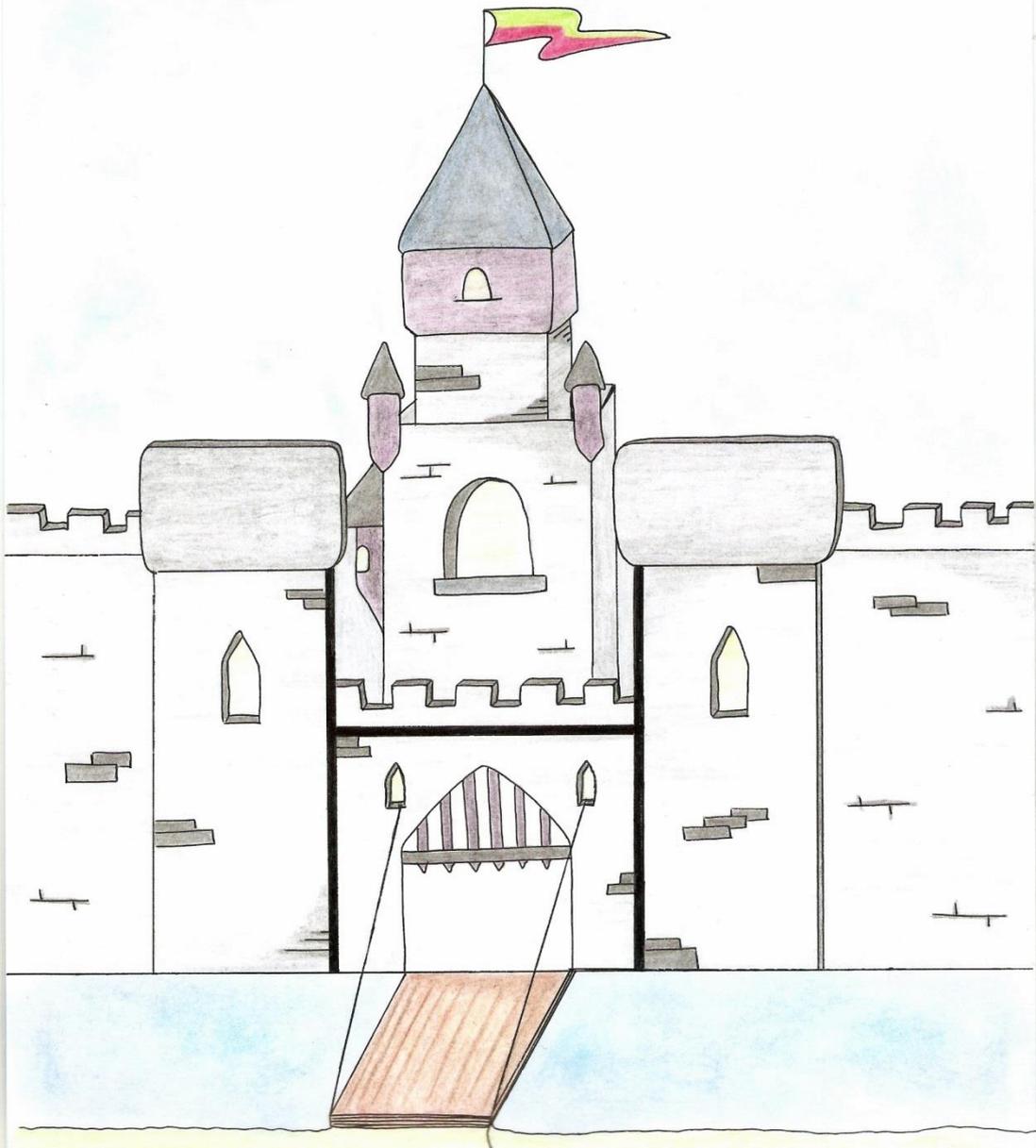
Érase una vez una h que estaba cansada de andar y andar por el mundo sin que nadie la acompañase. Entonces, decidió dedicarse a algo que se la daba muy bien, escuchar a los demás. Pensó y pensó y optó por colaborar en la creación de un banco. La única condición que la pusieron era que, todo aquello que escuchase, no le podía contar a nadie.

La h aceptó y pasó años y años escuchando incansante las historias de las personas que allí se sentaban. Tantos años estuvo ahí, sin contar lo que oía, que perdió la voz y aún no la ha recuperado, siendo por ello muy silenciosa cuando la vemos y la leemos.

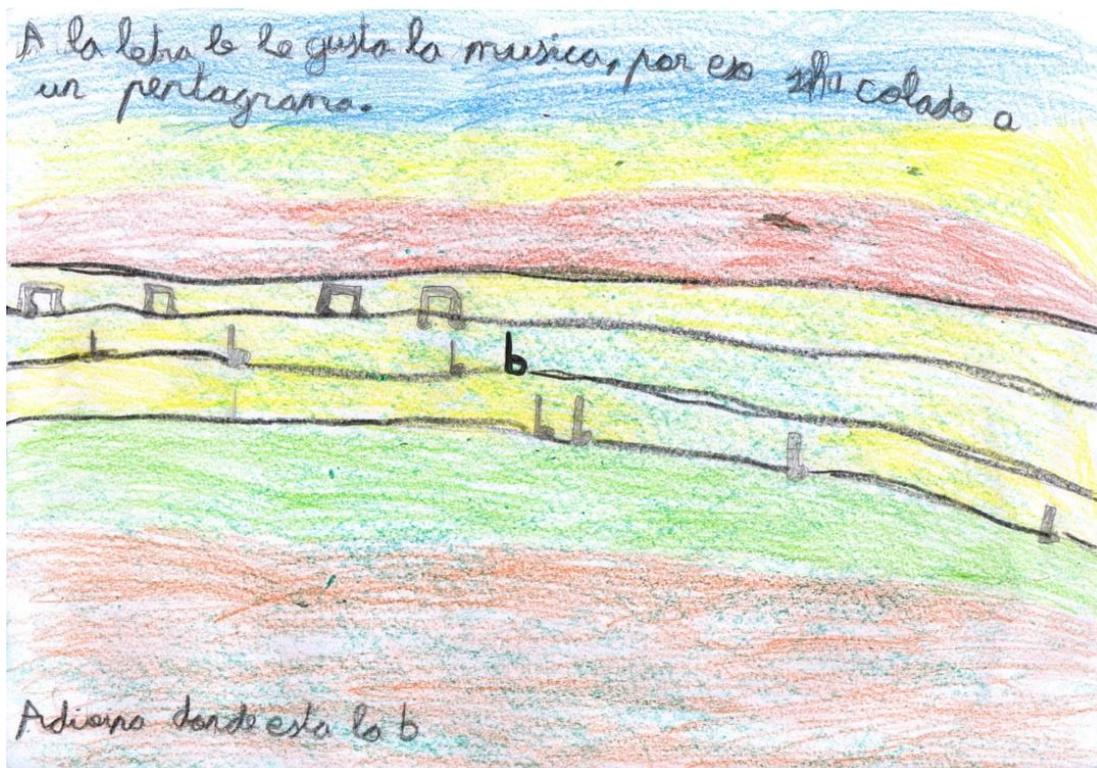
En una enorme entrada,  
pusieron a la gran H,  
para que a todos divisara,  
y al rey avisase.

La gran H espera,  
subida al portón,  
que un enemigo traiga,  
una enorme legión.

Si el peligro acecha,  
no duda ni un segundo,  
la puerta eleva,  
protegiendo a todo el mundo.



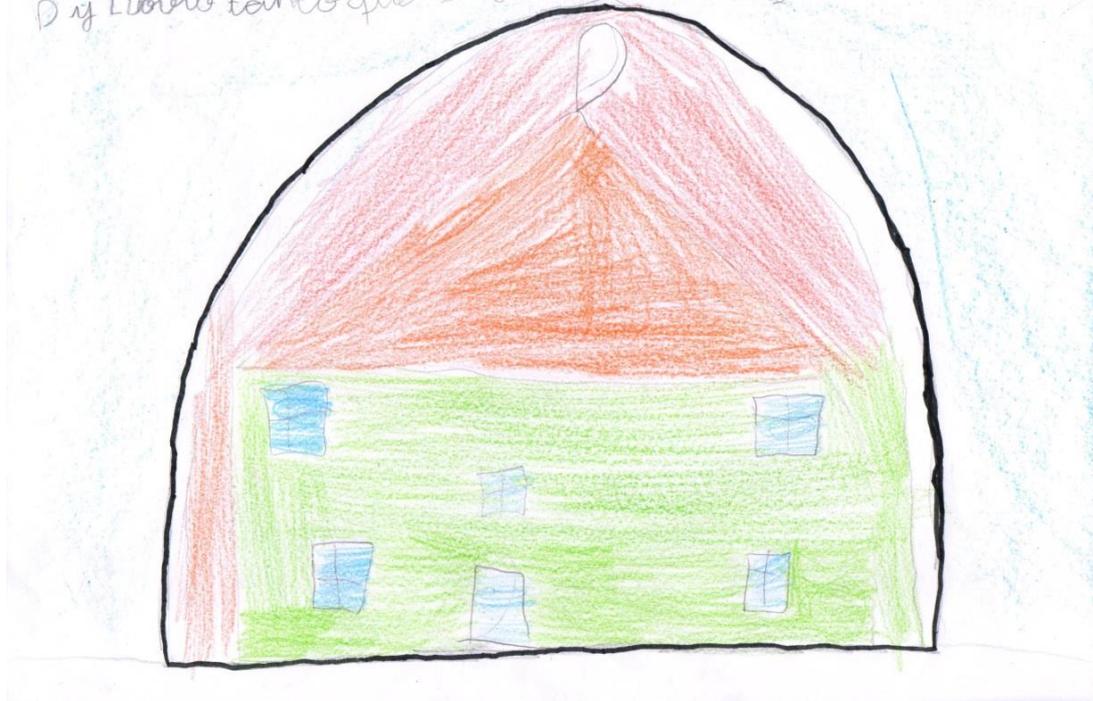
## ANEXO 2: PRUDUCCIONES DE LOS NIÑOS. ACTIVIDAD 1



Era un sol que calentaba pero se apago los niños  
no salían de casa el está muy contento y se encendió  
y volvió a calentar todos los años.



Era una vez una casa sin personas y con una vela con forma de  
D y como tanto que se fueron un arcosas





Los gemelos E y F decidieron saber como eran los humanos y se colocaron en una  
cada una en una ventana y vieron como eran los humanos y se pusieron muy  
contentas.



La F está en la ventana  
se anima sin parar viendo  
que hacen los coches viajando  
sin parar

Volando sin parar lleva un sensor



La h afonca esta  
sin teoz y con  
una bufanda intari  
ta halalan pero  
por mas que lo  
intento no lo  
consegui







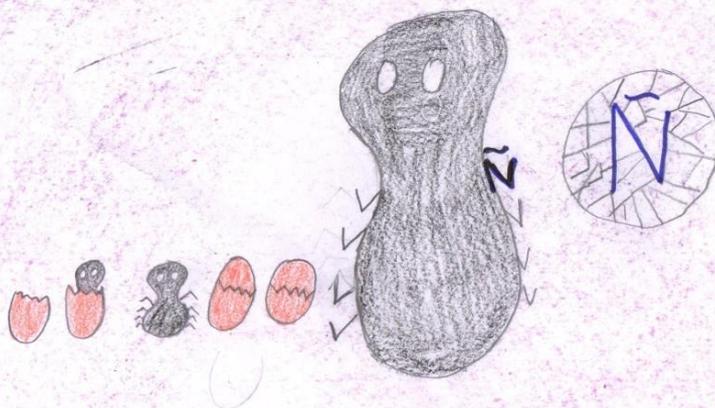
La cebra estaba detras del león. y se dio cuenta de que la cebra estaba detras de el león. y se la comio

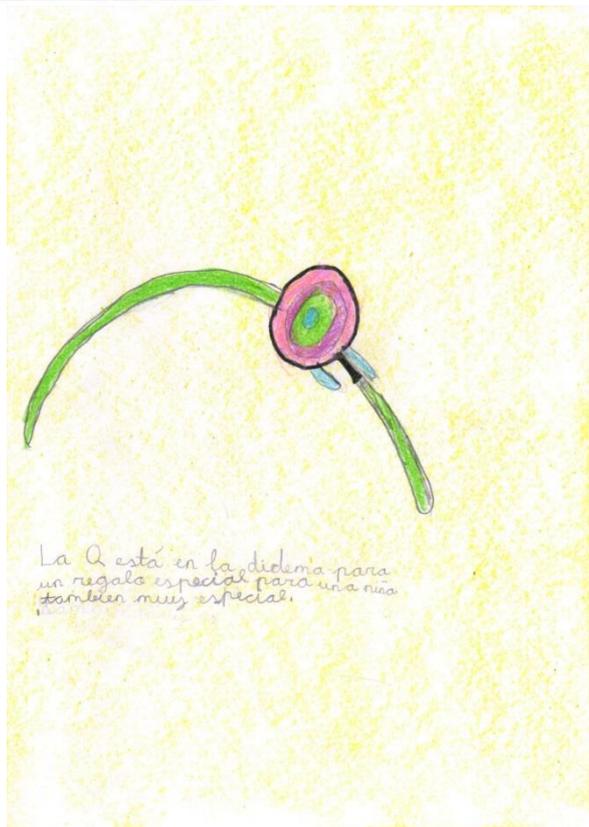
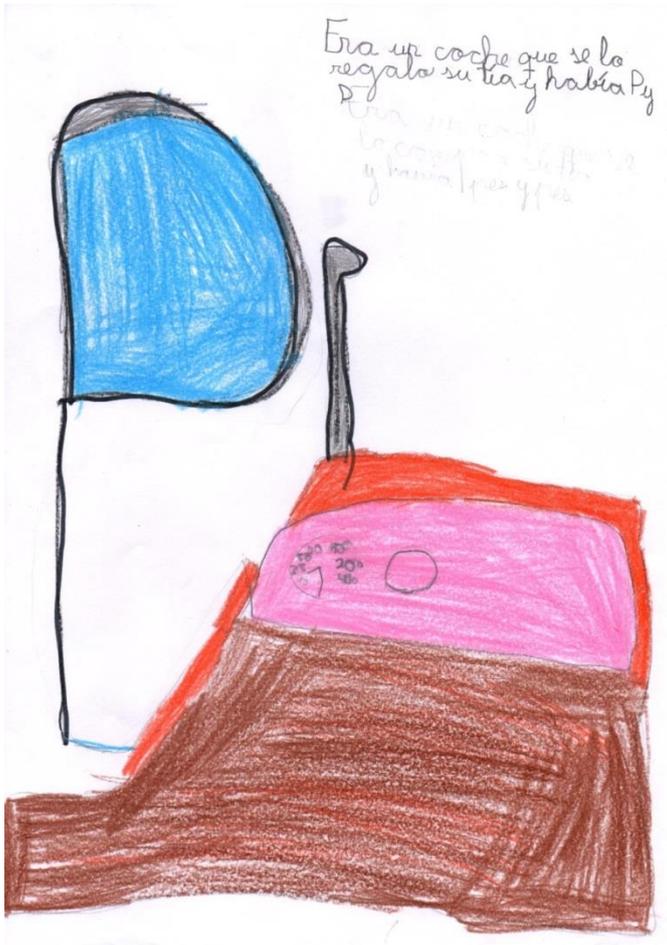


Se forma con el vapor es blanca y no se puede tocar que es.

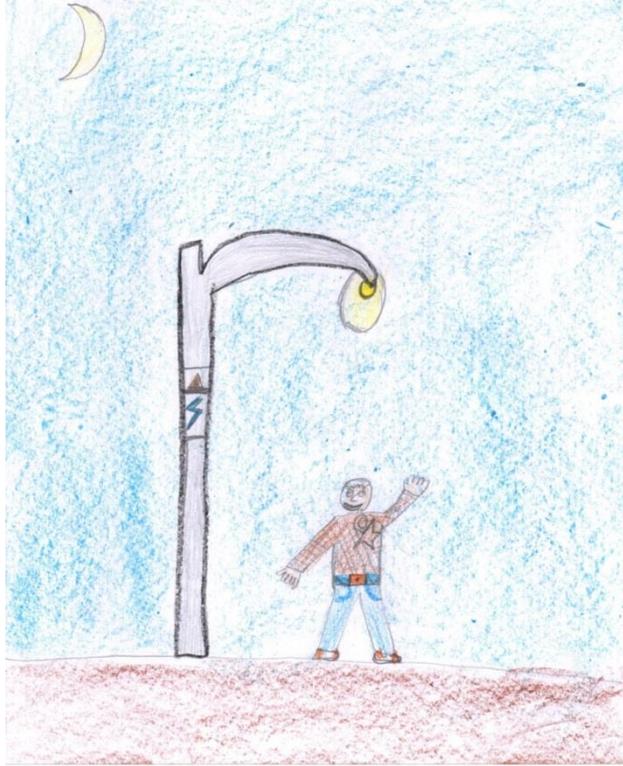


Es aratnido asusta a personas siempre la matan con la zapatilla.





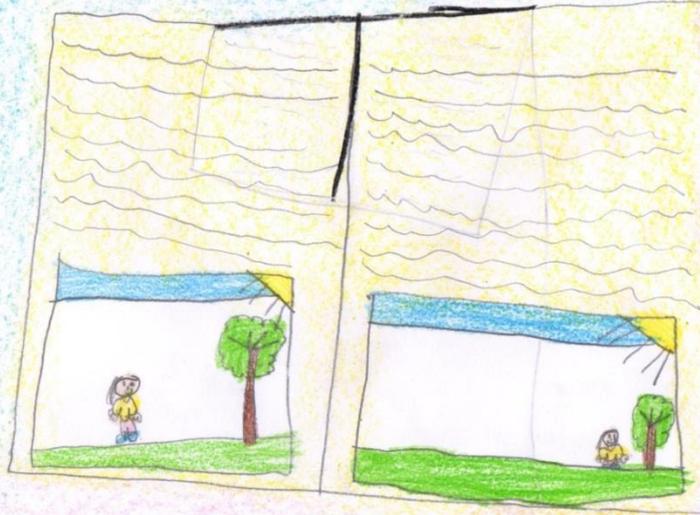
Adivina, adivinanza nos alumbra por las noches.  
Y lo hay en los bares, coches, locales...



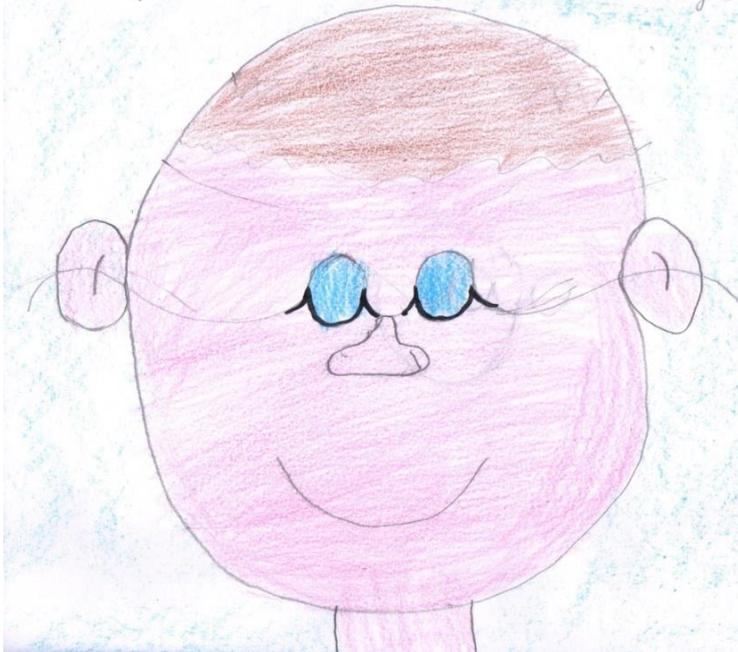
Una niña lleva coleta con forma de letra  
Adivina donde esta



Si en un cuento les encontraras la T.

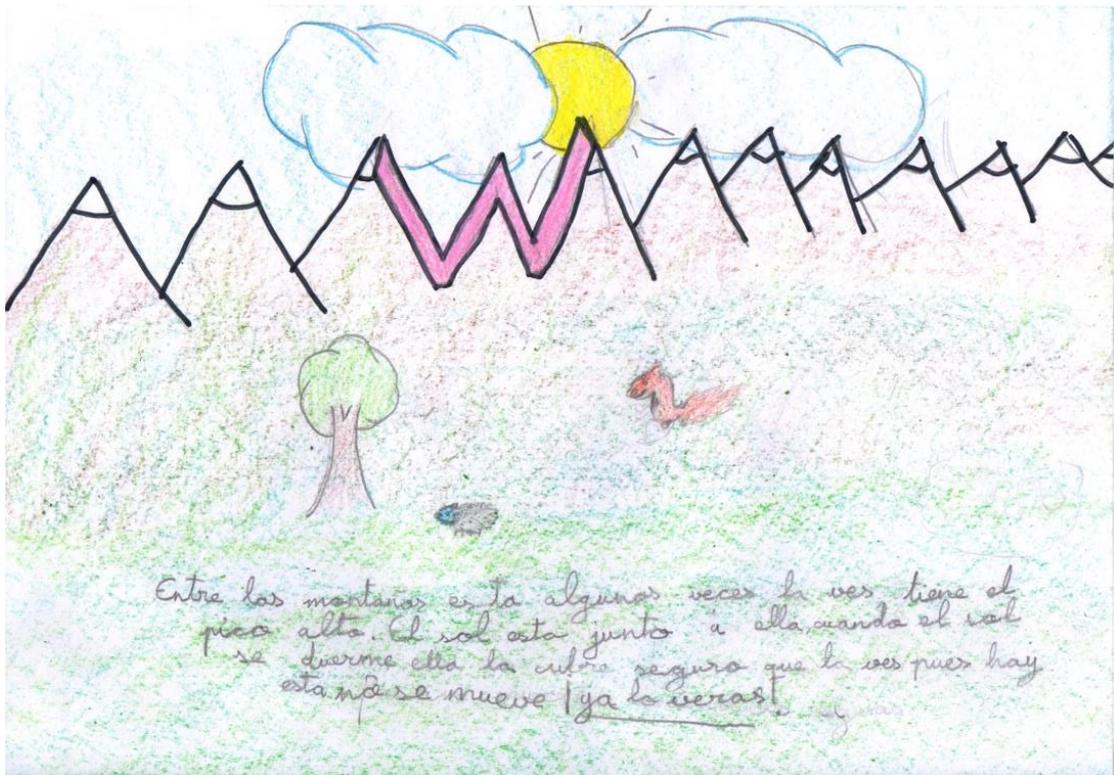


Si no para los ciegos, tiene dos cristales y te lo pones en los ojos

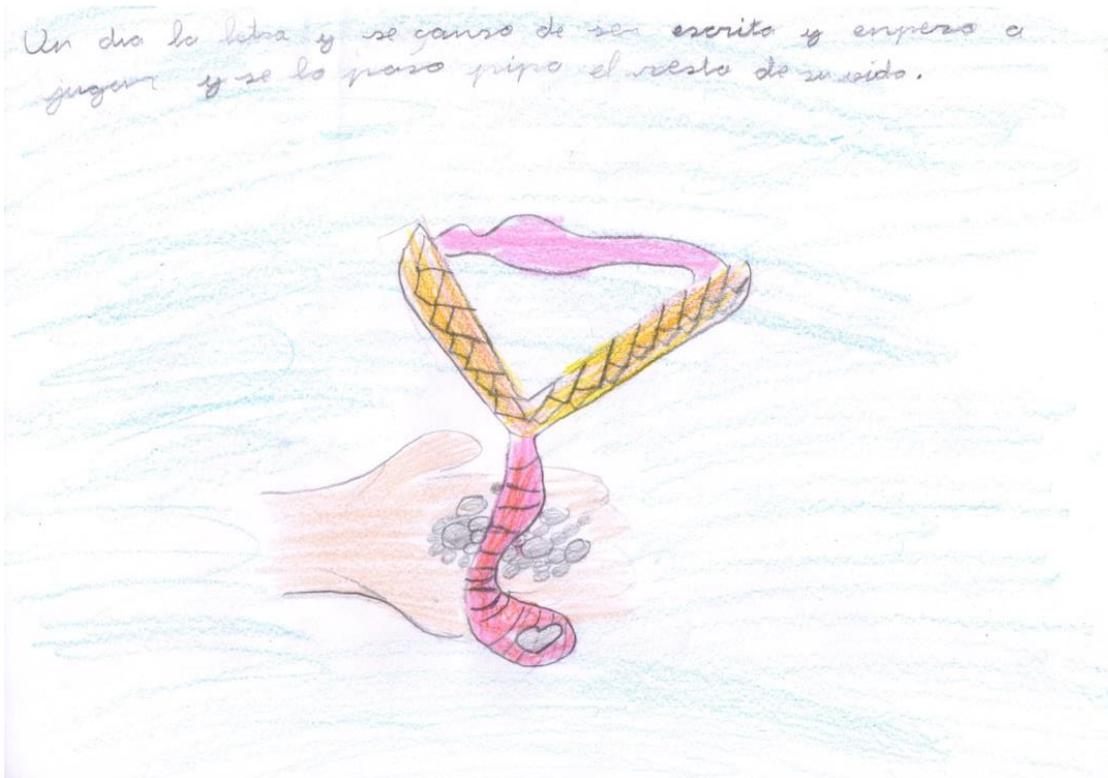




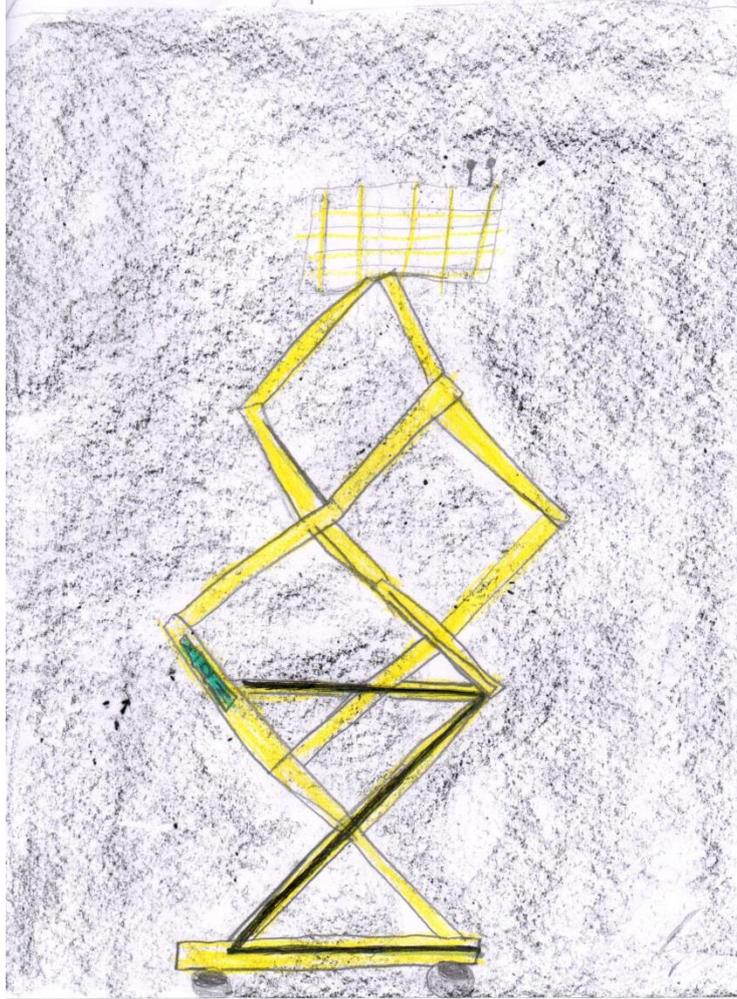
Soy una letra y dibujada estoy en las estrellas de arriba  
a ver si me encuentras



Entre las montañas es la algunas veces la vez tiene el  
pico alto. El sol está junto a ella cuando el sol  
se duerme ella la cubre seguro que la vez pues hay  
esta no se mueve ya lo venas!



Esta maquina ayuda a muchos



### ANEXO 3: FOTOS DE MI INVENTO. ACTIVIDAD 2

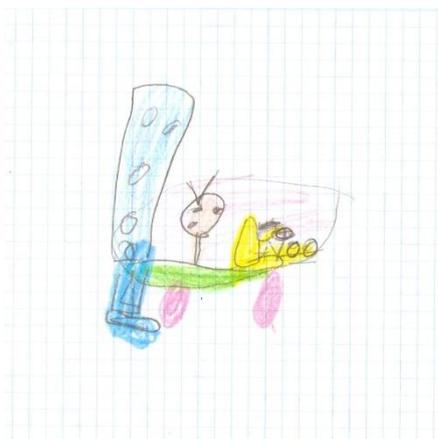


## ANEXO 4: FOTOS INVENTOS DE LOS NIÑOS. ACTIVIDAD 2

### 4. 1.- Grupo 1



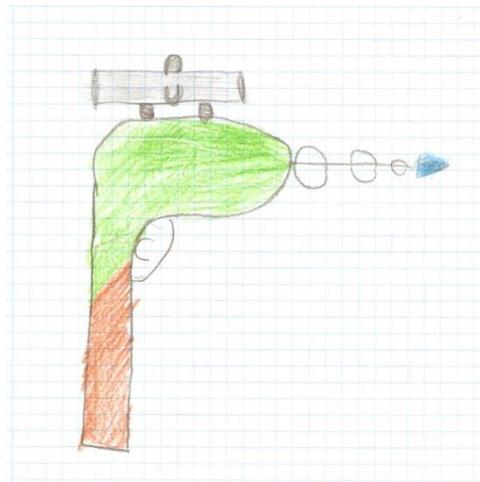
- Nombre: El tiempo hotel.
- Slogan: El tiempo es oro
- Descripción: Si quieres que empiece el viaje tendrás que apretar el botón verde. Si necesitas algo al botón rojo. Si quieres construir un hotel al botón amarillo. Para volver al botón azul ha casa



## 4. 2.- Grupo 2



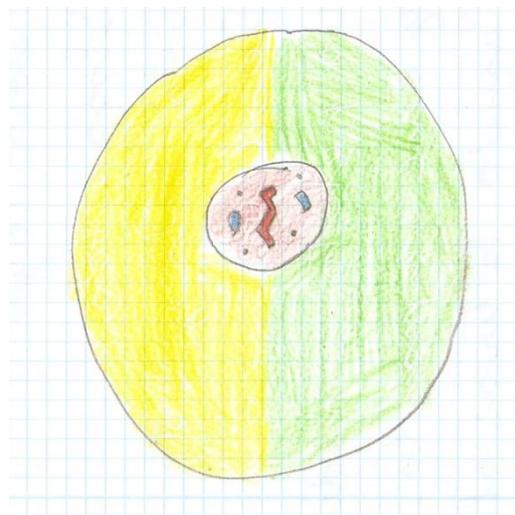
- Nombre:
- Negativo 4000
- slogan
- Negro y blanco
- todo es un encanto.
- Descripción:
- por fuera parece una
- pistola pero por dentro
- no se convierte en
- blanco y negro dando
- al ganchillo.



#### 4. 3.- Grupo 3



- Nombre:
- Pelota rayo
- Slogan:
- bota, bota y bota.
- Descripción:
- La pelota es mediana y tiene un mando.
- Cuando lo tiras al cielo lanza un rayo y cuando lo metes agua y lo tiras al cielo llueve donde tu quieras



#### 4. 4.- Grupo 4



- Nombre: Tu defensa

- Slogan: Si la llevas  
del peligro te salvaras.

- Descripción: Si hay  
peligro esta es tu  
defensa.

- Por fuera: es una  
espada rara

- Como se utiliza: le das  
a un botón, se pone rígida y si

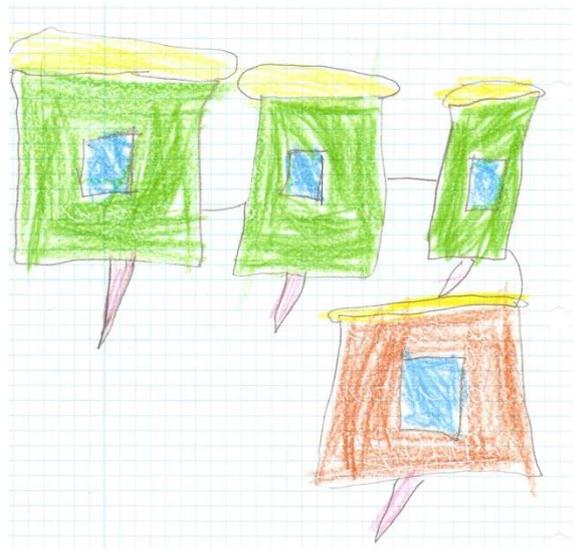
- le das otra vez se  
vuelve normal.



#### 4. 5.- Grupo 5



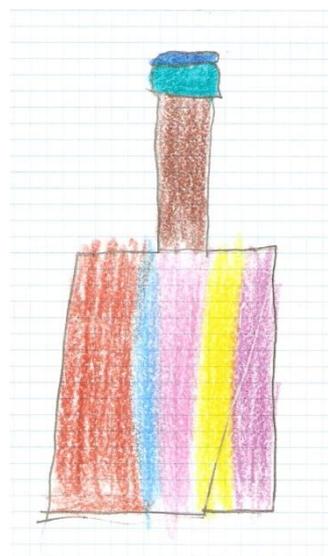
- Nombre:
- Tren superman
- slogan: Más rápido
- Más rápido que un avión
- Descripción:
- El tren tiene 4 vagones
- es muy bonito por fuera
- y tiene una piscina si quieres subir llama al 921423355



#### 4. 6.- Grupo 6



- Nombre
- Bati-camleador
- Slogan
- las manzanas de
- colores dan juguetes
- a montones.
- Es muy grande y estre-
- cha. Si metes fruta y
- das al botón "on" salen
- juguetes



## ANEXO 5: FICHAS MÍAS. ACTIVIDAD 3

### ALOJAMIENTOS EN BLADAY

Los alojamientos disponibles en Bladay son los que a continuación se incluyen. En todos ellos, el precio que viene puesto es por una noche.

El presupuesto del que dispongo para estar tres noches es de 55 euros. ¿Qué combinaciones de alojamiento puedo hacer?



#### APARTAMENTO CERCANO A LA PLAYA

El precio por noche es de:

**15 euros**



#### APARTAMENTO MÁS CERCANO A LA ZONA DE MONTAÑA

El precio por noche es de:

**18 euros**



#### CASA EN EL CENTRO DEL PUEBLO

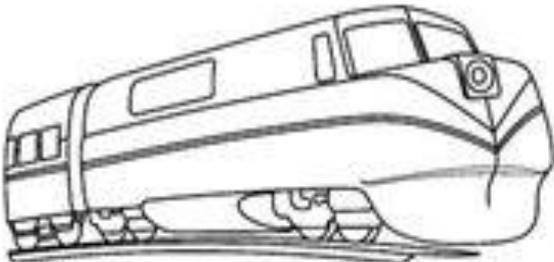
El precio por noche es de:

**21 euros**

## DESPLAZAMIENTOS HASTA Y DESDE BLADAY

Hay varias formas de viajar para llegar a Bladay. A continuación se incluye el precio de los distintos medios de transporte.

El presupuesto que tengo para el desplazamiento es de 50 euros. ¿Qué posibilidades de ida y vuelta tengo?

|   | PRECIO DE 1 VIAJE:<br>IDA HASTA BLADAY<br>O VUELTA DESDE<br>BLADAY | OFERTAS: PRECIO DE<br>IDA Y DE VUELTA<br>TODO JUNTO |
|---|--|---|
|    | <b>30<br/>EUROS</b>  | <b>50<br/>EUROS</b>                                 |
|  | <b>20<br/>EUROS</b>  | NO OFERTA ESTA<br>POSIBILIDAD                       |
|  | <b>15<br/>EUROS</b>  | NO OFERTA ESTA<br>POSIBILIDAD                       |

| <b>PLAN DE COMIDAS</b> |                 |               |             |
|------------------------|-----------------|---------------|-------------|
|                        | <b>DESAYUNO</b> | <b>COMIDA</b> | <b>CENA</b> |
| <b>DÍA 1</b>           |                 |               |             |
| <b>DÍA 2</b>           |                 |               |             |
| <b>DÍA 3</b>           |                 |               |             |

## ANEXO 6: FICHAS DE LOS NIÑOS. ACTIVIDAD 3

### 6.1.- Grupo 1

### ALO JAMIENTO

① 2 noches en playa y 1 en la montaña +  $\begin{array}{r} 18 \\ 15 \\ 15 \\ \hline 48 \end{array} \text{€}$

② 1 noche en la montaña, 1 en la playa y 1 en el centro del pueblo

③ 3 noches en la playa  $\times \begin{array}{r} 15 \\ 3 \\ \hline 45 \end{array}$  +  $\begin{array}{r} 2 \\ 18 \\ 15 \\ \hline 54 \end{array}$

④ 3 noches en la montaña  $\times \begin{array}{r} 18 \\ 3 \\ \hline 54 \end{array}$

⑤ 2 noches en la playa y 1 en el centro del pueblo +  $\begin{array}{r} 2 \\ 15 \\ 15 \\ \hline 51 \end{array}$

IR: tren 20€ Transporte

VOLVER: avión 30€

OPCIÓN 1 +  $\begin{array}{r} 20 \\ 38 \\ \hline 58 \end{array}$

Ir en tren y volver en avión

Opción 2

+  $\begin{array}{r} 15 \\ 20 \\ \hline 35 \end{array} \text{€}$

Ir en autobús y volver en tren

Operación 3

+  $\begin{array}{r} 15 \\ 15 \\ \hline 30 \end{array}$

Ir en autobús y volver en autobús

Operación 4

+  $\begin{array}{r} 20 \\ 20 \\ \hline 40 \end{array} \text{€}$

Ir en tren y volver en tren

Opción 5

+  $\begin{array}{r} 18 \\ 30 \\ \hline 48 \end{array} \text{€}$

Ir en autobús y volver en avión

|                  |       |
|------------------|-------|
| Leche → 1,27     | 1,27  |
| Galletas → 1,67  | 1,67  |
| Plátanos → 0,69  | 0,69  |
| Helado → 1,2     | 1,2   |
| Zanahoria → 1,99 | 1,99  |
| Bacalada → 1,50  | 1,50  |
| Natillos → 1,09  | 1,09  |
| Snacks → 1,25    | 1,25  |
| Jamon → 1,99     | 1,99  |
| manzana → 0,89   | 0,89  |
| perce → 1,9      | 1,9   |
| Nuggets → 2,06   | 2,06  |
| Pasta → 1,5      | 1,5   |
|                  | <hr/> |
|                  | 2,00  |

|              | DESAYUNO                         | COMIDA                         | CENA                       |
|--------------|----------------------------------|--------------------------------|----------------------------|
| <b>DÍA 1</b> | Galletas - Tostado rico<br>leche | Pechuga de pavo                | Yogur<br>Filete de bacalao |
| <b>DÍA 2</b> | zumo                             | Nuggets<br>Plátano             | manzana                    |
| <b>DÍA 3</b> | Naranjas                         | Jamon y carne de<br>tortelloni | Emmaggio<br>tortelloni     |

Desayunos



Comida



CE NA



6.1.- Grupo 2

ALOJAMIENTO

OPCIÓN 1:

15 Tres Noches en  
 + 3 Apartamento de la  
 45 € playa.

OPCIÓN 2:

18 Dos noches en la  
 15 play y una en la  
 + 15 montaña.  
 48 €

OPCIÓN 3:

2  
 15  
 18  
 + 18

OPCIÓN 4:

51 € Dos noches a la  
 27 cercana de la moun-  
 15 taña y una en la  
 + 15 playa.

OPCIÓN 5:

51 € Dos noches en el  
 21 centro de la playa y una  
 18 noche en el centro del  
 + 15 pueblo.  
 54 € Una noche en la  
 playa otra en la playa y  
 otra en el centro del  
 pueblo

## Opciones de Transporte

1. Avión: Oferta de 50€

2. Tren: ida y vuelta =  $20 + 20 = 40$

3. Autobus ida tren vuelta =  $15 + 20 = 35$

4. Avión ida autobús vuelta =  $30 + 15 = 45$

5. Tren ida y avión vuelta =  $20 + 30 = 50$

|                |       |              |
|----------------|-------|--------------|
| chuletas →     | 3,90€ | 3,90         |
| plátanos →     | 1€    | 1,00         |
| leche →        | 1,35€ | 1,35         |
| galletas →     | 1,03€ | 1,03         |
| donetes →      | 1,07  | 1,07         |
| pringles →     | 1,27  | 1,27         |
| pantera rosa → | 1€    | 1,00         |
| peras →        | 0,99  | 0,99         |
| patatas →      | 0,75  | 0,75         |
| lechuga →      | 3,00  | 3,00         |
| queso →        | 1,17  | 1,17         |
| pescado →      | 2,00  | 2,00         |
| Actimel →      | 1,99  | 1,99         |
|                |       | <hr/>        |
|                |       | 20 5 2 euros |

|              | DESAYUNO               | COMIDA                 | CENA                |
|--------------|------------------------|------------------------|---------------------|
| <b>DÍA 1</b> | Leche y<br>Magalitanos | Chuletas<br>Patatas    | Pescado<br>Naranjas |
| <b>DÍA 2</b> | Galletas<br>Donetes    | Platanos<br>Dondarinos | Actimel<br>pera     |
| <b>DÍA 3</b> | Donut y<br>Galletas    | Naranjas<br>Chuletas   | Lechugas<br>pera    |

Desayuno



Comida



Cena

