



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CURSO 2015-2016

TRABAJO FIN DE GRADO

DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

**LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN INFANTIL:
PROCEDIMIENTOS Y APLICACIONES DIDÁCTICAS**

AUTOR:

Sonia Sánchez Clemente

TUTOR:

Fernando Eugenio Gómez Martín

Declaro que he redactado el trabajo “LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: PROCEDIMIENTOS Y APLICACIONES DIDÁCTICAS” para la asignatura de Trabajo de Fin de Grado en el curso académico 2015-2016 de forma autónoma, con la ayuda de las fuentes y la literatura citadas en la bibliografía, y que he identificado como tales todas las partes tomadas de las fuentes y de la literatura indicada, textualmente o conforme a su sentido.

AGRADECIMIENTOS

Una vez finalizado el trabajo, me gustaría agradecer a todas esas personas que me han apoyado en la realización de este trabajo.

En primer lugar, a mi tutor Fernando Eugenio Gómez Martín, por su dedicación, disponibilidad y ayuda para la elaboración del mismo. Y, por supuesto, por haberme apoyado a la hora de seleccionar el tema del trabajo y su contenido.

Y agradecer, también, a la maestra de Educación Infantil Ángeles Quintana Campos y al CEIP “Rufino Blanco” por haberme dado la oportunidad de llevar a cabo la parte práctica de este trabajo en su aula y, por supuesto, a los veinte estudiantes que forman el grupo – clase por haber colaborado en el desarrollo de la actividad.

TABLA DE CONTENIDOS

1	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	5
2	OBJETIVOS	6
3	ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA	7
3.1	Aproximación al concepto de creatividad	7
3.2	La creatividad en el Marco legal	8
3.3	El proceso creativo	11
3.4	Importancia de la creatividad en la Educación Infantil.....	12
3.5	Tipos de creatividad.....	13
3.6	Medios de expresión creativa	14
3.7	Técnicas o procedimientos que favorecen el desarrollo de la creatividad	16
3.8	Otras técnicas complementarias.....	24
4	MATERIALES Y METODOLOGÍA.....	29
4.1	Elaboración de una historia	29
4.2	Aplicaciones didácticas.....	35
5	RESULTADOS.....	39
6	CONCLUSIONES	45
7	BIBLIOGRAFÍA	47
7.1	Libros.....	47
7.2	Revistas.....	48
7.3	Páginas web	48
7.4	Legislación	48
7.5	Tesis, trabajos de fin de grado.....	49
7.6	Apuntes	49
8	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
9	ANEXOS.....	51
9.1	Anexo 1. Escenas de la historia.....	51
9.2	Anexo 2. Rúbrica para evaluar la creatividad de un trabajo	52
9.3	Anexo 3. Portadas de algunos libros utilizados.....	53

Los maestros somos unos privilegiados porque cada día tenemos la oportunidad de sumergirnos en una piscina infinita de imaginación, de ilusión y de inspiración de la cual todos y cada uno de nosotros se nutre. [...] Pero no se nos debe olvidar que tenemos una gran responsabilidad. Cada día debemos estimular su creatividad, aguijonear su curiosidad.

C. Bona, *La nueva educación*, 2015.



1 INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

El motivo por el cual he querido trabajar el tema de 'la creatividad en la Educación Infantil' a través de este Trabajo Fin de Grado ha sido el interés que ha despertado en mí la asignatura de "Literatura infantil", gracias a su estrecha relación con el desarrollo de la creatividad en los más pequeños.

Además, se debe a la importancia que presenta la creatividad en esta etapa de la vida. Es una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo de la personalidad, de la propia identidad y de todas las capacidades humanas básicas (afectiva, cognitiva, social, comunicativa y motora). Y, lo más importante, es una fuente de expresión de los sentimientos y emociones.

Con la realización del mismo, pretendo profundizar aún más en el término y en su puesta en práctica, pues, a lo largo de todo el grado, hemos hablado, en numerosas ocasiones, de lo creativos que son los niños a estas edades. Sin embargo, nunca nos hemos detenido a pensar y reflexionar en qué consiste realmente la creatividad.

También tengo por objeto analizar cada una de las técnicas propuestas por Gianni Rodari con el fin de lograr comprenderlas mejor, pues en la asignatura mencionada previamente tan sólo les dedicamos unos minutos. Y, por supuesto, para que queden expuestas en este trabajo.

Por otra parte, me he propuesto crear una historia a partir de una de las técnicas desarrolladas para conseguir demostrar la validez de las mismas, así como poder analizar, posteriormente, paso a paso, la elaboración de dicha historia.

Seguidamente, he elaborado una propuesta de aplicaciones didácticas relacionadas con el cuento inventado, para el tercer nivel del segundo ciclo de Educación Infantil, es decir, un aula de cinco años. Y, también, una serie de actividades cuyo único fin es desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Así pues, se presenta, en primer lugar, un marco teórico sobre el término 'creatividad' y su importancia en esta etapa, así como otra serie de aspectos que he considerado relevantes. Más tarde, se expone la historia inventada junto con las aplicaciones didácticas oportunas y otras de carácter más general, seguidas de la evaluación de una de éstas llevada a cabo en el aula mencionada anteriormente.

Y, por último, se realiza una reflexión sobre la realización de este trabajo, evaluando la consecución de los objetivos propuestos en un principio.

2 OBJETIVOS

Se exponen, seguidamente, los objetivos que se pretenden conseguir una vez finalizada la realización de este trabajo.

Conocer el significado del término creatividad.

Comprender la importancia de la creatividad en la Educación Infantil.

Estudiar la presencia de la creatividad en los documentos institucionales.

Aprender los distintos tipos de creatividad según varios autores, así como las fases que constituyen el proceso creativo.

Presentar varios textos extraídos del folclore infantil como medio de expresión creativa.

Analizar de forma profunda cada una de las técnicas o procedimientos descritas por el autor Gianni Rodari.

Demostrar la utilidad de una técnica determinada mediante la creación de un cuento a partir de la misma.

Realizar una propuesta con múltiples actividades relativas al cuento, así como otras de carácter general.

Evaluar el nivel de creatividad de los trabajos de cinco estudiantes.

3 ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

3.1 Aproximación al concepto de creatividad

Diversos autores coinciden en la dificultad que conlleva definir el término *creatividad*, puesto que es una de las conductas humanas más complejas. Por ello, los estudios sobre creatividad hacen referencia a varios aspectos como, por ejemplo, personas creativas, procesos creadores o ideas y obras creativas, entre otros.

Los teóricos que han aportado las distintas definiciones del concepto señalan la relación entre la creatividad y los procesos cognitivos del hombre, su afectividad y sus intereses, su mente y desarrollo de la personalidad, así como con su entorno.

Según Gardner (1995), un individuo creativo es “una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”.

Por otro lado, Rendón (2003) expone lo siguiente:

La creatividad es una capacidad y como todas las capacidades es un componente estructural de la personalidad que es susceptible de ser desarrollado, tiene bases neurológicas y características sociales. Los seres humanos comparten la capacidad creadora y las habilidades que la componen, no importa si son niños o adultos o si es en el campo de las artes, la ciencia, la política o la industria. En este sentido, todos los individuos por naturaleza somos potencialmente creativos, y con la experiencia y el conocimiento llegamos a construir productos creativos que cumplan con criterios de novedad, a dar soluciones nuevas para nosotros mismos o para la sociedad y a salvar situaciones que se nos presentan (p. 43).

Para Rodari (2015), “<creatividad> es sinónimo de <pensamiento divergente>, o sea capaz de romper continuamente los esquemas de la experiencia. Es <creativa> una mente siempre activa” (p. 235).

En resumen, podríamos definir la creatividad como la capacidad que tiene el ser humano para crear nuevas ideas que sean potencialmente útiles en cualquier ámbito de la actividad humana.

3.2 La creatividad en el Marco legal

A continuación se analiza la presencia de la creatividad dentro del marco legal referido a la etapa de Educación Infantil. Este análisis se realiza según la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), pues la LOMCE no ha modificado nada relativo a la etapa que nos incumbe.

De modo general, en lo relativo a la educación, destaca en el Capítulo I, artículo 1: “Principios”.

e) “La flexibilidad para adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades del alumnado, así como a los cambios que experimentan el alumnado y la sociedad.”

A pesar de que no hace referencia de forma directa a la creatividad, de alguna manera sí que está presente, ya que debe ser entendida como una necesidad en la etapa que nos encontramos.

n) “El fomento y la promoción de la investigación, la experimentación y la innovación educativa.”

Considero que este enunciado también se refiere a la creatividad de forma implícita porque, a través de la investigación, la experimentación y la innovación, se puede trabajar en cierta medida.

Y, en el Capítulo I, artículo 2: “Fines”.

a) “El pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de los alumnos.”

El desarrollo de la personalidad y de las capacidades humanas básicas está estrechamente relacionado con la creatividad, como veremos posteriormente.

f) “El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.”

En este apartado sí se expone directamente el desarrollo de la creatividad como un fin de la educación, otorgándole, en mi opinión, la importancia que merece.

Como podemos observar, tan sólo un artículo de la Ley hace referencia a la creatividad de forma explícita, aunque sí he presentado otros que pueden mostrar implícitamente aspectos referidos a la misma.

Sonia Sánchez Clemente

También me resulta sorprendente que, en el capítulo específico de la etapa de Educación Infantil, no se hable en ninguno de los artículos (12, 13, 14, 15) sobre este término, ni siquiera en los objetivos de ésta.

Posteriormente se estudia el DECRETO 122/2007, 27/12, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

En el Decreto se hace referencia a la creatividad, por primera vez, en el anexo “Currículo del segundo ciclo de la educación infantil” en el cual se exponen los principios metodológicos generales de la etapa. Es al hablar del principio del juego cuando nos indica:

“El juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades. Proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute; favorece la imaginación y la creatividad; posibilita interactuar con otros compañeros y permite al adulto tener conocimiento del niño, de lo que sabe hacer por sí mismo, de las ayudas que requiere, de sus necesidades e intereses.”

Después, en el “Área III. Lenguajes: comunicación y representación”, se señala el término creatividad en numerosas ocasiones, todas ellas relacionadas con el lenguaje artístico, el cual está formado por el lenguaje plástico y el lenguaje musical. En esta área se exponen ambos lenguajes como medios para desarrollar la creatividad.

“El lenguaje artístico incluye el lenguaje plástico y el musical. Es un medio de expresión que desarrolla la sensibilidad, la originalidad, la imaginación y la creatividad necesarias en todas las facetas de la vida, y que además contribuye a afianzar la confianza en sí mismo y en sus posibilidades.”

“El lenguaje plástico supone desarrollar habilidades específicas y facilitar mecanismos de comunicación de forma individual o en grupo, con el fin de despertar la sensibilidad estética, la espontaneidad expresiva y la creatividad mediante la exploración y la manipulación a través de diversas técnicas, materiales e instrumentos.”

Posteriormente, refiriéndose al lenguaje plástico, musical y corporal, señala lo siguiente:

“A través de todos estos lenguajes los niños y niñas desarrollan su imaginación y creatividad [...] La Escuela Infantil tiene que ofrecer una atmósfera creativa con espacios y materiales que propicien explorar libremente la expresión con los distintos lenguajes y satisfacer sus distintos intereses”.

Sonia Sánchez Clemente

Más adelante, en el “Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación”, presenta el término creatividad como un fin logrado a partir de los medios tecnológicos: “Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía.”

Y, por último, en el segundo apartado “Expresión musical” del “Bloque 3. Lenguaje artístico”, también hace referencia a la creatividad de la siguiente forma: “Audiciones musicales que fomenten la creatividad.”

Como hemos podido comprobar, un documento tan importante como es el currículo sí refleja en cierto modo la necesidad de desarrollar la creatividad pero, en mi opinión, no lo suficiente. Es verdad que, actualmente, se está intentando llevar a la práctica este ejercicio, pues, en numerosas ocasiones, podemos ver en las noticias relativas a la educación titulares en los que se pretende señalar cómo debe ser un maestro creativo o, en libros como “La nueva educación”, de César Bona.

Hoy en día, es fundamental que el desarrollo de la creatividad figure como uno de los objetivos de la educación, puesto que nos encontramos en una sociedad en la que los conocimientos humanos están en continua renovación. Todo aquello que en un momento determinado se considera novedoso, posteriormente quedará desfasado. Lo mismo ocurre cuando hablamos de creatividad.

Y es que, a pesar de que los niños nacen con un gran potencial creativo, es el propio sistema educativo y la sociedad quienes favorecen una reducción de la capacidad imaginativa, favoreciendo así actitudes conformistas.

Es muy frecuente que los profesores creativos tengan que enfrentarse a diversos problemas en su trabajo habitual, así como que los estudiantes creativos sean considerados alumnos difíciles.

Por otra parte, para que se pueda fomentar el desarrollo de la creatividad, se necesita un ambiente adecuado para este aprendizaje, ya que la creatividad depende de la interacción entre el sujeto y su entorno. Se puede entender por entorno creativo aquel que aporta confianza y apoyo a los individuos, el que permite la variación de contextos y, en definitiva, aquel que favorece un aprendizaje interactivo.

Por último, para que se favorezcan realmente estas actitudes creativas, es fundamental que se incorporen a los métodos de enseñanza los siguientes aspectos:

- Dar mayor importancia a las actividades que fomenten el trabajo y el estudio y, en especial, el dinamismo y la variedad.

- Promover el trabajo en equipo en un contexto que permita la interacción entre los participantes.
- Proponer en las aulas situaciones conflictivas que favorezcan actitudes críticas y la toma de decisiones.
- Establecer actividades que desarrollen la intuición, la imaginación y la fantasía, así como la capacidad de visualización o de “pensamiento por imágenes”.
- Atender a las emociones y a los sentimientos de los estudiantes.

3.3 El proceso creativo

El proceso creativo es un proceso cognitivo que demanda preparación, trabajo y numerosas pruebas antes de llegar a promover algo original. El pensamiento creativo está formado por cuatro fases:

- La *preparación* o delimitación del problema. Consiste en que la persona es consciente de que existe una deficiencia o necesidad y empieza a pensar en ello.
- La *incubación*. Es la etapa en la que el creador va generando ideas inconscientemente hasta que éstas se ordenan y se crean soluciones al problema también de forma inconsciente.
- La *iluminación* es el instante en el que la solución brota a la conciencia en forma de intuición (*insight*).
- La *verificación*, en la que se valoran y demuestran las soluciones.

Como se puede observar, estas fases necesitan de un proceso interno de razonamiento y se pueden emplear en diferentes ambientes como objeto de evaluación para decidir si un hecho es o no creativo.



Fuente: Elaboración propia

3.4 Importancia de la creatividad en la Educación Infantil

Estimular la creatividad se debe entender como una necesidad en los procesos de formación, ya que favorece al desarrollo individual y a dar respuestas creadoras a las exigencias y motivaciones de la sociedad. Es necesario reflexionar y entender la creatividad como una necesidad cultural, pues nos encontramos en una sociedad cuyos sujetos desempeñamos un papel poco participativo. Así pues, podemos entender la creatividad como la posibilidad de un cambio social, como una forma nueva de entender el mundo.

Como se mencionó previamente, los niños nacen con un gran potencial creativo y es que la creatividad es considerada un referente sociocultural que responde a las reclamaciones sociales y a la necesidad de exploración del ser humano. De ahí la importancia de favorecer el desarrollo de la creatividad en la Educación Infantil, pues los niños se encuentran en un momento de su desarrollo en el que sobresalen procesos como la exploración, la experimentación, el descubrimiento y la manipulación, entre otros.

Además, la creatividad contribuye también a la formación de la personalidad, algo crucial en esta etapa. Es necesaria para desarrollar el pensamiento divergente y para ser capaces de buscar alternativas adecuadas cuando sea necesario.

A partir de diversos estudios se ha podido comprobar que la personalidad está estrechamente relacionada con la iniciativa y la apertura al entorno. Así, se defiende que los individuos creativos son más diferenciados y prefieren la complejidad, más independientes en sus juicios y más conscientes de sí mismos. Por eso es obvia la relación entre la creatividad y las actitudes afectivo-motivacionales.

Se enumeran a continuación ciertas actitudes afectivo-motivacionales que deben ser consideradas en una propuesta pedagógica (Rendón, 2003):

- La tolerancia, el no asustarse ante lo nuevo y mostrarse tranquilo ante situaciones diferentes, adaptándose a las nuevas exigencias.
- La tendencia a la exploración, el pasar de la idea a la acción.
- La espontaneidad y la iniciativa (decisión).
- La constancia, perseverancia y persistencia.
- La disciplina y esfuerzo para superar obstáculos.
- El interés, la curiosidad y entusiasmo.
- La confianza, y seguridad en sí mismo, el auto-concepto firme.
- La independencia o autonomía.

3.5 Tipos de creatividad

Diversos autores coinciden en la existencia de diferentes tipos de creatividad.

Por una parte, según Cabezas (1993), se distinguen tres tipos de creatividad: personal, impersonal y mixta.

- *Creatividad personal.* Se trata de aquella creatividad en la que la personalidad del sujeto creativo se ve reflejada en la obra creativa. Parte de los intereses emotivos del sujeto. Enfatiza la creatividad literaria y artística.
- *Creatividad impersonal.* En este tipo de creatividad, se superpone el interés intelectual al emotivo. El sujeto creativo se centra en algo que exige la sociedad. Sobresale la creatividad científica.
- *Creatividad mixta.* Predomina un espíritu artístico y científico. Destaca la creatividad arquitectónica.

Por otra parte, Taylor (1959) defiende tres estilos de creatividad: endógena, epígena y exógena.

- *Creatividad endógena.* Son aquellas personas capaces de producir ideas con gran facilidad, pero incapaces de ponerlas en marcha.
- *Creatividad epígena.* Son aquellos individuos que llevan a cabo ideas creativas generadas por otros.
- *Creatividad exógena.* Al igual que la creatividad epígena, son sujetos que utilizan las ideas desarrolladas por otros pero que, esta vez, realizan siempre una aplicación eficaz en la línea creadora.

Como podemos ver, ninguno de estos autores hace referencia a la creatividad en relación a las emociones. Por eso, debido a la importancia que presenta la expresión de los sentimientos en la Educación Infantil, me parece conveniente analizar, en este momento, la creatividad emocional.

Se entiende por creatividad emocional el proceso por el cual un individuo vivencia las emociones de forma creativa, utilizando diferentes medios de expresión (artística, corporal, musical...). Hemos de saber también que las emociones pueden influir directamente, tanto de forma positiva como de forma negativa, en la producción creativa e, incluso, en el trascurso creativo.

Diferentes estudios demuestran que las personas creativas emocionalmente son más sensibles a los problemas y a las emociones ajenas y propias. Por ello, podríamos

decir que la creatividad emocional es la capacidad para comprender, conocer y expresar nuestros sentimientos y los de los demás; de solucionar los problemas y conflictos personales e interpersonales, de forma única y ventajosa, a la vez que nos permite conocernos mejor a nosotros mismos y a los demás.

3.6 Medios de expresión creativa

Se estudian a continuación los medios de expresión creativa más importantes en el desarrollo de la creatividad: el folclore y el juego.

3.6.1 El folclore

El término folclore hace referencia al conjunto de creencias, prácticas y costumbres que son tradicionales de un pueblo o cultura. Éste incluye bailes, música, leyendas y cuentos, entre otras manifestaciones. Son transmitidos de forma oral, de generación en generación.

El folclore es uno de los medios de expresión más importantes que favorece el desarrollo de la creatividad y que, además, permite aproximar a los escolares a la lectura y estimular su expresión escrita.

Antes de empezar a hablar, todos percibimos el folclore infantil en forma de nanas. Más tarde, nos introducimos en otras fórmulas más complejas, adivinanzas, trabalenguas, etc.

A continuación se exponen diversos textos extraídos del folclore infantil, los cuales son muy adecuados para trabajar la creatividad en las aulas de Educación Infantil. Como se puede observar, existen distintos tipos como los que se presentan en la siguiente tabla.

<i>Adivinanzas</i>	<i>Fórmulas y retahílas de juego</i>
Dos niños asomaditos, cada uno a su ventana; lo ven y lo cuentan todo, sin decir una palabra.	Una dola, tela, catola, quina, quinete, estaba la reina en su gabinete. Vino gil, apagó el candil, candil, candilón, cuenta las veinte que las veinte son.
Una dama blanca por un campo negro anda que te anda. Y el campo se llena de blancas pisadas.	

<i>Canciones de corro y comba</i>	<i>Trabalenguas</i>
<p>Pim-pon era un muñeco muy guapo y de cartón, de cartón, se lava la carita con agua y con jabón, con jabón. Se desenreda el pelo con peine de marfil, de marfil, y como se hace daño, pim-pon llora así, llora así.</p>	<p>Para papá, pan, para pachín, también, para pan, papá, para pan, pachín. Parará, papá, parará, pachín, parará, parará.</p>
<i>Mentiras, patrañas y disparates</i>	<i>Aguinaldos</i>
<p>He visto un monte volar y una casa andar a gatas y en el fondo del mar un burro asando patatas.</p>	<p>Dame el aguinaldo, si me lo vas a dar, que la noche es larga y hay mucho que andar.</p>
<i>Nanas</i>	<i>Villancicos</i>
<p>Este niño es una rosa, este niño es un clavel; este niño es un espejo, su madre se mira en él. Ea, ea, ea.</p>	<p>En el portal de belén hay estrellas, sol y luna: la virgen y san josé y el niño que está en la cuna.</p>

3.6.2 *El juego*

Dado que la creatividad es una forma de expresarse por parte de los escolares, les ayuda a mostrar sus sentimientos, emociones y temores. Para fomentar el desarrollo de la creatividad, es necesario que se les permita trabajar en un ambiente libre, para que así entiendan el trabajo como una realización propia. Como se ha señalado previamente, la creatividad favorece el desarrollo de la personalidad, ofreciendo al niño diversas oportunidades para manipular, pensar, solucionar posibles conflictos, etc.

El juego es un medio de expresión ideal para lograr desarrollar el pensamiento creativo. A través de él, los niños se sienten libres, no sólo para expresarse sino también para sentir, pues es un medio en el que el alumnado se manifiesta tal como es. Además, los niños pueden crear sus propios juegos, con sus reglas y limitaciones, y modificarlas según sus necesidades e intereses. Así pues, se trata de una herramienta clave para la función formativa y creativa.

El juego también sirve para potenciar el desarrollo integral de nuestros pequeños, entendiéndolo como un recurso y una estrategia metodológica al mismo tiempo.

Sonia Sánchez Clemente

Contribuyen al desarrollo físico, psíquico y social, y desarrollan la cualidad individual de la expresión creativa de cada uno.

De esta forma, la importancia del juego en la Educación Infantil es indiscutible. Por eso, nuestro deber como maestras es facilitar a nuestro alumnado los materiales, tiempos y espacios apropiados que favorezcan el desarrollo de la creatividad.

Seguidamente, se muestran algunos juegos creativos:

- Juegos simbólicos como, por ejemplo, la representación de personajes ficticios, deportes, etc.
- Juegos dramáticos, en los que se representen cuentos, historias, etc.
- Danzas o coreografías creadas por los propios niños.
- Ludoterapia. Muy apropiada para expresarse de forma espontánea.
- 'Role-Playing'.

3.7 Técnicas o procedimientos que favorecen el desarrollo de la creatividad

Se presentan a continuación distintas técnicas o procedimientos literarios que favorecen el desarrollo de la creatividad, tanto a través de la narración oral como a través de textos escritos, expuestas principalmente por Rodari (2015) en su libro "Gramática de la fantasía: Introducción al arte de contar historias".

3.7.1 A través de la narración oral

3.7.1.1 Juego del juglar

Esta técnica, también conocida como el "juego del cuentacuentos", consiste en la invención de una historia por parte de un alumno al mismo tiempo que es contada a sus compañeros. Seguidamente, la maestra la transcribe textualmente según ha sido contada y el niño la ilustra con un único dibujo.

Como podemos ver, se trata de un ejercicio creativo con un aspecto estético. Un ejemplo de éste es la historia que inventó un niño de cinco años en torno a la palabra "hola" (Rodari, 2015, p. 23).

3.7.1.2 Binomio fantástico

Antes de explicar el concepto de "binomio fantástico", me parece interesante indagar en su origen. Como dice Henry Wallon, en su libro *Los orígenes del pensamiento en el niño*, el pensamiento se forma por parejas, por lo cual una palabra aislada no 'actúa' por sí sola, sino que necesita de otra que la provoque. Así pues, el concepto de

Sonia Sánchez Clemente

‘pequeño’, por ejemplo, sólo se comprende si se trabaja, al mismo tiempo, el concepto de ‘grande’. De ahí que se hable de “binomios de conceptos”.

Ahora bien, para que la imaginación y la fantasía entren en juego es necesario que exista cierta distancia entre las dos palabras. Sólo de esta forma se puede establecer un parentesco ‘fantástico’ entre ambas. Por lo tanto, es fundamental que éstas sean elegidas al azar.

Un ejemplo de “binomio fantástico” es *Los hombres de mantequilla*, de los “Cuentos por teléfono” de Gianni Rodari.

3.7.1.3 Hipótesis fantástica

La “hipótesis fantástica” es un procedimiento muy sencillo. Consiste simplemente en elegir al azar un sujeto y un predicado y realizar una pregunta del tipo: *Qué ocurriría si...* Es importante saber que si en la historia aparecen personas conocidas por los niños, ésta es mucho más divertida.

Por ejemplo, se puede plantear la siguiente pregunta: *¿Qué ocurriría si un perro fuera el rey de España?*

3.7.1.4 Prefijo arbitrario

Los niños a menudo crean sus propias palabras o modifican, mediante la deformación, otras ya existentes. Para ellos, se trata de un simple juego. Sin embargo, esta técnica esconde un contenido muy serio, ya que contribuye a la exploración y dominio de las mismas. Es una forma de estimular en los niños el anticonformismo.

Como indica su propio nombre, esta técnica consiste en añadir un prefijo arbitrario a una palabra conocida para otorgarle un nuevo significado o connotación. Entre los más utilizados por el autor de la misma, Gianni Rodari, se encuentran los siguientes: *des*, *bis*, *micro*, *mini* o *maxi*.

Varios de los cuentos de su libro “Cuentos por teléfono” han sido creados a partir de este procedimiento. Por ejemplo *El País con el <des> delante*.

3.7.1.5 Error creativo

Cuando un niño se equivoca por ejemplo al escribir una palabra, el docente tiene dos opciones: bien tacharla y hacer que la repita, o bien, hacerle escribir una historia sobre esa palabra desconocida. Y, en mi opinión, en función del momento, se deberían poder hacer las dos. Eso sí, en primer lugar, la segunda, pues considero que es más

Sonia Sánchez Clemente

importante, en esta etapa, poner en marcha la imaginación (ya que al mismo tiempo se trabaja la narración oral y se ejercita el pensamiento) que memorizar cómo se escribe una palabra determinada (que para eso ya habrá tiempo).

De esta forma, un error ortográfico puede dar lugar a todo tipo de historias cómicas e instructivas. Es una forma de superar los propios errores. Por ejemplo, un niño que escribe “es tilo de vida” en lugar de “estilo de vida”, podría inventar una historia sobre ese “tilo”, muy frecuente en la flora de España.

3.7.1.6 Sintaxis al azar

Para desarrollar esta técnica, se divide a los niños en tantos grupos como papeletas haya y se reparten dichas papeletas (una por grupo), que contienen una serie de preguntas y respuestas, las cuales configuran ya una narración. De manera ordenada, en un único folio, el primer grupo empieza escribiendo la respuesta a la pregunta que les haya tocado y lo dobla para que el siguiente no lo pueda leer. Y así sucesivamente.

Es fácil preguntarse si no es lo mismo que escoger dos palabras al azar e inventar una historia. La diferencia es que, en esta técnica, se parte de una “sintaxis al azar”. Además, resulta muy práctica ya que con sólo variar o complicar las preguntas, se pueden lograr efectos muy atractivos.

También nos señala el autor una técnica muy similar a ésta que consiste en recortar distintos títulos de periódicos y mezclarlos, para obtener noticias de hechos absurdos, extraordinarios o sencillamente entretenidos.

3.7.1.7 Análisis de la naturaleza o material del objeto literario

Si analizamos las características propias del material con que está hecho el personaje, sabremos los rasgos del mismo así como el tipo de aventuras a las que se podrá enfrentar en la historia. Por ejemplo, Pinocho, como es de madera, flota en el agua, no se ahoga, debe alejarse del fuego, etc.; mientras que si Pinocho fuese de hierro, no flotaría en el agua, no se quemaría... la historia sería completamente diferente.

Con esta técnica encontramos, por ejemplo, *Juan de Cristal* y *Los hombres de mantequilla*, entre otros.

3.7.1.8 Asociación personaje – objeto peculiar

Basándose en muchas de las historias que los niños conocen, ellos mismo pueden crear otras igualmente divertidas, atendiendo únicamente a la relación existente entre

Sonia Sánchez Clemente

el personaje y el objeto que le atribuye la característica principal (por ejemplo, Popeye y la caja de espinacas).

Coincido con Rodari (2015) cuando dice que:

Inventar y dibujar una historieta es un ejercicio en gran medida más útil, para cualquier fin, que hacer una redacción sobre el día de la madre o el día del árbol. Tal ejercicio abarca: la invención de una historia, su <tratamiento>, su estructuración y organización en viñetas, la invención de los diálogos, la caracterización física y moral de los personajes, etc. (p. 130).

3.7.1.9 Animación de objetos caseros

Cuando los niños juegan con diversos objetos atribuyéndoles un rol que no es el habitual, se pone en marcha un principio fundamental de la creación artística: el 'extrañamiento'.

Es muy sencillo inventar una historia para los más pequeños mediante la animación de objetos caseros o, mejor aún, ser inventada por los propios niños. Esta técnica, junto con alguna otra, está estrechamente relacionada con el juego dramático.

Entre los cuentos de G. Rodari, nos sirve, a modo de ejemplo, *A jugar con el bastón*, extraído del mismo libro mencionado ya anteriormente, en el que un niño juega con un bastón atribuyéndole características propias de caballos, camellos, coches de carreras, una motonave...

3.7.1.10 Resta o sustracción fantástica

La "sustracción fantástica" consiste en hacer desaparecer repentina y progresivamente todos los objetos del mundo. El único objetivo de este procedimiento es llegar a crear una historia de un mundo completamente vacío, es decir, una persona de nada, una calle de nada...

También se conoce como el "juego de la nada", al que juegan los propios niños habitualmente con un gesto tan simple como es cerrar los ojos. Es una forma de hacer que los niños se fijen por un momento en determinados objetos y piensen en lo importantes que son en el lugar donde se encuentran. A partir de ahí, también podría surgir una nueva historia sobre un sitio y una situación determinados suponiendo que un objeto concreto no estuviera presente.

3.7.1.11 Historias para reír

Como vimos en la técnica del error creativo, la posibilidad más sencilla de inventar historias extravagantes surge del aprovechamiento del error. No hay nada más gracioso para un niño que ver cómo un adulto comete el error de ponerse, por ejemplo, los zapatos en las manos o el gorro en los pies. Esta “risa de superioridad” constituye una de las primeras formas de risa de los más pequeños.

Más tarde, aparecen la “risa de agresividad” y la “risa de crueldad”. Según los expertos, la causa de las mismas no es el hecho de que, por ejemplo, un hombre se caiga por una escalera, sino que ese hombre no actúa según la norma humana, “actúa según la norma de los bolos”. He aquí el primer acercamiento de los niños al humor mediante un nuevo mecanismo: “cosificación”.

3.7.1.12 Juego ‘quién soy yo’

Este juego consiste en que un mismo niño va realizando la misma pregunta, “¿quién soy yo?”, a distintas personas, quienes darán respuestas diferentes: “tú eres mi hijo”, “tú eres mi amigo”, “tú eres un peatón”... Esta exploración de conjuntos que se forma casi sin querer, se convierte en un evento muy interesante para el niño.

Otra forma de trabajar con los niños los conjuntos es a través de la creación de historias cuyos protagonistas sean los “bloques lógicos” que, personificándolos, desarrollarán roles completamente fantásticos.

Por ejemplo, nos encontramos con el cuento de *Las figuras geométricas*, cuyo esquema interno es muy similar al del *Patito feo*.

3.7.1.13 Otras técnicas

El procedimiento basado en la ‘fabulación a partir de la realidad cambiante’ radica en la creación de historias según las variantes o perspectivas diversas del objeto literario.

La técnica de los ‘objetos disparatados’ consiste en la presentación de varios objetos a los estudiantes con el fin de que éstos creen una historia.

También se pueden crear nuevas historias a partir de ‘dibujos-cartas al azar’, según el orden o combinación de las mismas.

Por otra parte, se puede ‘descomponer en factores primos’ el objeto literario, destacando el componente más relevante e inventando una historia a partir de éste.

Sonia Sánchez Clemente

Por último, otra forma de crear historias de gran originalidad es partiendo de comportamientos o actuaciones extrañas.

Además, se puede presentar 'la china en el estanque' como recurso para la fabulación. Es una comparación entre las ondas concéntricas que se producen al tirar una china en un estanque y las historias que se pueden crear con sólo decir una palabra al azar.

3.7.2 A través de textos

3.7.2.1 Ampliación de fábulas

Supone la puesta en práctica de técnicas que permitan la ampliación del cuento. Se distinguen cinco procesos fundamentales: ejercitar la continuación de historias mediante el encadenamiento de nuevas acciones; crear nuevos cuentos a través de la fusión de diversas historias famosas; desarrollar otros cuentos mediante la creación de personajes y acciones de tipo folclórico (concatenación de elementos); crear secuencias similares sobre un mismo esquema; y crear nuevas versiones sobre un texto-tipo.

3.7.2.2 Extrañamiento de fábulas

El extrañamiento de fábulas supone la introducción de un elemento divergente en una historia ya creada. Por ejemplo, estaríamos utilizando este procedimiento sólo con añadir al cuento de "Caperucita Roja" la presencia de un policía. O, también, encontramos ya versiones en las que está presente un cazador.

3.7.2.3 A equivocarse historias

Esta técnica también se conoce como 'transformando historias'. Se trata de modificar distintos aspectos de un cuento. Pueden ser características físicas, descripciones internas, cambio de personajes...

Es muy importante elegir esta técnica en el momento oportuno, pues, como sabemos, los niños son muy conservadores y siempre quieren escuchar la historia con las mismas palabras con el fin de aprenderla tal como la escuchó por primera vez. Por eso, es posible que este juego, al principio, les produzca irritación, ya que no se sienten preparados para la aparición de nuevas acciones o personajes. Más adelante, aceptan que de la historia nace la parodia, renovándose en ellos el interés por la historia misma.

En este procedimiento, las operaciones de descomposición y recomposición son simultáneas, puesto que se trata de intervenciones operativas. Y, ésta se puede

Sonia Sánchez Clemente

observar, por ejemplo, en “A enredar los cuentos” en los *Cuentos por teléfono*, de Gianni Rodari.

3.7.2.4 Los cuentos al revés

Los ‘cuentos al revés’ se refieren a la creación de una nueva historia a partir de la inversión del tema de la misma, es decir, realizar un cambio de roles en un cuento ya creado. Por ejemplo, en el cuento de “Caperucita Roja” se trataría de atribuir el rol ‘bueno’ al lobo y el rol ‘malo’ a Caperucita Roja. Se crearía así una especie de parodia del cuento.

También se puede obtener a través de la ‘inversión’ una situación inicial de una narración libre que se desarrolla finalmente en otras direcciones.

3.7.2.5 Qué ocurre después

Se ha de saber que, aun terminado un cuento, siempre queda la posibilidad de un ‘después’. Es muy sencillo introducir un nuevo elemento y volver a poner en marcha el mecanismo entero. Así es como obtenemos numerosas versiones de un mismo cuento como, por ejemplo, en el que Pinocho decide dirigir una industria de madera, se acaba haciendo rico y le dedican un monumento en vida (Rodari, 2015, p. 89).

3.7.2.6 Suma – Enfrentamiento de términos opuestos

Se trata de un ejercicio de invención basado en la fusión de varias palabras relacionadas con un argumento y otra inesperada, extraña, haciendo posible así la capacidad de reacción imaginativa. Por ejemplo, encontramos en *Cuentos por teléfono* de Gianni Rodari, el cuento de “Caperucita en helicóptero”.

3.7.2.7 Ensalada de cuentos

La ‘ensalada de cuentos’ consiste en mezclar distintas situaciones de varios cuentos para crear uno solo. Por ejemplo que Caperucita Roja se encuentre en el bosque a Pulgarcito y a sus hermanos. Es en realidad otra forma de binomio fantástico sólo que, esta vez, se forma con dos nombres propios (de cuentos, obviamente) en vez de dos nombres comunes o de un sujeto y un predicado, etc.

3.7.2.8 Fábulas plagiadas

Esta técnica hace referencia a la ‘imitación de cuentos’. Mediante la imitación se obtiene una historia nueva a partir de una antigua. Para ello, es necesario seguir los siguientes pasos: reducir un cuento conocido a la trama de su anécdota y de sus

relaciones internas, es decir, considerar únicamente los elementos fundamentales y su estructura; reducir la trama a una expresión abstracta; y, por último, dar a esa expresión abstracta una nueva interpretación o construcción.

3.7.2.9 Las cartas de Propp

Este procedimiento se lleva a cabo a partir de la clasificación que Vladimir Propp hace en su libro *Morfología del cuento* sobre las funciones de los cuentos maravillosos. Consiste en crear una baraja de cartas, cada una de las cuales llevará escrita una de las funciones.

Este juego permite la construcción de un número indefinido de dibujos, ya que cada parte no tiene un único significado sino que se puede interpretar de muchas maneras. Además, gran parte de las funciones son fácilmente asociadas por los niños a ellos mismos pues entra en contacto rápidamente con alguna experiencia personal.

3.7.2.10 Cuentos en “clave obligatoria”

Este procedimiento consiste en la modificación de un cuento en cuanto al tiempo y al lugar en que se desarrolla. He aquí la introducción de dos nuevas claves. Por ejemplo, si contásemos la historia del flautista de Hamelín ambientándola en la Roma de 1973, en cuyo caso, las ratas serían sustituidas por coches (Rodari, 2015, p. 115).

3.7.2.11 Descomposición de los factores primos de la historia

La ‘descomposición de los factores primos de la historia’ es igual a la explicada anteriormente en las técnicas para favorecer la creatividad a través de la narración oral, denominada ‘descomposición en factores primos’. Sólo que, en este caso, el procedimiento se lleva a cabo a través de textos.

3.7.2.12 La matemática de las historias

La matemática de las historias consiste en crear historias basadas en relaciones de elemento – conjunto similares a las de una historia dada. Este tipo de cuentos favorece la construcción del instrumento de la reversibilidad en la mente.

Un fundamento clave es la medición. De ahí que existan distintos juegos para niños en lo que haya que medir como, por ejemplo, el juego de los pasos. Como vemos, la técnica de creación es la misma que las ilustradas previamente.

3.8 Otras técnicas complementarias

3.8.1 La dramatización

Además de todos los procedimientos expuestos previamente, se distinguen diversas técnicas presentadas por otros autores, como 'la dramatización' expuesta por Faure y Lascar (1989) en su obra *El juego dramático en la escuela: fichas de ejercicios*.

Según Ramírez (2009), por dramatización entendemos "una representación imaginaria de un conflicto o problema que ocurre entre determinados personajes. Esta representación imaginaria habrá de ser en párvulos lo más fielmente posible adaptada a la realidad, ya que en el niño y niña de esta edad lo que más interesa desarrollar es su capacidad de análisis de la realidad" (p. 2).

La dramatización favorece el desarrollo de la expresión, fomenta la creatividad y contribuye a la comunicación y a la adquisición de conocimientos, además de a las labores educativas o formativas. Y, también, contribuye a la educación integral del estudiante. Así pues, es un recurso pedagógico muy adecuado para trabajar en las aulas de Educación Infantil (Gómez, 2015).

A continuación se muestran algunas fichas elaboradas por Faure y Lascar (1989), en su obra ya mencionada, como herramientas para desarrollar la creatividad a través del juego dramático.

B II (b-c) 60

LAS PALABRAS CREATIVAS

Objetivo: Desarrollar la imaginación creadora a partir de una serie arbitraria de palabras.

Número de participantes: Todo el grupo.
Accesorios: Ninguno.

Desarrollo: El maestro o la maestra pide a la clase que le digan de cinco a diez palabras al azar. Las apunta en la pizarra; después, propone que se invente una historia en la que intervengan todas ellas. Una vez encontrada esta historia, pide a niños voluntarios que encarnen cada uno una palabra y que improvisen sobre el bosquejo construido por la clase.

Prolongación: Trabajo poético sobre las palabras, inspirado en el juego surrealista «El cadáver exquisito». (Una hoja pasa de mano en mano; cada uno inscribe en ella una palabra o una frase que tapa plegando la hoja. Al final, se despliega «el acordeón» y se lee en voz alta la realización «poética» del grupo.)

OBSERVACIONES:

98

B II (b-c) 61

ENCADENAMIENTOS

Objetivo: Desarrollar la imaginación a través de medios de expresión diferentes.

Número de participantes: Todo el grupo.
Accesorios: Ninguno.

Desarrollo: Se pide a un alumno que haga un dibujo en la pizarra. El grupo propone entonces frases que podrían completar este dibujo. La frase escogida por todos (se pueden escoger varias en caso de discusión) se escribe en la pizarra debajo del dibujo. A continuación, siguiendo el mismo procedimiento, a las producciones precedentes es asociado un sonido, un ruido, una onomatopeya. Para acabar, se escoge un gesto y una situación que armonicen lo mejor posible con los hallazgos precedentes y se decide una improvisación.

Ejemplos:

- Un alumno dibuja un coche; se escoge la frase «el coche poluciona el aire»; se le atribuye el sonido «rum-rum» y el gesto de taparse la nariz. Se improvisa sobre el tema de los embotellamientos en Madrid, Barcelona o cualquier gran ciudad.
- Un alumno dibuja un sol; se escoge la frase «hace calor»; se le atribuye un bostezo sonoro y el gesto de estirarse lentamente. Se improvisa sobre el tema de la playa.

Observación: Todos los dibujos efectuados no permitirán, desde luego, desarrollos tan fáciles como los citados en los ejemplos; sin embargo, esto puede brindar la ocasión de una búsqueda con mayor fantasía dirigida hacia lo imaginario.

OBSERVACIONES:

99

B II (c) (64)

EL DECORADO IMAGINARIO

Objetivo: Desarrollar la imaginación, la memoria y el sentido del espacio teatral.

Número de participantes: Alrededor de cinco.
Accesorios: Ninguno.

Desarrollo: Sobre un espacio vacío, el participante avanza en el momento que lo desea y describe detalladamente un objeto que sitúa imaginariamente en un lugar bien definido. El participante siguiente recuerda la descripción y la localización del o de los objetos precedentes y describe uno nuevo. Así, sucesivamente, hasta que el espacio parezca que está suficientemente elaborado. En ese momento, puede efectuarse una improvisación en el decorado así imaginado.

Observaciones: No tiene importancia que el decorado sea o no realista: determinados decorados fantásticos realizados por alumnos han sido apasionantes.

A partir de una determinada edad, se puede pedir también a los participantes «motivar» los elementos del decorado (cuándo llegaron, por qué, valor afectivo, etc.).

OBSERVACIONES:

102

B III (65)

IMPROVISACIONES

Los temas de improvisación son innumerables. Cada uno los encontrará según su inspiración, según las sugerencias del grupo, según la vivencia del momento. Proponemos una lista de ellos, a título indicativo, que hemos ordenado según el número de participantes (improvisaciones de un personaje —pero que varios pueden repetir sucesivamente—, de dos personajes, de más de dos), según la dificultad y según la edad de los participantes.

Estas improvisaciones pueden trabajarse separadamente, pero se pueden también enlazar y llegar, a través de este procedimiento, a esbozar escenas unidas, cuyo vínculo sea: cronológico (el sueño, el despertar, el desayuno familiar, ...), temático (la escuela, la ciudad, el miedo y la alegría, ...); analógico (el guardia que ayuda a cruzar la calle se transforma en un niño que ayuda a cruzar a un ciego, un maestro que aprende a dibujar una letra, ...); contrario (en el comedor se sienta de espaldas a la mesa, se comienza por los postres, se bebe en los platos, ...). En todos los casos, hay que pensar en repetir, al cabo de un cierto tiempo, las mismas improvisaciones, profundizarlas por la autocrítica de los que las han interpretado y por la crítica (no personalizada) del grupo que actúa como espectador.

Puede también ser interesante para una improvisación de grupo, permaneciendo todos inmóviles en su lugar, cuando el animador dé la señal. Este último pide entonces a varios niños que expliquen lo que hacen, de dónde vienen, adónde van, qué relaciones mantienen con los demás, llevándoles así a «motivar» su actuación.

No olvidemos, finalmente, que una improvisación puede tener otros puntos de partida, aparte del intelectual, y que un determinado número de ejercicios, en este libro, se incitan a partir de un estímulo sonoro (esto es lo que habitualmente se llama «expresión corporal»), de un ambiente creado por las luces (ver B II «La ilumi-

103

3.8.2 La poesía

En el ámbito de la poesía, cabe mencionar la gran creatividad de la poetisa Gloria Fuertes, quien con tan sólo catorce años publicó su primer poema “Niñez, Juventud, Vejez”. Su imaginación y originalidad se pueden observar en la mayor parte de sus escritos, sobre todo en la poesía. Así, encontramos poemas como “Con un cero”, “Dialoguillo” o “Si yo fuera una chicharra”, que se caracterizan especialmente por su creatividad y su ingenio humorístico.

No menos importante es la relación interdisciplinar que ofrecen las numerosas publicaciones de G. Fuertes. Por ejemplo, los tres poemas ya mencionados son de gran utilidad para trabajar las matemáticas, la función poética de la lengua y el mundo animal, respectivamente.

Además, todos ellos ofrecen la posibilidad de ser continuados por los estudiantes mediante la creación de otros versos con el mismo esquema. Y, también, se caracterizan por su función lúdica, muy perceptible ésta en el poema “Los tres pingüinos”.

Se exponen, seguidamente, los poemas tratados con anterioridad.


CON UN CERO
de Gloria Fuertes

Con todo se puede hacer algo.
Hasta con un cero
- que parece que no vale nada -:
se puede hacer la Tierra,

una rueda,
una manzana,

una luna,
una sandía,
una avellana.


Con dos ceros
se pueden hacer unas gafas.



Con tres ceros,
se puede escribir:
y0 0s quier0

DIALOGUILLO

—Cuando crecen las gafas
parecen bicicletas.
Cuando cantan las flores,
cuando adornan los pájaros...



—Oye, oye, que te has equivocado.
Las flores no cantan,
los pájaros no adornan,
ni las gafas parecen bicicletas...
Pero tú, ¿quién crees que eres?


—¿Yo? El poeta.

- Si yo fuera una chicharra,
tocaría el violín
ahora mismo
en esta sala.
- Si fuera un grillo cantor,
después de comer lechuga
retumbaría
el tambor.
- Si fuera un ágil delfín,
jugaría con los peces
del estanque
del jardín.
- Si fuera un señor canguro,
saltaría cinco leguas
si me viera
en un apuro.
- Si fuera un largo ciempiés,
me pondría los zapatos
para correr
por la mies.
- Y si un giboso camello,
te soplaría despacio
cosquillas
por el cuello.
- Yo...si fuera un puerco espín
¡A callar, que éste es el fin!


LOS TRES PINGÜINOS

Eran tres pingüinos
que se llamaban.
PIN
GÜI
y NO.

Pin quería a Güi
y Güi quería a No,
por eso el pobre Pin
estaba siempre so,
(solo).



Lo único que Pin
conseguía de No,
era que siempre No
le hablaba sobre Güi.
Se cansó el pobre Pin
de tal desolación,
y se marchó por fin
del Polo Sur al Polo Nor.



Y ya solo en el Polo,
el pingüinito Pin
se pasaba los días
escribiéndole a Güi.

3.8.3 El folclore

A pesar de haber hablado previamente sobre el folclore como medio de expresión creativa y expuesto diversos tipos de textos (adivinanzas, retahílas de juegos, villancicos, etc.), considero relevante retomar el tema en este momento para hacer mención de tres grandes autores de este género literario.

En primer lugar, el escritor Nacer Khemir con su obra “El cuento de los contadores de cuentos”, cuyo principal objetivo es crear un único cuento que recoja, a su vez, todos los cuentos. Así pues, la historia comienza con un pescador ejerciendo su oficio en la orilla del mar y, a partir de ahí, los cuentos se van sucediendo. Por ejemplo, en una ocasión, el pescador pesca a un ‘genio’ cuya función es acabar con la vida de aquél. Y para evitarlo, narra diferentes historias que tratan sobre la misma temática: la muerte. Hasta que, al final, el pescador se las ingenia para engañar al genio y evitar su trágico final.

De esta forma, queda expuesta la creatividad por parte del autor a la hora de enlazar cada uno de los cuentos con las historias posteriores. También, la originalidad y la imaginación son perceptibles cuando Khemir, por ejemplo, hace que un abuelo acabe de nacer o que una sandía esconda en su interior un mundo lleno de vida... ¡y nunca mejor dicho, porque en ella vivía un hombre!

Más adelante, se puede apreciar la ‘magia’ en cuanto a que las cosas aparecen y desaparecen a gusto del escritor, de tal forma que, de repente, el mar se retira o aparece un palacio en medio de una isla desierta.

Para finalizar la exposición de este autor, cabe destacar la genialidad de su obra por estar ilustrada con dibujos realizados por niños que otorgan a la misma un alto nivel de abstracción sobre los lectores. Es decir, que logra evadir al lector y sumergirse completamente en la historia.

En segundo lugar, sobresale la autora Ana Pelegrín con su obra “Cada cual atiende a su juego”. Ésta recoge numerosos juegos tradicionales con fines educativos como, por ejemplo, mejorar la motricidad o el esquema corporal. Además, finaliza su obra con una propuesta de actividades creativas orientadas también a diferentes ámbitos pedagógicos, así como a estudiantes de distintas edades.

Se presentan, a continuación, algunas actividades extraídas de la obra a modo de ejemplo.

TEMA: Fórmulas que se dicen para curar.

ACTIVIDAD 2: Lengua y creación de textos.
Objetivo: Creación de fórmulas-conjuro.

Ejercicio 1: (A partir de 4 años)

Partimos de alguna fórmula para curar (ver Antología, núms. 84 al 87) jugando con su rima, repitiendo hasta que la memoricen.

Tomando una de ellas: «Sana, sana...», preguntamos ¿qué sana?, señalando una parte del cuerpo, la nombramos y sustituimos en el texto, por ejemplo:

Sana, sana,
dedito de rana (unto por dedito)
...

(8 años) Escribir todas las narraciones surgidas.

TEMA: Fórmulas de conjuros y ensalmos.

ACTIVIDAD 3: Lengua y creación de textos.
Objetivo: Recreación de un texto en base a la observación.

Ejercicio 1: (A partir de 4 años)

Tomamos alguno de estos textos:

- Conjuros para: la mariquita (ver Antología, núms. 99 y 100).
- Conjuros para: la lagartija (ver Antología, núm. 104).
- Conjuros para: el milano (ver Antología, núm. 102).

Por ejemplo, para el caracol:

«Caracol, col, col,
saca los cuernos al sol,
que tu padre y tu madre
también los sacó.»



4 MATERIALES Y METODOLOGÍA

En este capítulo, se exponen, por una parte, los materiales utilizados para la elaboración del trabajo y, por otra, la metodología del mismo. Así pues, en cuanto a materiales, se ha llevado a cabo una lectura y estudio sobre distintos libros que tratan la creatividad para, posteriormente, seleccionar las propuestas que se han considerado relevantes y plasmarlas en este trabajo. Además, durante la realización del mismo, se ha hecho referencia a fuentes y textos representativos (véanse algunas portadas en el anexo 3).

Respecto a la metodología, se muestra, en primer lugar, la historia creada a partir de una de las técnicas mencionadas anteriormente; y, en segundo lugar, las aplicaciones didácticas relacionadas estrechamente con la historia, así como otras de carácter general con el fin de favorecer el desarrollo de la creatividad.

4.1 Elaboración de una historia

Tras haber analizado cada uno de los procedimientos, me he decantado finalmente por el “binomio fantástico”. Para ello, he pedido a dos estudiantes del aula, en la cual he hecho las prácticas (tercero de educación infantil), que escribieran en un papel una palabra cada uno y, de esta manera, salieron las siguientes: dedo y televisión.

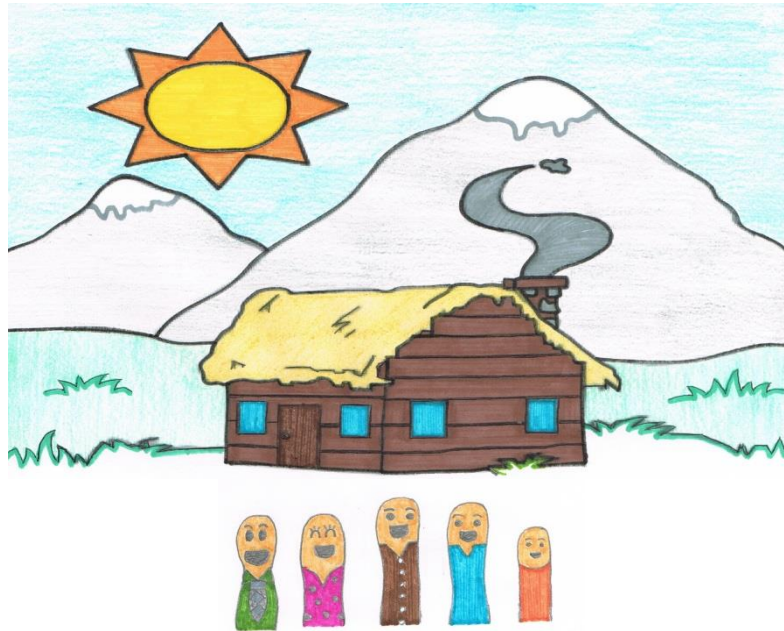
A continuación, para crear una relación entre ambas, he procedido a unir las mediante una preposición o conjunción y los artículos correspondientes. Así, he obtenido las siguientes posibilidades:

- La televisión con un dedo
- El dedo y la televisión
- El dedo sobre la televisión
- La televisión del dedo

Después de pensar un breve argumento para cada una de las posibles formas, la opción que más me ha llamado la atención ha sido “El dedo y la televisión”. Así pues, sólo queda transcribir la historia creada a partir de dichas palabras.

Y, finalmente, he elaborado diversas ilustraciones para algunas de las escenas de la historia. Se expone la misma a continuación.

MEÑIQUE Y LA TELEVISIÓN



Érase una vez una familia que vivía en una montaña. ¿A qué no sabéis de qué era esta familia? Se trataba de una familia de dedos, cinco en concreto. El papá se llamaba Pulgar y la mamá, Índice. Éstos tenían tres hijos: Corazón, que era el mayor, tenía 10 años; Anular, el mediano, tenía 9 años; y, Meñique, el más pequeñito, que tenía 5 años.

Corazón y Anular se pasaban el día jugando, mientras que con Meñique nadie quería jugar. Sus hermanos decían que era muy infantil y muy pesado, así que Meñique se pasaba las tardes viendo la televisión.



Un día, cuando Meñique estaba viendo los dibujos que más le gustaban, llegaron sus hermanos haciendo tanto ruido que Meñique, al no oír bien la tele, se puso tan cerca de ella que... ¡ZAS! Desapareció. La televisión se lo había tragado.



Al suceder esto, Meñique pensó: “Quizás en este lugar me valoren y me aprecien más que en mi casa”. Así pues, comenzó a caminar sin mirar atrás. Nada pudo detenerlo.

Después de haber caminado durante un buen rato, llegó a un gran bosque. Se tumbó debajo de un árbol y se quedó dormido. Cuando despertó, ¿a qué no sabéis con qué se encontró? Con un conejito muy simpático, llamado Rito, que, rápidamente, le preguntó a Meñique si se había perdido. Entonces Meñique respondió: “No, no me he perdido. Estoy buscando una nueva familia, pues la mía no me quiere”. Inmediatamente, el conejito Rito le ofreció ir a su casa para conocer a su familia.



Sonia Sánchez Clemente

Pasó el día entero con la familia del conejito Rito. Jugó con él y con el hermano de éste. Merendaron todos juntos en una mesa redonda, pero claro... ¿sabéis que le dieron para merendar? Sólo zanahorias. Eso sí, muchas, muchas zanahorias. Después de esto, Meñique se dio cuenta de que en esa familia no encajaba y decidió seguir su camino.



Al día siguiente, se encontró con la serpiente Sonriente, quien después de haber escuchado la historia de Meñique, le ofreció conocer a su familia. Sin embargo, nada más entrar, la mamá de la serpiente Sonriente le dio un abrazo tan fuerte que casi lo asfixia. Así que, en ese mismo momento, pensó que era muy peligroso vivir con serpientes y decidió seguir su camino.



Al poco tiempo, se chocó con la ardilla Pilla, que iba tan rápido que casi se marea del golpe. Meñique le contó su historia y, en ese mismo instante, la ardilla Pilla llamó a toda su familia para presentarle a Meñique. Todos lo acogieron muy contentos. Sin duda, esta era la familia con la que mejor se había sentido Meñique hasta el momento.



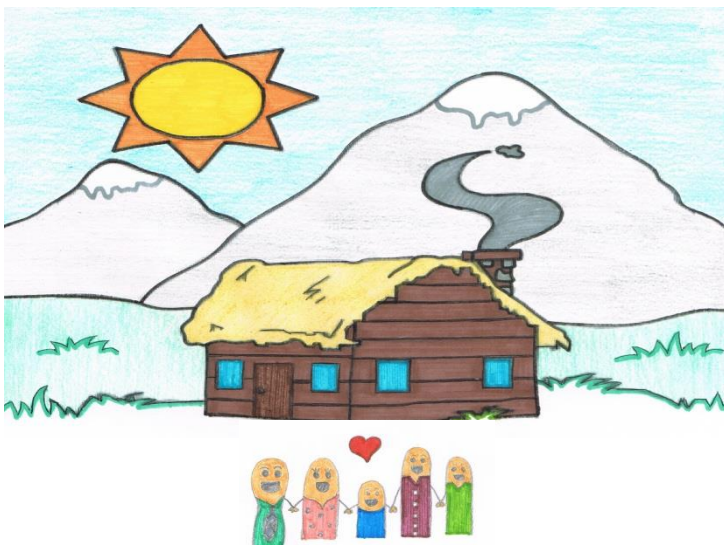
Llevaba viviendo con la familia de la ardilla Pilla casi una semana pero, al igual que con las otras familias anteriores, al ser de distintas especies, llegó el momento de trepar los árboles y cambiar de hogar. Meñique se puso muy triste al darse cuenta de que ésta tampoco podía ser su familia, ya que cada vez que tuvieran que irse a otro sitio, él no podría acompañarles.

Finalmente, vio a lo lejos al gatito Modosito, quien estaba alegremente jugando con sus dos hermanos. Entonces, Meñique se acercó y les preguntó: “¿Cómo es posible que juguéis los tres juntos si tú eres mayor que ellos?” El gatito Modosito respondió: “Porque somos hermanos y nos queremos mucho aunque no tengamos la misma edad. Hay muchos juegos a los que podemos jugar todos juntos. Además, algunas veces, cuando unos quieren jugar a un juego y otros a otro, nos ponemos de acuerdo y jugamos un rato a cada uno.” Meñique se quedó muy disgustado y le dijo que sus hermanos mayores nunca querían jugar con él, porque decían que era muy infantil.



Mientras Meñique y el gatito Modosito se quedaron hablando, la familia de Meñique, muy preocupada por la desaparición de éste, siguió buscando y buscando, pero no lo encontró. De repente, al estar todos tan tristes por no haberle prestado atención a Meñique, éste apareció en el mismo sitio del que desapareció. ¿Recordáis dónde fue? Exacto, en el salón.

Meñique les contó muy entusiasmado todas las aventuras que había vivido, incluso la lección que había aprendido del gatito Modosito. Sin embargo, no supo cómo explicar que la tele se lo había tragado, puesto que ni siquiera él lo sabía. De esta forma, el hecho de que Meñique desapareciera hizo que sus hermanos se dieran cuenta de cuánto lo echaban de menos y, sobre todo, de cuánto lo querían. Así, todos se disculparon y, a partir de este momento, todos los días jugaban juntos. Los tres hermanos aprendieron a valorar a sus seres queridos a pesar de las diferencias y prometieron no volver a comportarse así nunca más.



¡Y colorín colorado, este cuento se ha acabado!

4.2 Aplicaciones didácticas

4.2.1 Actividades relacionadas con la historia presentada

Seguidamente se presentan diversas actividades a través de las cuales se pretende conocer si los estudiantes han comprendido la historia correctamente.

Actividad nº1	
Objetivo: Comprender el argumento o trama principal del cuento.	
Desarrollo: El grupo-clase se dividirá en equipos de cuatro estudiantes cada uno y juntos deberán contestar por escrito a las siguientes preguntas. Primero las leerán en voz alta con la ayuda de la maestra.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo se llama el protagonista? ¿Y sus hermanos? 2. ¿Cómo se siente el protagonista al principio de la historia? ¿Por qué? 3. ¿Qué ocurre después? ¿Con qué personajes se encuentra el protagonista en su aventura por el bosque? 4. ¿Qué animal le enseña la lección a Meñique? ¿Recuerdas su nombre? 5. ¿Se reúnen de nuevo los tres hermanos? ¿Solucionan sus problemas? 	
Y, después, de forma oral, se les hará una de las siguientes preguntas a los estudiantes que deseen intervenir:	
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Alguna vez te has sentido tan triste como Meñique? ¿Por qué? • Si te ocurriera lo mismo que al protagonista de la historia, ¿qué harías? • ¿Cuál es tu parte favorita del cuento? ¿Por qué? 	
Recursos materiales: Fichas	Temporalización: 30 minutos

Actividad nº2	
Objetivo: Ordenar de forma lógica las distintas secuencias del cuento.	
Desarrollo: Los estudiantes deberán escribir el número correspondiente, según el orden cronológico, junto a cada una de las escenas que se presentan a continuación. Después, por equipos (los mismos que se hicieron para realizar la primera actividad), recordarán al resto de los compañeros lo que ocurrió en cada una de dichas escenas (una escena por equipo).	
(Véase el anexo 1)	
Recursos materiales: Fichas	Temporalización: 20 minutos

Actividad nº3

Objetivo: Representar gráficamente una de las escenas de la historia con el mayor número de detalles posible.

Desarrollo: Los estudiantes deberán dibujar libremente la escena que más les haya gustado a cada uno y escribir una frase debajo del mismo que explique brevemente lo que ocurre en ese momento. Después se expondrán en un mural y se comentarán en asamblea.

Recursos materiales: Folios

Temporalización: 30 minutos

Actividad nº4

Objetivo: Poner en marcha la creatividad de los escolares.

Desarrollo: Se pedirá a cada uno de los cinco grupos que inventen un final distinto para la historia. A continuación, se pondrán en común y los redactarán con ayuda de la maestra. También, cada uno de los componentes de los grupos podrá elaborar una ilustración como apoyo visual a su final elegido.

Recursos materiales: Folios

Temporalización: 30 minutos

Actividad nº5

Objetivo: Representar la historia mediante la utilización de marionetas.

Desarrollo: Dos grupos se encargarán de colorear y recortar los dibujos de los personajes que aparecen en la historia; y con ayuda de la maestra les pegarán el palo por el que las sujetarán. Los otros tres grupos se encargarán de colorear los fondos de las distintas escenas.

Finalmente, cada grupo realizará una dramatización de la historia.

* La narradora siempre será la maestra, de tal forma que los niños/as sólo tendrán que decir las frases correspondientes a los personajes que interpretan.

Recursos materiales: Dibujos y cartulinas.

Temporalización: 60 minutos

4.2.2 Actividades generales que favorecen el desarrollo de la creatividad

Se exponen, a continuación, múltiples actividades mediante las cuales se pretende favorecer el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Como se puede observar, algunas de ellas están elaboradas a partir de una determinada técnica de las expuestas anteriormente.

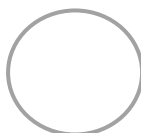
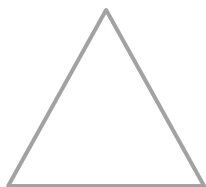
Actividad nº1	
Objetivo: Continuar un dibujo ya empezado de forma lógica.	
Desarrollo: Dividido el grupo-clase en cuatro equipos (de cinco componentes), se le entrega a cada uno un papel continuo lo suficientemente grande como para que puedan dibujar todos al mismo tiempo. Todos los estudiantes deberán dibujar libremente en su papel correspondiente hasta que acabe el tiempo estimado (5 minutos). Después, los equipos irán rotando para continuar así el dibujo del equipo anterior, de forma que todos los equipos dibujen en todos los papeles. Y, finalmente, se observarán y comentarán entre todos.	
Recursos materiales: Papel continuo	Temporalización: 30 minutos

Actividad nº2	
Objetivo: Crear relaciones entre distintas historias en un tiempo limitado.	
Desarrollo: Los estudiantes, por parejas, deberán pensar en un cuento o una fábula. La primera pareja empezará contando la historia que haya elegido y, cada vez que la maestra lo indique (2-3 minutos), la pareja siguiente deberá mezclar con cierta lógica su cuento seleccionado con lo contado por la pareja anterior. Así, hasta que todos hayan participado.	
Una vez que haya sido transcrita, la maestra les contará la historia creada por ellos mismos.	
*Esta actividad conviene que sea grabada para poder transcribirla posteriormente, sin olvidar ningún detalle.	
Recursos materiales: Grabadora	Temporalización: 30 minutos

Actividad nº3

Objetivo: Desarrollar la originalidad mediante la expresión plástica a partir de unas figuras geométricas determinadas.

Desarrollo: Se les presenta a cada escolar un folio con las siguientes figuras geométricas representadas en el centro del mismo:



Los estudiantes, de forma individual, deberán realizar dibujos a partir de estas figuras. Seguidamente, mostrarán a sus compañeros el resultado obtenido.

* Es importante señalar que deben atender a las características de las mismas. Por ejemplo, al tamaño. Y, también es relevante la situación de las figuras en el folio, para que les permita dibujar tanto hacia arriba como hacia abajo.

Recursos materiales: Fichas

Temporalización: 30 minutos

Actividad nº4

Objetivo: Ser capaz de asignar otras funciones completamente diferentes a determinados objetos.

Desarrollo: Se pondrán a disposición de los estudiantes numerosos objetos de la vida cotidiana (bastones, pelotas y cajas), con funciones determinadas, con el fin de que éstos les asignen otras utilidades a cada uno de ellos.

Recursos materiales: Objetos

Temporalización: 20 minutos

Actividad nº5

Objetivo: Inventar una historia a partir de dos palabras sin ninguna relación entre sí.

Desarrollo: Por equipos (cuatro estudiantes cada uno), se les da a cada uno dos palabras elegidas al azar. Entre todos los miembros de cada grupo deberán inventar una historia en la que aparezcan ambas palabras.

Finalmente, cada equipo compartirá su historia con todos los compañeros.

* Es importante que no exista ninguna relación entre las parejas de palabras.

Recursos materiales: Ninguno

Temporalización: 30 minutos

5 RESULTADOS

En este apartado se presentan los resultados obtenidos, a modo de conclusión, sobre la parte práctica de la exposición desarrollada teóricamente a lo largo del trabajo. De esta forma, se muestra, por un lado, la actividad llevada a cabo con el grupo-clase hacia el cual están dirigidas todas ellas y, por otro, un análisis de dichos resultados.

La actividad que se ha puesto en práctica ha sido la número 3 de las actividades generales, es decir, en la que los estudiantes tienen que realizar un dibujo libre a partir de tres figuras geométricas dadas.

En cuanto a la duración de la actividad, se ha correspondido en gran medida con el tiempo aproximado que estimé al elaborar la misma. Ha durado exactamente 35 minutos. Para su realización, dividí el tiempo de la siguiente manera: 20 minutos para que los estudiantes realizaran el dibujo, 5 minutos para que escribieran el nombre de cada 'cosa' y 10 minutos para que compartieran con sus compañeros sus trabajos realizados.

Considero que el hecho de haberles dado un tiempo límite para cada tarea ha sido beneficioso, por ejemplo, para que no lo hiciesen con prisas por terminar los primeros. Así, he logrado que dibujaran detalladamente y de forma adecuada.

Por otra parte, he podido comprobar que, en muchos casos, varios estudiantes se han fijado en el dibujo de sus compañeros para saber qué podían hacer ellos. Así pues, he obtenido algunos trabajos exactamente iguales de escolares diferentes.

Con respecto a la proporción de los dibujos con las figuras geométricas dadas, he de señalar que han sabido adecuar perfectamente este aspecto, así como el tamaño de los mismos.

Seguidamente, con el fin de evaluar si los estudiantes son o no creativos, se atiende a los siguientes criterios de evaluación propuestos por Torrance (citado a través de EducarChile):

- *Originalidad*: la capacidad de producir ideas que son inusuales, infrecuentes.
- *Fluidez*: la capacidad de producir un gran número de ideas.
- *Flexibilidad*: la capacidad de producir una gran variedad de ideas.
- *Elaboración*: la capacidad de desarrollar, embellecer, o completar una idea.

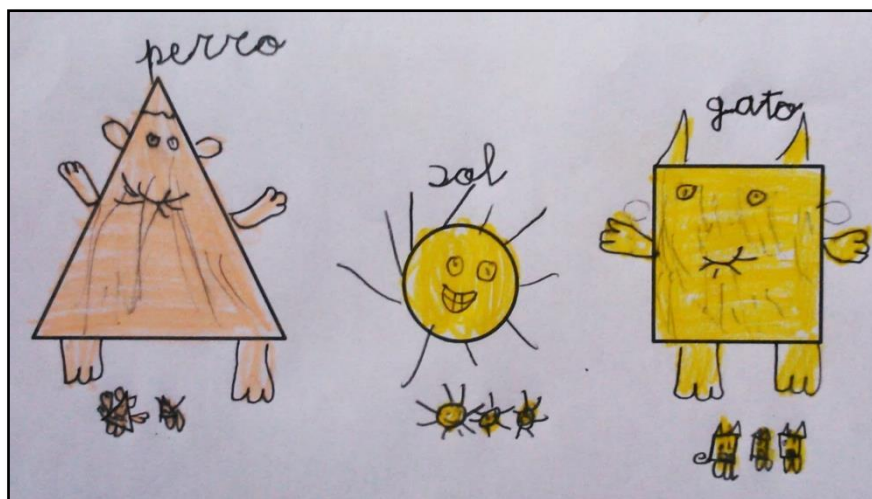
Sonia Sánchez Clemente

Puesto que el límite de espacio no me permite realizar un análisis de cada uno de los 20 escolares, paso a evaluar a cinco de ellos cuyos trabajos se muestran a continuación.

TRABAJO Nº1 (NIÑA)



TRABAJO Nº2 (NIÑO)



TRABAJO Nº3 (NIÑA)



TRABAJO Nº4 (NIÑA)



TRABAJO Nº5 (NIÑO)



Una vez expuestos los trabajos de los estudiantes, se evalúa cada uno de ellos de forma individual en la siguiente tabla de acuerdo con la rúbrica basada en Torrance (citado a través de EducarChile) (Véase el anexo 2).

	Originalidad	Fluidez	Flexibilidad	Elaboración
Trabajo nº1	5	5	5	
Trabajo nº2	4	4	4	
Trabajo nº3	2	2	1	
Trabajo nº4	4	4	4	
Trabajo nº5	4	3	2	

Como se puede observar, el criterio de “elaboración” no ha sido considerado en esta evaluación puesto que hace referencia a la capacidad de resolución de un problema y, en este caso, no es éste el objetivo.

En cuanto al modo de evaluación, he partido del trabajo nº1, ya que se trata del más completo y, a partir de éste, he evaluado los siguientes. Como se muestra en los trabajos, el triángulo ha sido utilizado en la mayoría de los casos como el tejado de una casa (3/5); por ello, en la evaluación, no se cuenta éste como una idea creativa, pues, además, fue el ejemplo que puse al explicar el trabajo.

Posteriormente, se analiza cada uno de ellos de forma detallada. El trabajo nº1, el cual ha sido realizado por una niña, muestra el nivel máximo de creatividad en cada uno de sus tres criterios. No sólo ha hecho los tres dibujos mínimos (casa, sirena y robot) sino que ha llenado el folio con otros diseños (árboles, montañas, piruletas, helados...). Además, para ello, ha utilizado colores muy llamativos como el amarillo y el rojo, lo cual le da un toque especial al trabajo. Así pues, el trabajo ha sido calificado como ‘extraordinariamente creativo’.

Con respecto al trabajo nº2, no ha sido valorado con el máximo nivel debido a que el niño se ha limitado a elaborar los tres dibujos necesarios. Sin embargo, se trata de un trabajo ‘muy creativo’ puesto que ha utilizado el triángulo para hacer un perro, el círculo para hacer un sol y el cuadrado para hacer un gato. Así pues, ha obtenido en los tres criterios un cuatro de puntuación. Es cierto que si hubiese hecho algún dibujo más, a parte de estos tres, habría obtenido, sin alguna duda, el nivel máximo de creatividad.

Sonia Sánchez Clemente

En cuanto al trabajo nº3, al igual que el estudiante anterior, éste se ha limitado a realizar los tres diseños mínimos y, por ello, el nivel de creatividad ha sido medianamente bajo. Además, el triángulo ha sido utilizado para hacer una casa, lo cual ha disminuido aún más esta puntuación. También he considerado que utilizar el círculo para hacer una persona es poco creativo, ya que lo entiendo como la opción más sencilla, pues es lo que suelen dibujar en cuanto pueden hacer un dibujo libre. Por todo esto, el trabajo ha sido calificado como 'algo creativo'.

El trabajo nº4, elaborado por una niña, ha sido valorado de forma similar al trabajo nº2 puesto que presenta el mismo esquema: sólo tres dibujos, aunque muy creativos. En este caso, el triángulo ha sido utilizado como la vela de un barco, el círculo como una bola del mundo y el cuadrado como un cuadro. Ninguno de los tres dibujos pertenece a los diseños más usuales y, por ello, han sido evaluados como 'muy creativos'. Sin embargo, este trabajo no se puede valorar como 'extraordinariamente creativo' porque la estudiante se ha limitado a hacer los tres diseños mínimos.

Por último, el trabajo nº5, que ha sido realizado por un niño, muestra un nivel cuatro de originalidad, un tres de fluidez y un dos de flexibilidad. Esto se debe a que el trabajo presenta algunas ideas inusuales, como la nave espacial (cuadrado) y el planeta (círculo); pero tan sólo exhibe dos ideas novedosas, puesto que la casa, como he señalado anteriormente, fue el ejemplo dado y, apenas puede considerarse flexible. Así pues, realizando la puntuación media, podría decirse que se trata de un trabajo 'creativo'.

Antes de finalizar este capítulo, me gustaría hacer también una valoración a nivel personal sobre la puesta en práctica de esta actividad en el aula. Por un lado, como mencioné previamente, el hecho de haber dado un tiempo límite a cada tarea creo que ha sido muy apropiado para lograr que los estudiantes se esforzaran y, por otro lado, considero que mi actitud durante el desarrollo de la actividad también ha sido adecuada. Con esto me refiero a que, por ejemplo, muchos estudiantes elaboraron los tres dibujos rápidamente para terminar los primeros pero les dije que no iba a recoger los trabajos hasta que no pasaran los 20 minutos que habíamos acordado. Así pues, ellos mismos se pusieron de nuevo a trabajar y, el resultado, como se ha podido ver, ha sido altamente satisfactorio.

6 CONCLUSIONES

A pesar del esfuerzo y el tiempo requerido para la realización de este trabajo, considero que el resultado obtenido ha sido satisfactorio. Es cierto que la parte teórica me ha resultado más complicada en cuanto a que he tenido que revisar gran cantidad de bibliografía hasta conseguir exactamente lo que quería exponer en él. No obstante, el hecho de poder elegir el tema del trabajo así como el contenido del mismo resulta muy positivo a la hora de elaborarlo.

En cuanto a la consecución de los objetivos propuestos, en mi opinión, he logrado conseguir todos ellos. Por una parte, los seis primeros¹, que corresponden a la parte teórica del trabajo, han sido tratados detalladamente en el desarrollo de la misma. Quizás, el significado del término 'creatividad' y los distintos tipos que existen han sido los dos objetivos que más dificultades me han supuesto, debido a que hay múltiples autores que defienden diferentes tipos de creatividad y diferentes significados del término. Así pues, he optado por seleccionar aquéllos que, desde mi punto de vista, son fácilmente comprensibles y, al mismo tiempo, completos.

En relación con el siguiente objetivo 'demostrar la utilidad de una técnica determinada mediante la creación de un cuento a partir de la misma', la elaboración de esta parte del trabajo ha sido, sin duda, la más entretenida. Haber puesto en práctica el procedimiento del 'binomio fantástico' y haber obtenido como resultado la historia transcrita anteriormente ha sido realmente motivador. Además, el hecho de haber involucrado a dos estudiantes de cinco años, con el fin de que estas dos palabras fueran seleccionadas por una mente infantil, ha sido muy beneficioso en cuanto a que no existiera ningún tipo de relación entre ambas.

Por otra parte, 'realizar una propuesta con múltiples actividades relativas al cuento, así como otras de carácter general' también ha sido un objetivo más bien sencillo, ya que durante los cuatro años de estudios universitarios hemos tenido que desarrollar múltiples actividades de distinta temática y para destinatarios de diferentes edades. Además, ha sido de gran ayuda conocer a los estudiantes a los que van dirigidas porque, de esta forma, he sabido el grado de dificultad que podía otorgar a las actividades y el tiempo aproximado que necesitan para llevarlas a cabo.

¹ Conocer el significado del término creatividad; comprender la importancia de la creatividad en la Educación Infantil; estudiar la presencia de la creatividad en los documentos institucionales; aprender los distintos tipos de creatividad según varios autores, así como las fases que constituyen el proceso creativo; presentar varios textos extraídos del folclore infantil como medio de expresión creativa; y, analizar de forma profunda cada una de las técnicas o procedimientos descritas por el autor Gianni Rodari.

Sonia Sánchez Clemente

Y, finalmente, el objetivo 'evaluar el nivel de creatividad de los trabajos de cinco estudiantes' también considero que ha sido resuelto con éxito, aunque, al principio, me desconcertó un poco al no saber cómo desarrollarlo. No obstante, más tarde, me decanté por hacer inicialmente una valoración sobre la puesta en práctica de la actividad con los estudiantes y continuar con una evaluación individual de cada uno de los trabajos obtenidos (considero importante recordar que sólo han sido evaluados cinco trabajos debido a que el límite de espacio de este trabajo no me permite evaluar a cada uno de los veinte estudiantes). Para seleccionarlos, intenté escoger varios trabajos cuya calificación final fuera diferente con el fin de poder contrastar los resultados.

Así pues, por todo lo expuesto previamente, considero que el resultado obtenido ha sido satisfactorio. Y también, a nivel personal, me siento compensada con el trabajo realizado.

7 BIBLIOGRAFÍA

7.1 Libros

- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Cabezas Sandoval, J.A. (1993). *La creatividad. Teoría básica e implicaciones pedagógicas*. Salamanca: Librería Cervantes.
- Cone Bryant, S. (1992). *El arte de contar cuentos*. Barcelona: Hogar del libro.
- Faure, G. y Lascar, S. (1989). *El juego dramático en la escuela: fichas de ejercicios*. Madrid: Cincel.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.
- Gómez, F. E. (1993). *Didáctica de la poesía en la educación infantil y primaria: guía práctica para la enseñanza de la lírica a los niños*. Buenos Aires: Cincel.
- Khemir, N. (1987). *El cuento de los contadores de cuentos*. Barcelona: Crítica.
- Pelegrín, A. (1984). *Cada cual atiende su juego: de tradición oral y literatura*. Madrid: Cincel.
- Ponti, F. y Langa, L. (2013). *Inteligencia creativa. 7 Estrategias para descubrir y potenciar tu creatividad*. Barcelona: Amat.
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Torrejón de Ardoz: Akal, D.L.
- Rendón, M. A. (2003). *Propuesta pedagógica para el desarrollo de las habilidades creativas en niños de preescolar*. La Habana: ICCP.
- Rodari, G. (2014). *Cuentos por teléfono*. Barcelona: Editorial Juventud, S.A.
- Rodari, G. (2015). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Barcelona: Planeta.
- Sastrías M. (1998). *El uso del folklore para motivar a los niños a leer y escribir*. México: Pax.
- Taylor, I. A. (1959): *The Nature of the Creative Process*. New York: Hastings House.
- Ventura, N. y Durán, T. (1999). *Cuentacuentos. Una colección de cuentos para poder contar*. Madrid: Siglo XXI.

7.2 Revistas

Araño, J. C. (1994). Arte, educación y creatividad. *Revista de medios y educación*, 2. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1410289>

Cemades Ramírez, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Revista Creatividad y Sociedad*, 12. Recuperado de <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>

De Prado Diez, D. (2009). Creatividad y emoción: Elementos para el trabajo en el aula. *Revista RecreArte*, 11. Recuperado de http://www.revistarecreate.net/IMG/pdf/R11_-_2.B_-_Creatividad_y_emocion._Elementos_para_el_trabajo_en_el_aula._M.Rendon.pdf

Madrid Vivar, M. D. y Mayorga Fernández, M. J. (2008). Por una Escuela Infantil creativa. *Revista Creatividad y Sociedad*, 12. Recuperado de <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Por%20una%20Escuela%20Infantil%20creativa.pdf?%20en%20el%20marketing%20m%F3vil.pdf>

Ramírez, I. (2009). Didáctica de la dramatización en Educación Infantil. *Innovación y Experiencias educativas*, 15. Recuperado de http://www.csic-sif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ILDEFONSO_RAMIREZ_1.pdf

7.3 Páginas web

Definición.DE. Recuperado el 9 de marzo de 2016 de <http://definicion.de/folklore/>

EducarChile. Recursos para la autoinstrucción. Evaluación de la creatividad. Recuperado el 28 de abril de 2016 de <http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=855334fb-e80f-4cbb-8fec-2eede1432997&ID=224267>

7.4 Legislación

Castilla y León, Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla

y León. Boletín Oficial de la Junta de Castilla y León, de 21 de diciembre de 2007, nº 247, pp. 6 – 16.

España. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, de 4 de mayo de 2006, nº 106, pp. 17158-17207. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2006-7899.11>

7.5 Tesis, trabajos de fin de grado

Calzada Muñoz, N. *La creatividad en educación infantil* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3957/1/TFG-G%20330.pdf>

Castillo Santos, S. (2013). *La creatividad y su importancia dentro del ámbito de la educación infantil* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid, Palencia. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4806/1/TFG-L275.pdf>

García Domínguez, G. (2015). *La creatividad musical en el aula de infantil. Experiencia práctica en el segundo ciclo, aula de cinco años* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Salamanca, Salamanca. Recuperado de http://gredos.usal.es/xmlui/bitstream/handle/10366/125276/2015_TFG_INFANTIL_Garc%C3%ADa_Dom%C3%ADnguez_Gemma.pdf?sequence=1

Ruiz Gutiérrez, S. (2010). *Práctica educativa y creatividad en educación infantil* (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, Málaga. Recuperada de http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf?sequence=6

7.6 Apuntes

Gómez, F. (2015). *Literatura infantil y enseñanza de la literatura*. Material no publicado.

8 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armijo, C. (1984). *Risas, poesías y chirigotas*. Valladolid: Miñón, D.L.
- Bravo-Villasante, C. (1987). *Una, dola, tela, catola: el libro del folklore infantil*. Valladolid: Miñón.
- Cervera, J. (1991). *Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años*. Madrid: Cincel – Kapelusz.
- Díaz González, J. y Martín Cebrián, M. (1985). *Trabalenguas de Castilla y León*. Valladolid: Castilla.
- Fabregat, A. M. (1993). *El encuentro gozoso con los libros: dinámicas de animación a la lectura*. Madrid: Cincel.
- Gil, B. (1964). *Cancionero infantil* (antología). Madrid: Taurus.
- Lissón, A. (1979). *Pito pito colorito*. Barcelona: La Galera.
- Martín Gaité, C. (1997). *El cuento de nunca acabar*. Barcelona: Anagrama.
- Pelegrín, A. (1996). *La flor de la maravilla: juegos, recreos, retahílas*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, D.L.
- Rollano, D. (2004). *Educación plástica y artística en educación infantil: desarrollo de la creatividad: métodos y estrategias*. Vigo: Ideaspropias, D.L.
- Sáinz Hernández, M^a C. y Argos González, J. (1998). *Educación Infantil: contenidos, procesos y experiencias*. Madrid: Narcea.
- Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil: dimensiones psicopedagógicas y expresivas*. Madrid: Siglo XXI de España.
- Vecchi, V. (2013). *Arte y creatividad en Reggio Emilia: el papel de los talleres en la educación infantil y sus posibilidades*. Madrid: Morata.

9 ANEXOS

9.1 Anexo 1. Escenas de la historia



9.2 Anexo 2. Rúbrica para evaluar la creatividad de un trabajo

Criterios / Niveles	5 El trabajo es extraordinariamente creativo	4 El trabajo es muy creativo	3 El trabajo es creativo	2 El trabajo es algo creativo	1 El trabajo no es creativo
Originalidad	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son inusuales.	El trabajo muestra algunas ideas que son inusuales.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son inusuales.	El trabajo muestra al menos una idea inusual.	El trabajo no muestra ideas originales.
Fluidez	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa.	El trabajo no presenta ideas novedosas.
Flexibilidad	El trabajo presenta una gran variedad de ideas.	El trabajo presenta alguna variedad de ideas.	El trabajo presenta al menos tres ideas.	El trabajo presenta al menos dos ideas.	El trabajo no presenta variedad de ideas.
Elaboración	El problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado completando al menos una idea convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente ni poderosa.	El problema no ha sido elaborado hasta ser completado.

9.3 Anexo 3. Portadas de algunos libros utilizados

