



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

El desarrollo de la creatividad en Primaria a través
de la Educación Física. Propuesta de intervención de
8 sesiones.

Autor

Urbez Lanau Oliva

Directora

Ana María Tornos Culleré

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2020

Índice:

1. Introducción y justificación	4
2. Objetivos.....	6
3. Metodología para la elaboración de este trabajo de fin de grado.	6
4. Marco teórico	7
4.1. Creatividad	8
4.1.1. Concepto de creatividad.....	8
4.1.2. La Inteligencia corporal y cinestésica, una de las ocho inteligencias múltiples de Gardner.	11
4.1.3. Creatividad en el aula de Ed. Primaria	13
4.2. Ed. Física.....	16
4.2.1. Concepto de Ed. Física	17
4.2.2. Relación entre la creatividad, las áreas del cerebro y la motricidad.....	18
4.2.3. Educación física y creatividad en primaria	19
5. Propuesta de intervención de 8 sesiones para desarrollar la creatividad a través de la Ed. Física en los alumnos de educación primaria	23
5.1. Objetivos.....	23
5.2. Competencias	26
5.3. Metodología de las sesiones.....	27
5.4. Contexto y organización del espacio y tiempo.	28
5.5. Sesiones del desarrollo de la creatividad	30
5.6. Evaluación.....	40
6. Conclusiones.....	41
7. Referencias bibliográficas	43
Anexos.....	47

Título del TFG: El desarrollo de la creatividad en primaria a través de la Educación Física. Propuesta de intervención de 8 sesiones.

Título en inglés: Creativity Development in Primary Education Through Physical Education. A Proposal for an Intervention in Eight Sessions

- Elaborado por Urbez Lanau Oliva
- Dirigido por Ana María Tornos Culleré.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Diciembre del año 2020
- Número de palabras (sin incluir anexos): 12402

Resumen

El presente trabajo de fin de grado, está basado en la consecución del gran vacío existente sobre los estudios que están relacionados con la mejora y el desarrollo de la creatividad en las clases de educación física y particularmente en los niveles de Enseñanza Primaria. Siendo más exactos en una clase de primer año del segundo ciclo.

Esta propuesta se ha realizado teniendo en cuenta los elementos para el desarrollo motriz expuestos por Marín Ibáñez, los cuales nos van a servir de base en las actividades diseñadas, de tal manera que los alumnos puedan conseguir un aumento en el desarrollo de la creatividad.

Summary

This end-on-the-degree project is a response to the big gap in studies related to the improvement and development of creativity in PE classes in Primary Education. In particular, this proposal has third year students in mind. This proposal was designed taking into account the classification presented by Martín Ibáñez, which is the basis for activity planning. This planning is designed with the aim of increasing creativity in students

Palabras clave

Creatividad, motriz, educación física, propuesta de intervención.

1. Introducción y justificación.

Hoy en día, el sistema educativo orienta gran parte de sus esfuerzos y recursos a la obtención de altas puntuaciones y la mejora del rendimiento académico del alumnado. Esto conlleva que se deje de lado el desarrollo de otros procesos, como el de la creatividad, que se consideran necesarios para un óptimo aprendizaje en la infancia, sin tener en cuenta las características, necesidades, gustos e intereses de los estudiantes, frustrando la realización de sus tareas escolares. Esta desmotivación es considerada un factor detonante del fracaso escolar (Escudero, 2005), a simple vista puede parecer que este método es el correcto, pero implica dejar de lado el desarrollo de otros procesos importantes para el progreso total de su aprendizaje. Entre ellos se encuentra la creatividad y los gustos e intereses de los estudiantes. Elementos primordiales para la consecución del desarrollo total.

El rédito de este trabajo para el incremento de la creatividad en educación primaria se justifica porque;

1. Tal como reconoce Barcia (2006) la creatividad es un recurso escasamente utilizado en el contexto escolar. Se procura demostrar que se puede trabajar la creatividad a través de la educación física en primaria contribuyendo de una manera favorable al aumento de esta.
2. Observamos día a día la importancia que tiene la creatividad para superar los constantes desafíos que se le presentan al individuo, justificando la importancia de enseñar a desarrollar métodos creativos en los niños.
3. Establecer una sucesión de elementos para los docentes, los cuales les serán útiles para generar una metodología dinámica dentro del aula de primaria.
4. Las actividades planteadas son flexibles y abiertas para las edades en las que se van a llevar a cabo estas metodologías de carácter creativo.

Para poder dar una respuesta a esto, este trabajo tiene la intención de detallar la gran importancia que tiene la creatividad dentro de la educación física y sus grandes beneficios

para el desarrollo completo de los niños en su etapa escolar. En el encontramos una propuesta piloto de intervención enfocado a alumnos de 3º de primaria (primer año, segundo ciclo) con el gran objetivo de mejorar la creatividad a través de la educación física, para que en un futuro cercano sean individuos con un desarrollo completo y competentes a la hora de resolver problemas en diferentes contextos y situaciones.

Son muchos los estudios que dejan claro la vinculación de la creatividad y la educación para establecer un equilibrio perfecto. Estos estudios afirman que la creatividad no tiene un carácter innato y necesita de experiencia y educación para poder ser desarrollada en su totalidad. Así mismo vamos a abordar el desarrollo de la creatividad a través de la educación física ya que “el cambio constante y acelerado que experimenta la sociedad demanda preparar a nuestros escolares para que se conviertan en personas creativas que puedan resolver en la actualidad cualquier tipo de situación no predecible que se les pueda presentar.” (Cenizo Benjumea, Fernández Truan, J. C. 2006) así observamos que no existe ninguna fórmula que tenga el 100% de posibilidades de resultar efectiva y con la cual solucionar los diferentes problemas que puedan aparecer en el futuro del alumnado. Eso sí, si estos poseen un carácter de creatividad alto tendrán muchas más posibilidades de superar dichos problemas.

Esta propuesta piloto va a estar dividida en dos grandes bloques, el primero va a estar enfocado al estudio de la creatividad en la educación primaria. Y el segundo gran bloque va a hacer referencia a la creación de una propuesta piloto de 8 sesiones en la cual se intentará fomentar el desarrollo de esta dentro del área de educación física.

La justificación de este trabajo de fin de grado no es otra que interceder en el fomento de la creatividad en las aulas. Permitiendo así, que los alumnos, lleguen a pensar de una manera divergente para que la motivación de su enseñanza aumente aceleradamente. Esta inquietud me surgió después de mi periodo de prácticas, me di cuenta que los alumnos no se planteaban las cosas, no eran críticos, no reflexionaban... Esto quizás sea debido a que desde que entraron a formar parte del proceso de educación les hemos explicado todo haciéndoles creer que es y será así. No solo hay una manera de hacer las cosas, gracias a la creatividad todo puede ser cambiante.

2. Objetivos

El objetivo principal o general de este trabajo, es estudiar a fondo la relación que existe entre la creatividad y la educación física con el fin de llegar a diseñar una propuesta de intervención que permita desarrollar la creatividad a través de la asignatura de educación física en el alumno de tercero de primaria.

Para alcanzar este objetivo, se proponen los objetivos específicos siguientes:

- Definir y describir qué es la creatividad, qué teorías hay y qué relación existe entre creatividad y educación.
- Describir el papel que tiene la Educación física en primaria.
- Estudiar la relación entre la creatividad y la educación física
- Encontrar los principios generales que tendrían que hacerse en la educación física en primaria para desarrollar un aumento de la creatividad.
- Encontrar los indicadores y competencias específicas que tendrían que aplicarse en las actividades de educación física para que resulten creativas.
- Elaborar una propuesta piloto para su posible implementación en un curso de primaria.

3. Metodología para la elaboración de este trabajo de fin de grado.

Para la realización de este documento de fin de grado ha sido preciso la utilización de distintas formas de trabajo. Estas van a ser expuestas a continuación;

-Primera fase: Esta primera fase ha estado centrada en la búsqueda de información a través de fuentes autorizadas acerca de la creatividad, la educación física en primaria y la relación que existe entre ambas.

-Segunda fase: Enfocada en la consecución de los principios generales que se podrían desarrollar en la educación física y que serían muy importantes para el desarrollo total del alumno.

-Tercera fase: Esta penúltima fase consta de dos objetivos, el primero ha estado dirigida a la elaboración de un plan de actividades, teniendo como objetivo el aumento de la creatividad en los alumnos de segundo ciclo de la educación primaria. El segundo se ha centrado en la búsqueda y consecución de unos indicadores de logro que permitieran validar las actividades planteadas y poder observar la relación que tienen con el aumento del desarrollo de la creatividad.

-Cuarta fase: Finalizaremos con la consecución de una elaboración de un informe expositivo en un formato de TFG adecuado a lo que la divulgación científica requiere.

Durante todo el proceso para llegar a la consecución del último objetivo, las cuatro fases citadas anteriormente han estado en una continua relación. No se cerraron por completo hasta la finalización de dicho trabajo.

4. Marco teórico

El apartado 4 de este documento nos va a ayudar a tener una idea detallada de la creatividad y de la educación física en primaria, que nos será válida para poder entender las diferentes sesiones que se van a presentar en el siguiente apartado. Tomando referencia a los principales autores y basándonos en fuentes autorizadas intentaremos fomentar la creatividad a través de la educación física.

Este apartado va a estar estructurado en 2 grandes bloques con la misma intención, en el primero se describirá la creatividad y todos los elementos esenciales para su desarrollo en educación, en el segundo gran bloque se hablará de los objetivos y competencias que se tienen en educación física en primaria y el modo de trabajar, y la relación que puede existir entre la educación física y la creatividad, y que variables importantes a tener en cuenta para realizar una propuesta.

4.1. Creatividad

Seguidamente, se mostrará una visión más cercana a la dimensión de la educación de la creatividad. Existen muchos conceptos a lo largo de la historia que han querido centrarse en la definición de creatividad, seguidamente mostraremos una línea cercana de lo que creemos que más se acerca a dicho término.

4.1.1. Concepto de creatividad

La creatividad es una característica innata dentro de todo ser humano, multitud de autores han escrito con la intención de llenar este concepto de la mejor manera, como bien afirma Isabel Rodrigo y Luis Rodrigo (2012) el término creatividad deriva del latín “creare” que tiene como significado hacer algo nuevo o crear algo que anteriormente no existía. Según Vazquez (2000) la primera definición de creatividad se encuentra en el Webster’s Third Dictionary de 1961 donde se asume como “habilidad para crear”. Dos definiciones muy distantes en el tiempo pero con una idea común. Moviéndonos en ese rango de tiempo encontramos los siguientes conceptos de diferentes autores que van a guiar este documento.

“La creatividad es aquella capacidad maravillosa que recoge realidades distintas entre sí y saca una chispa con su yuxtaposición” (Max Ernst, s.f.). Para complementar Sternberg y Lubart (1995) apoyan que existen 6 elementos principales que conforman la creatividad que son *inteligencia, conocimiento, estilo en el pensamiento, personalidad, motivación y entorno*. La inteligencia en conjunto genera el pensamiento y comportamiento creativo. Así pues, la creatividad es un concepto que se relaciona con la innovación, lo novedoso, lo original, la genialidad, el descubrimiento... en definitiva, la creatividad se relaciona con lo que no es conocido (Sternberg y Lubart, 1997), asimismo Barron (1969) también relaciona a la creatividad con lo novedoso; “la creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia” sin embargo como continua el autor diciendo la creatividad, en su forma más habitual y aplicada, sería un proceso colectivo, realizado de manera organizada y basado en la diversidad de las personas que lo desarrollan. Una manera de trabajar que se podría enseñar en las escuelas y que se basaría sencillamente en buscar nuevas maneras de enfrentarse a los problemas.

Todos estos conceptos y definiciones presentados hasta el momento son recogidos por Guilford (1952) que define “la creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son las características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”

A su vez Gardner (1999) afirma que;

La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección.

La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino “inteligencias” como la matemática, el lenguaje o la música. Y de una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclásticamente imaginativa, en una de las áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás.

Nutriéndose de la anterior definición Huidobro (2002) (citado por Navarro Lozano, J. 2009, p.26), acaba confeccionando una definición de creatividad mucho más centrada en la educación;

“Concepto que ha surgido en la bibliografía por la “necesidad de explicar la aparición de productos que suponen una transformación radical de un estado anterior, lo cual lleva a inferir la existencia de una persona que posee una constelación de rasgos intelectuales, de personalidad y motivacionales que le capacitan para utilizar la metacognición de un modo óptimo. Dicha utilización óptima permite dar respuesta a un fallo o hueco en el conocimiento. Además, la persona ha de encontrarse inmersa en un contexto carente de obstáculos, que le presente modelos y le facilite los recursos necesarios”

Son muchos los autores que han investigado en que existen distintas fases para dar forma al proceso creativo. Graham Wallas (1926) consideraba que la creatividad es la posibilidad de que las personas se adapten a los entornos cambiantes. Wallas fue uno de los primeros en definir un modelo del proceso creativo compuesto por cuatro etapas, que son las siguientes:

- Preparación: es momento que consiste en percibir y analizar la situación, así como todas las circunstancias y dimensiones que influyen en ella. En esta fase, la

persona tiene que analizar, buscar soluciones y probar posibilidades para resolver el problema al que se enfrenta.

- Incubación: se trata de interiorizar el problema. Es una etapa de gran gestión emocional ante la que se conseguirá o no el objetivo a alcanzar. Esta tensión se incrementa a medida que aumenta el tiempo dedicado a esta fase.
- Intimación: en esta fase, la persona “presiente” que la solución está próxima y por lo tanto, empiezan a generarse posibles soluciones y diferentes alternativas para resolver el problema. La persona observa que todo su esfuerzo, tiene su recompensa, pero todavía no es el final, aun queda la última fase de este proceso.
- Verificación: en esta última etapa, se analiza, verifica y valida la solución elegida. Es un momento emocionalmente muy difícil ya que está repleto de incertidumbres, de inseguridad, ante las decisiones últimas.

Después de estas definiciones como bien afirma Navarro (2008) podemos sacar la conclusión de que “La creatividad ha sido siempre la fábrica y motor del futuro, sin ella estaríamos en la edad de piedra. Con la generalización de las tecnologías, el ser humano se va liberando progresivamente de las tareas repetitivas y, la principal actividad que le va a quedar es la creación, lo único que no harán las máquinas”.

La inteligencia de la persona no es una, es múltiple, y un factor de la creatividad es trabajarlas todas. No se trata de enseñar creativamente, para tratar de que nuestros alumnos estén más motivados, sino de enseñar para la creatividad, algo muy diferente (Azzam, A., 2009).

Por último, como se ha podido comprobar, todos los autores defienden y definen la creatividad como un proceso meramente innato y que todas las personas tenemos ese potencial de poder llegar a serlo, sin embargo, Lassig (2009) defiende que la creatividad es una capacidad compleja y que no existe un manual para ser creativo ni para producir ideas creativas instantáneas y aunque sí que es cierto, que existen habilidades que pueden adquirirse sobre la creatividad, se requiere una base de conocimientos, los cuales se tienen que potenciar en cada una de las materias donde se requiera generar una producción creativa.

4.1.2. La Inteligencia corporal y cinestésica, una de las ocho inteligencias múltiples de Gardner.

La creatividad, influenciada por diversos factores, es una de las características que acompañan a las personas durante su desarrollo vital (Monreal, 2000). La amplia flexibilidad cognitiva de los alumnos hace que la escuela sea un sitio perfecto para fomentarla. Siguiendo el hilo, Blázquez (2009) hace hincapié en la importancia de educar sin dejar a un lado la creatividad, ya que así se garantiza que los alumnos se formen íntegramente para superar de manera eficaz los problemas que puedan surgir. No obstante, existen evidencias científicas que demuestran que las metodologías de trabajo adoptadas por la mayoría del profesorado en las aula está frustrando en gran medida su desarrollo entre los estudiantes, debido a su carácter fuertemente sistemático y mecanizado (Coll, 1999). Estos 3 autores nos sirven como guía e introducción para una mejor comprensión de la inteligencia corporal y cinestésica que nos va a aparecer a continuación.

Tomando como referencia el documento de *Teoría de las Inteligencias Múltiples* de Gardner (1987,1993) en el cual el autor presenta y sustenta que cada ser humano tiene 8 inteligencias las cuales hacen referencia a; Inteligencia Lingüística, Inteligencia Lógico-Matemática, Inteligencia Espacial, Inteligencia Corporal-Cinestésica, Inteligencia Musical, Inteligencia Naturalista, Inteligencia Interpersonal e Inteligencia Intrapersonal. Casado engloba a todas ellas en una definición de la siguiente manera “cada una de estas inteligencias posee unas capacidades y procedimientos propios, manifestándose a través de una serie de características específicas en cada una de ellas.” (Casado, Llamas Salguero, y López-Fernández ,2015, p.5).

Siendo esta una de las teorías más utilizadas hasta el momento, ya sea a nivel práctico como a nivel teórico. Vamos a centrarnos en dicha teoría.

Basándonos en estas ocho inteligencias que Gardner nos presenta una teoría donde podemos apreciar que cada alumno es totalmente distinto encontrándonos así diferentes necesidades educativas y diferentes particularidades. Dando pie a ofertar métodos de aprendizaje que se ajusten a las características que cada alumno requiere.

“La competencia cognitiva del hombre queda mejor descrita en términos de un conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales, que denominamos “inteligencias”. Todos los individuos normales poseen cada una de estas capacidades en un cierto grado; los individuos difieren en el grado de capacidades y en la naturaleza de la combinación de estas capacidades.” (Gardner, 1995, p. 37).

Hasta este momento podemos observar una estrecha relación que une la creatividad y las inteligencias múltiples. Después de leer con detalladamente a Ferrando (2006) y Gardner (1995), podríamos afirmar de una manera clara y concisa que no se podrían llegar a entender estos dos conceptos por separado, recalando dicha relación entre las distintas inteligencias múltiples y los diferentes tipos de creatividad. “Asimismo, y haciendo alusión a la existencia en cada persona de las ocho inteligencias, y formas distintas de ser inteligente en cada una de ellas, cabe destacar que hay varias maneras de ser creativo en las mismas.” (Casado, Llamas Salguero, y López-Fernández ,2015, p.7).

La creatividad y las Inteligencias Múltiples son elementos que a día de hoy están creciendo en popularidad y en aplicabilidad en las aulas, principalmente las Inteligencias Múltiples como metodología para la enseñanza de nuevos conocimientos. Su inclusión supone un gran avance en la educación, dando cabida a todos los niños, sean cuales sean sus capacidades predominantes. Esto resulta de gran importancia y trascendencia, ya que lo que se busca desde las aulas es que todos los niños estén implicados, y consigan el máximo desarrollo de sus capacidades. Asimismo, la creatividad es un elemento fundamental para trabajar en el aula ya que debe ser fomentada desde edades tempranas. (Casado, Llamas Salguero, y López-Fernández,2015, p.2).

La inteligencia corporal- kinestésica está centrada en resolver problemas o realizar actividades. Esta aptitud natural que todo ser humano tiene de manera innata se empieza a manifestar desde edades tempranas. La podemos apreciar en los niños y niñas que destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y/o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos, también en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos. Los aspectos biológicos relacionados con esta inteligencia son que el control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto. Las capacidades implicadas son la capacidad para realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación oculo-manual y equilibrio. Este tipo

de inteligencia se relaciona con la posibilidad que tiene el individuo para controlar sus movimientos y manejar objetos:

- Controlar los movimientos del cuerpo, tanto de los segmentos gruesos como de los segmentos finos.
- Coordinar movimientos del cuerpo, formando secuencias. Transmitir, a través de sus movimientos, ideas, sentimientos, emociones
- Manejar objetos: facilidad para utilizar las manos en la producción o transformación de los mismos.

Lo que se está planteando es que de la misma manera que practicamos y desarrollamos la capacidad de escribir o la capacidad de hacer deporte podemos desarrollar y practicar el conjunto de capacidades que nos permiten relacionarnos de manera adecuada con el mundo exterior y con nosotros mismos (Gardner, 1987).

4.1.3. Creatividad en el aula de Ed. Primaria

No hay mejor estrategia para el desarrollo completo del ser humano que la educación y la creatividad. Esta no está en el ser humano de manera innata, así que se requiere de una amplia experiencia y buena educación para que pueda ser desarrollada. Hoy en día el mercado y la sociedad han cambiado por completo, ahora los sujetos con altas calificaciones y buenos expedientes están por detrás de aquellos que poseen buenas iniciativas, capacidades resolutivas frente a problemas y una gran creatividad. Esto requiere una educación que se adapte a ello, ya que una de sus funciones principales consiste en que el alumno salga preparado para integrarse de la manera más rápida posible a una sociedad en la que el mundo laboral no espera. (Navarro, 2008).

Siguiendo la estela de este gran autor “La escuela permite conocer a las personas, en este caso los alumnos, para poder obtener de ellas el máximo desarrollo posible, para amortiguar los inconvenientes o dificultades y para potenciar las habilidades o destrezas sobresalientes en beneficio de la persona.” (Navarro Lozano, J. 2009).

Es complicado llegar a comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje de la creatividad. Como bien afirmó Martindale (1989) no es que sea difícil de enseñar la creatividad, lo que ocurre es que es imposible de aprender.

No obstante, ¿La creatividad puede ser enseñada? Muchos psicólogos apuntan que gracias al aprendizaje la creatividad puede aumentar. La afirmación de Martindale puede parecer excesiva, pero cuando nos sumergimos en la práctica nos damos cuenta que para poder enseñarla debemos ejercitárla. El educador tiene demasiadas facetas, pero la más importante consiste en ser un educador pensante-creativo (Gervilla (2006). La creatividad docente, se manifiesta en la importancia atribuida a las intenciones educativas, a la organización de la acción, a las actividades de aprendizaje, a la evaluación; pero sobre todo en la creación de ambientes y climas de aprendizaje (Torre, 2006a). Al docente se le necesita como un director de orquesta, capaz de proporcionar el desarrollo del potencial de sus alumnos y de posibilitar al máximo los recursos: métodos, ambientes y tácticas.

Las particularidades que un docente debe tener para ser un maestro creativo han sido nombradas por muchos autores en España como Gervilla (2003d) que propone los siguientes;

1. Debe promover la flexibilidad intelectual del alumno.
2. Estimular al alumno a autoevaluar sus adelantos individuales y su rendimiento.
3. Despertar en el alumno la sensibilidad a los sentimientos y estados de ánimo de otra gente, a impresiones ópticas y acústicas y a problemas sociales, personales y escolares.
4. Tomar en serio las preguntas de los niños y recibirlas con atención.
5. Brindar al alumno la oportunidad de manejar materiales, herramientas, conceptos, ideas y estructuras.
6. Educar niños con la tolerancia para la frustración, que aprendan a aceptar fracasos.
7. Enseñar a percibir una estructura total, no sólo las partes.

8. Capacidad para vivificar la enseñanza, para dar una vida nueva y directa al material.
9. Esforzarse por descender al nivel del que aprende, regresión para identificarse con el alumno y darle a éste la posibilidad de identificarse con él.
10. Buscar la originalidad en el lenguaje.
11. Aprecia el rendimiento de los alumnos.
12. Que el humor ocupe un lugar especial en su vida."

Hasta el momento ya hemos visto la gran importancia del clima/ambiente en el incremento de la creatividad. El trabajo grupal que se da en el espacio escolar que conlleva las relaciones interpersonales, la complementariedad y enriquecimiento hacen que sea un ambiente propicio para el desarrollo de esta. (Navarro, 2008)

Gervilla y Madrid (2003) señalan hasta cinco dimensiones en las que un contexto educativo creativo debería tomar decisiones:

1. Aspectos valorativos. Promover un contexto de valoración a los sujetos donde se sientan seguros; un tono de respeto y aceptación a la persona y lo que hace.
2. Aspectos organizativos. Intentan generar estrategias de sistematización y efectividad en la tarea, informar, exemplificar que el educador sea modelo de aprendizaje...
3. Aspectos expresivos. Intentan ayudar a manifestar las vivencias, ideas y planteamientos.
4. Aspectos reflexivo-generativos. Intentan ayudar a los miembros del grupo a pensar y profundizar sobre lo hecho, lo que hacen, o lo que harán.
5. Aspectos exitosos. Intentan ofrecer experiencias o situaciones exitosas, basados en la pedagogía del éxito.

Hoy, casi todo el mundo está convencido de que es necesario desarrollar el potencial humano creativo y que, de no hacerlo, estaríamos ante un yacimiento que no explotamos.

Además, se sabe que el desarrollo de la creatividad obliga a una relación diferente entre el maestro y el alumno, así como entre los mismos alumnos.

Saturnino de la Torre está convencido de que la creatividad es ametódica, que la creatividad es el método de enseñanza en realidad, que el promover la creatividad no es otra cosa que introducir la creatividad en los métodos de enseñanza. Dicho con otras palabras, el método creativo de organizar la acción al aplicar el método didáctico. Todo ello significa para Saturnino de la Torre, un cambio de estrategia en el que el punto de origen no es el mensaje (finalidades y objetivos) sino el cliente, el alumno. Porque de qué sirve un excelente contenido si carezco de destinatarios. Cómo difundir las ideas si no tengo quien las escuche o lea. El primer paso es pues, atraer, motivar, predisponer a recibir el mensaje y en función de los intereses de los destinatarios codificar contenidos y estrategias (Torre, 2003).

La flexibilidad cognitiva que un niño pequeño padece es ideal para favorecer la experiencia creativa en los individuos, tanto por el producto como por el proceso creativo (López-Martínez y Navarro-Lozano, 2010).

4.2. Ed. Física

Muchos autores, son los que hablan de la Educación Física como un espacio en el que el niño es el único protagonista en su etapa de aprendizaje, poniendo en práctica una serie de toma de decisiones, valores, resolución de posibles conflictos, desarrollo de la creatividad, adhesión con su grupo de iguales... Un ejemplo claro lo podemos observar a través de Rudik (1986) el cual afirma que los juegos en Educación Física presentan características propias destacando la libre creación y la independencia del niño, las cuales favorecen el desarrollo de la creatividad, la imaginación y el aprendizaje significativo, ya que, en cada juego, y en cada partida hay elementos que cambian según las circunstancias.

4.2.1. Concepto de Ed. Física

Complejo y de una gran riqueza es el significado que abarca la educación física., haciendo complicado poder describirla. El término Educación Física designa un concepto cuya significación carece de unidad. Se trata pues de un término polisémico, que admite diversas interpretaciones (Gonzalez 1993).

Cualquier definición de educación física sería imposible de entender sin comprender antes lo que significa deporte, según la RAE el deporte hace referencia a “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”.

Seguidamente vamos a citar las 4 definiciones más destacadas sobre educación física.

Según Contreras (1998)

“La educación física es sobre todo educación, cuya peculiaridad reside en que opera a través del movimiento, por tanto, no es educación en lo físico sino por medio de la motricidad. En este sentido el movimiento no hay que entenderlo como una mera movilización de mecánica de segmentos corporales, sino como la expresión de percepciones y sentimientos, de tal manera que el movimiento consciente y voluntario es un aspecto significante de la conducta humana”. Una definición amplia que engloba los puntos más importantes ya citados por Cagigal (1979) el cual afirmaba la educación física como “ciencia aplicada a la kinantropología, es el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de la relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión”.

Partiendo de lo complejo llegamos a lo simple, no por ello menos importantes observamos como Parlebas (1976) asegura que todos admitimos “la educación física como el área de la escolaridad preocupada por las conductas de los alumnos”. Otra importante puntualización que la hemos tomado como definición es la que hace Garrote (1993) “ciencia, modo o sistema de educar a través del movimiento”.

Las 4 definiciones mostradas anteriormente siguen una estrecha línea entre movimiento, conducta y expresión. Las cuales unidas dan un resultado el cual está enfocado directamente hacia la creatividad que queremos trabajar.

4.2.2. Relación entre la creatividad, las áreas del cerebro y la motricidad.

“La creatividad no es exclusivamente un proceso voluntario, la persona elige elaborar un producto creativo y escoge su contenido. Sin embargo, la experiencia también ha señalado que las creaciones frecuentemente aparecen sin deseo de crearlas” (Rendón, 2009).

El esquema nuclear del Modelo del Cerebro Total de Herrmann (1989) describe la existencia de cuatro estilos de pensamiento que se denominan cuadrantes. Existen cuatro cuadrantes llamados A, B, C y D, y cada uno de ellos posee unas características únicas y entre ellas, se recombinan para formar cuatro formas de pensamiento.

El cuadrante A es el lóbulo superior izquierdo y se especializa en un procesamiento lógico, cuantitativo, analítico, crítico y fáctico.

El cuadrante B es el lóbulo superior izquierdo y se caracteriza por un estilo de pensamiento secuencial, controlado, conservador, organizado, planificado y controlado, estructural, detallista, crítico, matemático y basado en hechos concretos.

El cuadrante C es el lóbulo inferior derecho y se caracteriza por un estilo de pensamiento emocional, sensorial, musical, humanístico, expresivo, interpersonal, musical, simbólico y espiritual.

El cuadrante D es el lóbulo superior derecho y se destaca por su estilo de pensamiento conceptual sintético, visual, metafórico, integrador, holístico, global, creativo, artístico, espacial y metafórico. Algunos consideran este cuadrante como el de la creatividad, ya que se relaciona con el potenciador de ideas y situaciones novedosas originadas por medio de la imaginación o de manera no consciente a través de la inspiración intuitiva.

De acuerdo con el modelo Herrmann, la creatividad, la inteligencia, el aprendizaje, la toma de decisiones y la solución de problemas requieren de la acción concentrada de todo el cerebro (Rendón, 2009) así como también afirman Escobar, Gomez-Gonzalez. (2006) este peculiar descubrimiento muestra que la ya conocida diferencia funcional del hemisferio derecho y el hemisferio izquierdo resulta muy significativa en lo que a la creatividad se refiere, ya que esta se genera principalmente en los niños que son capaces

de generar pensamiento divergente el cual depende del hemisferio derecho. Al contrario con los que solo generan pensamiento convergente, el cual depende del hemisferio izquierdo.

Haciendo referencia a la motricidad con las áreas del cerebro podemos afirmar que:

La motricidad como en todas las especies y en el hombre está, regido por dos leyes: La ley Céfalo Caudal y Próximo Distal. Según la ley Céfalo Caudal el desarrollo se produce de arriba de la cabeza hacia abajo y según la ley Próximo distal el desarrollo se produce del centro de la cabeza a la periferia (Zavala, 1991).

El desarrollo del control del cuerpo tiene relación con el desarrollo de las áreas motoras cerebrales, en particular con los lóbulos frontales, que tienen la función de controlar todos los movimientos. Esta zona se desarrolla durante los primeros años de vida, al igual que el cerebro, que es el que se encarga de controlar el equilibrio. En el desarrollo motor existen cuatro áreas principales que son; la cabeza, el tronco, los brazos y manos y por último las piernas y los pies (Mori, 2008).

Panez (1989) asegura que el desarrollo motor depende de la maduración de las estructuras neuronales, los huesos, los músculos y los cambios en las proporciones corporales.

Vinculando la creatividad y la motricidad surge el proceso creativo motriz, que se entiende como la expresión motora y lúdica que posee todo individuo cuando se le abren los cauces de libertad y de comunicación adecuados. Se pretende disfrutar con la búsqueda de nuevas posibilidades motrices y nuevas maneras de vivir nuestra propia corporeidad. No son importantes los hechos, sino las sensaciones que producen (Cao y Trigo, 1998).

4.2.3. Educación física y creatividad en primaria

Se reconoce como la creatividad y su conocimiento están generando un interés enorme en nuestro mundo actual. Para muchos el siglo en el que nos encontramos puede ser designado como el siglo de la creatividad, como fue anteriormente el de la

industrialización. Si nos centramos concretamente en la educación “el interés por la creatividad responde a las nuevas demandas por generar cambios en los procesos formativos en todos los niveles educativos, ante escenarios generados por las nuevas tecnologías de la información, el acelerado avance de la ciencia, la globalización e internacionalización de las instituciones, las problemáticas sociales, en el nuevo paradigma de la complejidad” (M. I. Solar, 2006). Por desgracia, el alto rédito que tiene la creatividad en la educación contrasta con los movimientos de escape que encontramos en su aplicación a la realidad.

Cabe destacar la dificultad de relacionar la educación física y la creatividad. Si se consiguiera, el aumento de esta capacidad sería elevado. La psicomotricidad, que tiene como objeto «el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo» (Beruezo, 2000: 30), afirmación que nos indica que a través de la psicomotricidad podemos desarrollar la creatividad. Siguiendo la misma línea y con el objetivo de demostrar la importancia de la creatividad motriz en el desarrollo integral del ser humano, Trigo (1999) propone que el trabajo con la motricidad tiene que estar construido a partir del desarrollo de procesos de pensamiento complejo (crítico y creador), si se pretende que tenga incidencia sobre la construcción de la persona. De hecho, Trigo y Maestu (1998) definen la creatividad motriz como “la capacidad intrínsecamente humana para utilizar la potencialidad (cognitiva, afectiva, social, motriz) del individuo en la búsqueda innovadora de una idea valiosa”.

Al realizar una revisión bibliográfica sobre la creatividad motriz nos hemos encontrado con escasas investigaciones y de muy diversa índole, por lo que aquí vamos a recoger algunas de las más significativas.

Utilizando un programa de danza y movimiento creativo, Caf, Kroflic y Tancig (1997) investigaron sus efectos en niños hiperactivos entre 7 y 10 años de edad. Los resultados evidenciaron que tras cuatro meses de aplicación del programa los sujetos del grupo experimental incrementaron significativamente su creatividad motriz, evaluada globalmente mediante las puntuaciones obtenidas en el PCAM.

Como ejemplo, PCAM. Pensando Creativamente en Acción y Movimiento (Torrance, 1980). Este instrumento, diseñado para su aplicación individual con niños de entre 3 a 8

años de edad, plantea cuatro actividades diferentes, sin límite de tiempo, a través de las cuales se pretende evaluar la forma en la que los niños pequeños utilizan sus aptitudes de pensamiento creativo en diferentes actividades que requieren fundamentalmente modalidades de respuesta kinestésica (si bien las respuestas verbales también son admitidas), evitando las posibles dificultades derivadas de expresar su pensamiento a través del lenguaje o del dibujo. La prueba permite valorar tres características primordiales relacionadas con la creatividad: fluidez (capacidad del sujeto para producir un gran número de ideas), imaginación (forma en la que el sujeto es capaz de imaginar y adoptar diversos roles propuestos), y originalidad (aptitud para aportar ideas nuevas o poco usuales, valorada según el criterio de infrecuencia estadística). Las actividades que componen la prueba son: (1) ¿De cuántas formas?, con la que se evalúa la habilidad para producir formas alternativas de movimiento al desplazarse entre dos puntos; (2) ¿Te puedes mover igual?, diseñada para evaluar la capacidad de imaginar, empatizar, fantasear y adoptar roles no habituales: un árbol movido por el viento, un conejo, un pez, una serpiente, conducir un coche o empujar un elefante; (3) ¿De qué otras maneras?, en la que el sujeto debe experimentar con diferentes formas de echar un vaso de plástico a la papelera; y (4) ¿Qué puedes hacer con un vaso de plástico?, en la que se solicita al niño que utilice un vaso de plástico con una finalidad diferente a la que supuestamente corresponde a dicho objeto, jugando con el mismo o imaginando que es otra cosa. Los estudios psicométricos evidencian resultados satisfactorios en cuanto a la fiabilidad test-retest de la prueba, con un coeficiente de fiabilidad global de $r = .84$. Respecto a la validez, existe una clara evidencia de validación indirecta que correlaciona las puntuaciones de esta prueba con experiencias de crecimiento creativo, movimiento creativo, desarrollo de currículum creativo, etc. (Torrance, 1980; Torrance & Rose, 1992).

Por otro lado, Jay (1991) empleó un programa de danza en niños que presentaban algunas discapacidades, para analizar su incidencia sobre su creatividad motriz. El programa tuvo una duración de 12 semanas evaluando la creatividad motriz mediante la utilización del PCAM. Los resultados arrojaron mejoras significativas en el grupo experimental respecto al grupo control en la variable imaginación.

Cleland y Gallahue (1993) investigaron en una muestra de 60 alumnos el efecto de los métodos no directivos sobre el desarrollo de la creatividad motriz, produciéndose mejoras significativas en los sujetos que siguieron este tipo de metodología.

Por todo esto, creemos que la intervención psicomotriz puede constituir un método válido y adecuado para la estimulación de la creatividad infantil. Berruezo (2004: 46) señala al respecto que «a través del cuerpo conocemos, nos expresamos, manejamos la realidad (de manera real, simbólica o representada), nos relacionamos (con el mundo material y humano) y creamos».

Por último, Madrid (2006) indica que la metodología de enseñanza que debe aplicarse en esta etapa educativa para estimular el potencial creativo de los alumnos debe ser ante todo lúdica, imaginativa y vivencial.

Tomando como referencia la clasificación de Marín Ibáñez (1995) hemos cogido los elementos más importantes para el desarrollo de la creatividad motriz los cuales se trabajarán en las 8 sesiones planteadas. Hacen referencia a los siguientes;

1. Originalidad motriz: Es el rasgo que determina el carácter único de las respuestas, su grado de diferenciación con otras respuestas y su nivel de ingenio.
2. Fluidez o Producción motriz: Es la cantidad de respuestas aportadas, o la cantidad de soluciones al problema que proporciona el sujeto.
3. Calidad motriz: Es la calidad de cada una de las propuestas elaboradas con independencia del grado de originalidad de cada propuesta.
4. Redefinición motriz: Es la capacidad de encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales.
5. Flexibilidad mental motriz: Es la capacidad para cambiar fácilmente de una propuesta motriz a otra alternativa, sin gran tensión.

Para finalizar con este apartado relacionado con la creatividad y la Educación Física se puede concluir que desde el área de Educación Física también se desarrolla la creatividad, pero desde la motricidad, es decir una creatividad motriz, ya que este área se relaciona con actividades lúdicas, expresivas, deportivas, recreativas o culturales que permiten de una manera u otra desarrollar y estimular la creatividad motriz en un ambiente donde se eleve la autoestima y se motive al alumnado.

5. Propuesta de intervención de 8 sesiones para desarrollar la creatividad a través de la Ed. Física en los alumnos de educación primaria

Esta propuesta de intervención es una propuesta piloto, destinada a ser mejorada en futuras revisiones. Tiene como fin potenciar la creatividad a partir de la educación física de un modo intencionado. La metodología del proyecto está basada principalmente en el juego y se adaptará a las diversas situaciones de enseñanza-aprendizaje que puedan surgir a lo largo de la misma. Los procesos están conectados a las necesidades de los alumnos y alumnas para potenciar efectos positivos en ellos.

Cómo apoyan diversos estudios, el juego ayuda a adquirir aprendizajes de forma más significativa lo que permite que sean mejor interiorizados y consolidados en el tiempo a diferencia de los contenidos que son memorizados y descontextualizados (Escarvajal Rodríguez y Martín-Costa, 2019).

La siguiente propuesta de intervención formada por ocho sesiones está dirigida a una clase de 3º de primaria compuesta por 25 alumnos. Se ha contextualizado para el centro Pedro J. Rubio de Huesca, donde hay los espacios y materiales perfectos para poder proponerla de una manera correcta. No obstante puede ser trasladada a otros centros, realizando las variaciones oportunas de carácter mínimo para que se desarrolle de la mejor manera. He elegido este colegio porque mantengo una estrecha relación con él, fue mi centro durante toda mi etapa escolar, he realizado ahí las prácticas y además dirijo la actividad extraescolar de fútbol. Pienso que esta familiarización que tengo con el centro y los alumnos puede jugar a mi favor a la hora de la realización de la propuesta.

5.1. Objetivos.

No solo vamos a centrarnos en los aspectos motrices, los cuales tratándose del área de educación física en primaria pueden ser más evidentes. Siendo la creatividad el motor de la propuesta, la variedad de materiales y de actividades van a ser muy útiles para trabajar la inteligencia corporal-cinestésica y las diferentes dimensiones cognitivas. El objetivo principal es crear sesiones para el desarrollo de la creatividad mediante la utilización de la educación física este objetivo se va a llevar a cabo mediante los objetivos

que propone Marin Ibañez. Estos, tienen 5 características que permiten trabajar a la vez con un alto grado de matiz, además están formulados de un modo sencillo que agiliza mucho este tipo de trabajos que no son medibles de una manera objetiva.

Estas sesiones tendrán un carácter a modo piloto para poder comprobar si esto es generalizable. La finalidad de esta prueba piloto es poder llevarlas a cabo para posteriormente incluirlas en una programación.

Cada una de estas 8 sesiones tratará unos objetivos específicos diferentes para procurar que al concluir la propuesta se llegue a conseguir el objetivo propuesto al comienzo. Este objetivo hace referencia al fomento de la creatividad a través del área de educación física en el primer año del segundo ciclo de primaria.

Los objetivos específicos de cada sesión son los siguientes;

Sesión 1:

- Conocer su cuerpo.
- Realizar desplazamientos de manera individual.
- Aprender a respirar.
- Producir respuestas y solucionar problemas propuestos.
- Cambiar la propuesta motriz ante diferentes situaciones.

Sesión 2:

- Realizar desplazamientos de manera grupal.
- Conocer su cuerpo.
- Realizar formas y figuras corporales.
- Trabajar de manera cooperativa.
- Distribuir roles.
- Fomentar el ingenio en las respuestas aportadas.
- Producir respuestas y solucionar problemas propuestos.

Sesión 3:

- Iniciarse en el mundo de la mímica.

- Observar la trayectoria de un objeto para reproducirla.
- Prestar atención a un objeto.
- Focalizar la atención en un compañero o compañera.
- Fomentar la relajación con música.
- Encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales.
- Cambiar la propuesta motriz ante diferentes situaciones.
- Producir respuestas y solucionar problemas propuestos.

Sesión 4:

- Realizar mímica a través de juegos.
- Saber comunicarse a través de gestos.
- Expresar los sentimientos a través de gestos.
- Desplazarse al ritmo de la música.
- Conocer los diferentes ritmos.
- Aumentar la calidad de las propuestas elaboradas.

Sesión 5:

- Realizar distintos desplazamientos de manera individual.
- Realizar distintos desplazamientos de manera grupal.
- Utilizar objetos como medio para desplazarse.
- Saber gestionar la derrota y la victoria ante un juego.
- Desarrollar la imaginación como medio de relajación.
- Producir respuestas y solucionar problemas propuestos.
- Cambiar la propuesta motriz ante diferentes situaciones.

Sesión 6:

- Desarrollar la imaginación a través de diferentes elementos.
- Inventar una nueva manera de jugar.
- Respetar turnos de escucha y habla.
- Fomentar el ingenio en las respuestas aportadas.
- Producir respuestas y solucionar problemas propuestos.

Sesión 7:

- Utilizar la mayor cantidad posible de objetos.

- Saber gestionar el tiempo del que disponen.
- Desarrollar el objetivo de la tarea de una manera creativa.
- Cambiar la propuesta motriz ante diferentes situaciones.
- Producir respuestas y solucionar problemas propuestos.

Sesión 8:

- Utilizar objetos como medio de creación.
- Trabajar de manera cooperativa.
- Fomentar el desarrollo de la creatividad.
- Distribuir roles.
- Aumentar la calidad de las propuestas elaboradas.
- Cambiar la propuesta motriz ante diferentes situaciones.
- Producir respuestas y solucionar problemas propuestos.
- Fomentar el ingenio en las respuestas aportadas.
- Encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales.

5.2. Competencias

Las competencias a desarrollar en la propuesta de intervención son las siguientes;

- Competencias sociales y cívicas (CSC): se busca desarrollar actitudes como el respeto entre los compañeros y la ayuda mutua en ocasiones que lo necesiten.
- Comunicación lingüística (CCL): aprender nuevo vocabulario del mundo del deporte y utilizarlo con los compañeros.
- Aprender a aprender (CPAA): ayudar a los compañeros y aprender de sus errores.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): buscar soluciones a las distintas situaciones.
- Conciencia y expresiones culturales (CEC): conocer y comprender las distintas manifestaciones culturales y artísticas, utilizadas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

5.3. Metodología de las sesiones.

Haciendo hincapié a la metodología que se va a llevar a cabo, la cual va a estar centrada en el tipo de alumnado y curso en el cual queremos enfocar nuestra propuesta de intervención. Esta metodología va a tener todos los rasgos de una metodología inclusiva. Su finalidad va a estar centrada en la inclusión de todo el alumnado perteneciente a la clase de educación física en la que se esté llevando a cabo la propuesta.

Los rasgos principales de dicha metodología van a ser los siguientes;

-Estructura de la sesión: La creación de una rutina, pensamos que puede ser favorable a la hora del clima de trabajo que queremos crear en el aula y la organización. Así mismo dividiremos la sesión en 3 apartados; calentamiento, parte principal y vuelta a la calma.

- Diseño de las actividades: Tratándose la propuesta de intervención en la creatividad todas las actividades van a tener un carácter variado, fomentando en todo momento el descubrimiento guiado del alumno, en el cual él va ser el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.

-Asociaciones: Serán formados por el profesor teniendo en cuenta las necesidades. Creando grupos de la manera más heterogénea posible para evitar conflictos y fomentar el desarrollo perfecto de la actividad planteada.

- Feedback: El alumnado en todo momento tiene que ser consciente de los resultados que está obteniendo. Esto le sirve de gran ayuda para mejorar en el aprendizaje y ver puntos débiles en los cuales tiene que enfocar más sus esfuerzos. Esto se conseguirá haciéndoles reflexionar sobre las actividades que han realizado.

Los estilos de enseñanza que se van a llevar a cabo durante la propuesta de intervención hacen referencia a los 3 siguientes:

1- Resolución de problemas: No hay una sola solución en las actividades planteadas. El alumno tendrá que escoger la que mejor se adapte a sus condiciones y sea la más efectiva para que la tarea tenga el mayor porcentaje de ser superada.

2- Estilo socializador: El aprendizaje cooperativo jugará un papel importante, en casi todas las tareas, se trabajará en grupo, ya que la socialización tiene una relación estrecha con la creatividad.

3- Estilo creativo: Todo lo planteado permite que el alumnado muestre su carácter creativo e imaginativo, todo lo que hagan será con la mayor libertad posible. Siempre serán los protagonistas.

5.4. Contexto y organización del espacio y tiempo.

El contexto en el que se van a desarrollar dichas sesiones va a ser por un lado el pabellón interior del colegio y por el otro lado el patio exterior de dicho centro, todos estos adaptados a las distintas diversidades de los alumnos, eliminando todas las barreras arquitectónicas que impidan el libre movimiento de los alumnos. Estos espacios se consideran espacios educativos y deben cumplir una serie de requisitos para que posibiliten la actividad y el juego. Para ello estos espacios debemos adaptarlos para que cumplan los siguientes parámetros; la distribución del espacio debe permitir un buen acceso autónomo a los materiales y espacios eliminando barreras, el espacio debe potenciar la relación entre iguales, trabajo en equipo, cooperación, tiene que ser un espacio libre, es decir, que permita el libre movimiento del alumno y por último una buena organización del espacio y del tiempo.

Doval (1999), Cuéllar y Carreiro da Costa (2001) coinciden en señalar que debe apreciarse una organización del tiempo de trabajo; de esta manera se aumenta el tiempo de práctica por parte de los escolares.

El organizar y disponer estratégicamente los elementos formales y no formales del proceso de dirección, permite concretar los siguientes aspectos:

- Ganar tiempo en los trasladados y desplazamientos para el comienzo de las secuencias didácticas.
- Garantizar la seguridad necesaria en la ubicación, desplazamiento e interacción con los materiales.

- Intervenir en forma eficaz según los propósitos educativos definidos en la etapa de organización.

Para finalizar, Sanchez Bañuelos (1986) expone una serie de factores para llevar a cabo una buena organización y planteamiento de una clase de educación física;

1. *Mayor posibilidad de asimilación en el aprendizaje.* Para que esto ocurra, se debe tener en cuenta la distribución racional del espacio para asegurar y adecuar las posibilidades de aprendizaje.

2. *Máxima participación.* La manera como se distribuya y se disponga al alumnado determinará una mayor o menor participación del mismo.

3. *Individualización de la enseñanza.* La adecuación a las posibilidades y limitaciones del alumnado (diferencias individuales) hará necesaria la definición de zonas de trabajo.

4. *Desarrollo de un buen clima afectivo y dinámica general de clase.* La organización debe permitir que se pueda establecer una interrelación entre el alumnado y de éste con el docente.

Basándonos en la Orden del 16 de junio de 2014 de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, que aprueba el currículo de Educación Primaria y autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA 20/06/2014), indica que para el 3º curso de Educación Primaria tiene que haber una carga lectiva de 3 sesiones semanales para la asignatura de Educación Física. De acuerdo con las características y el horario establecido para el curso 2020/2021 estas horas se realizarán los martes a las 15:00, los jueves a las 11:00 y los viernes a primera hora.

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOL ES	JUEVES	VIERNES
De 9 a 9:45					<u>EF</u>
De 9:45 a 10:30					
De 10:30 a 11	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO

De 11 a 12				<u>EF</u>	
De 12 a 15	COMEDOR	COMEDOR	COMEDOR	COMEDOR	COMEDOR
De 15 a 16		<u>EF</u>			
De 16 a 17					

Los días en los que se va a realizar dicha propuesta didáctica son los siguientes; 12, 14, 15, 19, 21, 22, 26 y 28 de Enero.

5.5. Sesiones del desarrollo de la creatividad

SESIÓN 1: ¡ME DESPLAZO!	
Competencias:	<ul style="list-style-type: none"> - CCL - CAA - CSC - SIE - CEC
Espacio:	<ul style="list-style-type: none"> - Pabellón.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas (anexo 1) - Colchonetas - Audio 2. Práctica respiro por la nariz, por el pecho y por la tripa. Recuperado de https://www.webmindfulness.com/practicas-para-alumnos/
Duración:	<ul style="list-style-type: none"> - 1 hora
Actividades:	<ul style="list-style-type: none"> - Calentamineto: ¡Gavilán, gavilán! - Parte principal: ¡Me desplazo! - Vuelta a la calma: ¿Sabes respirar?
Descripción:	

- Calentamiento:

Comenzaremos la sesión con el juego ¡gavilán, gavilán!

Tomando como referencia la línea del medio campo. Colocaremos a un alumno sobre ella (este hace de cazador) y a los demás alumnos sobre una de las líneas del fondo (gavilanes). El cazador sólo podrá desplazarse por encima de la línea y deberá capturar a los gavilanes, el gavilán capturado pasa a ser cazador. El juego termina cuando solo queda un gavilán que es el ganador.

Realizaremos 2 partidas.

- Parte principal:

Una vez finalizado el calentamiento dividiremos la clase en 5 grupos de 5 personas. A cada grupo le daremos la tarjeta que está adjuntada en el apartado de anexos. Tendrán 10 minutos por bloque para inventar los desplazamientos y decidir quien va a realizar cada uno y 3 minutos para exponerlos.

- Vuelta a la calma:

Terminaremos la sesión con una práctica de mindfulness.

SESIÓN 2: ¡NOS DESPLAZAMOS!

Competencias:

- CCL
- CAA
- CSC
- CD
- SIE
- CEC

Espacio:

- Pabellón

Materiales:

- Tarjetas (anexo 2)
- Colchonetas
- -Audio 3. Practica respiración de la tortuga. Recuperado de <https://www.webmindfulness.com/practicas-para-alumnos/>

Duración:

<ul style="list-style-type: none">- 1 hora
Actividades:
<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento: Cadeneta- Parte principal: ¡Nos desplazamos!- Vuelta a la calma: Las tortugas.
Descripción:
<ul style="list-style-type: none">- <u>Calentamiento:</u> Comenzaremos la sesión con el juego “La cadeneta” Elegimos a un alumno el cual va tiene que perseguir a los demás compañeros hasta pillarlos. Una vez los haya capturado se dan la mano y pillan ambos juntos. El juego termina cuando en la cadeneta está toda la clase menos uno que es el ganador. Realizaremos 1 partida.- <u>Parte principal:</u> Una vez finalizado el calentamiento utilizaremos los grupos realizados en la sesión anterior. 5 grupos de 5 personas. A cada grupo le daremos la tarjeta que está adjuntada en el apartado de anexos. Tendrán 10 minutos por bloque para inventar los desplazamientos y decidir quienes van a realizar cada uno. Para finalizar tendrán 3 minutos para exponerlos.- <u>Vuelta a la calma:</u> Terminaremos la sesión con una práctica de mindfulness.

SESIÓN 3: ¿TENGO BALÓN?
Competencias:
<ul style="list-style-type: none">- CCL- CAA- CSC- CD- SIE- CEC
Espacio:
<ul style="list-style-type: none">- Pabellón

Materiales:
- Balones
Duración:
- 1 hora
Actividades:
- Calentamiento: Eres mi sombra - Parte principal: Tengo balón, no tengo balón. - Vuelta a la calma: Me quedo dormido.
Descripción:
<p>- <u>Calentamiento:</u> Comenzaremos la sesión con el juego “eres mi sombra”. Por parejas un alumno irá detrás de otro, el que vaya primero tiene que desplazarse por todo el espacio y el que le sigue debe imitar sus movimientos en todo momento. A los 3 minutos cambiamos de rol. El calentamiento se realiza con música para que el alumno pueda acoplar sus movimientos a ella.</p> <p>- <u>Parte principal:</u> (Esta parte la dividiremos en 4 fases).</p> <p>Fase 1: Daremos un balón a cada alumno y respetaremos las parejas formadas en el calentamiento. Ocupando y desplazándose por todo el espacio tendrán que hacer con la pelota todos los movimientos que se les ocurran sin poder repetirlos, el compañero que se sitúa detrás repite los movimientos. Seguidamente cambiamos de rol.</p> <p>Fase 2: Mismo procedimiento que la anterior fase pero aquí el balón es imaginario. Utilizando los movimientos anteriores pero esta vez sin balón y siguen sin poder repetirlos.</p> <p>Fase 3: Ahora jugamos todos contra todos. Damos un balón para cada alumno, estos deben botarlo por todo el campo pero tienen que estar alerta ya que les pueden robar el balón. Deben protegerlo a la vez que tienen que intentar robar.</p> <p>Fase 4: Repetimos el ejercicio de la fase 3 pero esta vez sin balón.</p> <p>- <u>Vuelta a la calma:</u> Con música relajante de fondo los alumnos se mueven por todo el pabellón, al ritmo de esta y de una manera suave van cayéndose al suelo hasta quedarse con los ojos cerrados. Una vez lleguen a esa posición deben permanecer 1 minuto.</p>

SESIÓN 4: MÍMICA	
Competencias:	
<ul style="list-style-type: none">- CCL- CAA- CSC- CD- SIE- CEC	
Espacio:	
<ul style="list-style-type: none">- Pabellón	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none">- Aparato de música	
Duración:	
<ul style="list-style-type: none">- 1 hora	
Actividades:	
<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento: Al ritmo.- Parte principal: Encuentros- Vuelta a la calma:	
Descripción:	
<ul style="list-style-type: none">- <u>Calentamiento:</u> A través del altavoz pondremos diferentes fragmentos musicales de diferentes ritmos y estilos, los alumnos ocupando todo el espacio deberán moverse y bailar al ritmo.	
<ul style="list-style-type: none">- <u>Parte principal:</u> Los alumnos comenzarán a moverse al ritmo de la música por todo el espacio. Cuando la música se pare, estos tendrán que saludar al compañero más cercano con las pautas que haya establecido el profesor. 1º sorpresa, 2º alegría, 3º indiferencia, 4º enfado y 5º daño. Cada una de estas emociones se trabajarán durante 2 minutos. Y estas pautas se realizarán mediante mímica.	
<p>Cuando se hayan trabajado las 5 emociones pasaremos a los oficios, siguiendo la dinámica anterior, los alumnos tendrán que hacer lo mismo que antes pero esta vez cuando la música se pare tendrán que hacerle mímicamente al compañero un oficio. Cada</p>	

pausa musical tendría que hacer un nuevo oficio, no vale repetir. Oficios como por ejemplo; peluquero, policía, bombera, profesora...

- Vuelta a la calma:

Sentaremos a todos en círculo menos a uno. Ese podrá moverse por todo el círculo imitando al animal que quiera. El alumno que se ríe es el que pierde y le toca imitar.

SESIÓN 5: AROS OLÍMPICOS

Competencias:

- CCL
- CAA
- CSC
- CD
- SIE
- CEC

Espacio:

- Pabellón

Materiales:

- Aparato de música
- Aparato música
- Globos
- Cuerdas
- -Aros

Duración:

- 1 hora

Actividades:

- Calentamiento: Los globos.
- Parte principal: Salto de aro.
- Vuelta a la calma: Floto en el mar.

Descripción:

- Calentamiento:

A través del altavoz pondremos diferentes fragmentos musicales de diferentes ritmos y estilos, los alumnos ocupando todo el espacio deberán moverse y bailar al ritmo.

- Parte principal:

Comenzaremos de manera individual. Le daremos dos aros a cada alumno y tendrán que avanzar con ellos de la manera que piensen que es más rápida. La única consigna es que los pies no pueden pisar fuera del aro. Tendrán para probar 4 minutos después realizaremos una carrera. Seguidamente haremos lo mismo pero con 3 aros.

Terminaremos la parte individual y pondremos a los alumnos por parejas, esta vez les daremos 6 aros a cada pareja. Utilizando el mismo procedimiento deberán avanzar. Se terminará con una carrera.

Para finalizar la parte principal crearemos grupos de 6 personas y les daremos 12 aros. Ahora solo será un alumno el que avance dentro de los aros, los otros le tendrán que ayudar colocándolos por delante de este. Cuando ya hayan perfeccionado la técnica será la carrera.

- Vuelta a la calma:

Echados en el suelo imagino que estoy en una isla desierta y tengo que levantarme despacio e ir a flotar al medio del océano.

SESIÓN 6: INVENTORES

Competencias:

- CCL
- CAA
- CSC
- CD
- SIE
- CEC

Espacio:

- Pabellón

Materiales:

- Aros
- Balón
- Palos

<ul style="list-style-type: none">- Conos- Portería.- Canasta
Duración:
<ul style="list-style-type: none">- 1 hora
Actividades:
<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento: Chocolate inglés- Parte principal: Inventores- Vuelta a la calma: Asamblea
Descripción:
<ul style="list-style-type: none">- <u>Calentamiento:</u> Un alumno se coloca mirando a la pared y los demás a 20 metros de este. Estos tienen que avanzar hasta llegar a la pared sin que sean vistos en movimiento. Realizamos 3 partidas.- <u>Parte principal:</u> Dividimos la clase en tres grupos, cada uno de estos grupos tienen que elegir 3 elementos de los 6 que aparecen en el material. Una vez estén elegidos les explicaremos que tienen que inventarse un juego donde los tres estén presentes. Para ello tienen 20 minutos, una vez finalizados lo deberán exponer delante de los demás compañeros.- <u>Vuelta a la calma:</u> Sentados en círculo realizaremos una asamblea donde cada grupo deberá explicar en que se ha basado y qué métodos ha utilizado para llegar a la creación de su juego.

SESIÓN 7: SOMOS CONSTRUCTORES

Competencias:

- CCL
- CAA
- CSC
- SIE
- CEC

Espacio:

<ul style="list-style-type: none">- Pabellón.
Materiales:
<ul style="list-style-type: none">- Pañuelos- Todo el material que haya disponible dentro del lugar donde se realice la actividad
Duración:
<ul style="list-style-type: none">- 1 hora
Actividades:
<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento: Confío en mi compañero- Parte principal: Albañiles.- Vuelta a la calma: Recogemos
Descripción:
<ul style="list-style-type: none">- <u>Calentamiento:</u> Los alumnos deberán ponerse por parejas, les daremos un pañuelo a cada uno de la pareja se lo deberá poner en los ojos. El que no lleva pañuelo debe guiar a su compañero por todo el espacio. A los 5 minutos se deberán cambiar los roles.- <u>Parte principal:</u> Dividimos la clase en 3 grupos (estos se harán por sorteo). Cada grupo tiene 5 minutos para dibujar en un folio una habitación usando materiales que haya en el gimnasio. Una vez todos los grupos tengan dibujada su habitación deberán crearla en 10 minutos de tiempo. Cuando todas estén construidas los grupos deberán visitar las habitaciones de sus compañeros y guardarse una imagen de las dos habitaciones ajenas en la cabeza para después intentar imitarlas. El grupo que mejor imite las habitaciones de los otros grupos es el que gana. Tienen otros 10 minutos de tiempo para recrear las dos habitaciones ajenas. Solo tendrán un minuto para visualizar las habitaciones, una vez sean visualizadas se destruirán. El docente realizará una serie de fotos de cada una para posteriormente compararlas.- <u>Vuelta a la calma:</u> Enlazamos la vuelta a la calma con la parte principal. Ya que va a ser una actividad en la que se van a usar y mover de su sitio habitual muchos objetos, algunos de un gran tamaño. Dedicaremos este apartado a devolver todo. Los alumnos tienen que ayudarse unos a otros aunque el material que recojan no lo hayan utilizado ellos.

SESIÓN 8: INVENTORES
Competencias:
<ul style="list-style-type: none">- CCL- CAA- CSC- SIE- CEC
Espacio:
<ul style="list-style-type: none">- Pabellón.
Materiales:
<ul style="list-style-type: none">- Aros- -Balón- -Palos- -Conos- -Portería.- -Canasta
Duración:
<ul style="list-style-type: none">- 1 hora
Actividades:
<ul style="list-style-type: none">- Calentamiento: Chocolate inglés- Parte principal: Inventores- Vuelta a la calma: Asamblea
Descripción:
<ul style="list-style-type: none">- <u>Calentamiento:</u> Un alumno se coloca mirando a la pared y los demás a 20 metros de este. Estos tienen que avanzar hasta llegar a la pared sin que sean vistos en movimiento. Realizamos 3 partidas.- <u>Parte principal:</u> Dividimos la clase en tres grupos, cada uno de estos grupos tienen que elegir 3 elementos de los 6 que aparecen en el material. Una vez estén elegidos les explicaremos que tienen que inventarse un juego donde los tres estén presentes. Para

ello tienen 20 minutos, una vez finalizados lo deberán exponer delante de los demás compañeros.

- Vuelta a la calma:

Sentados en círculo realizaremos una asamblea donde cada grupo deberá explicar en que se ha basado y qué métodos ha utilizado para llegar a la creación de su juego.

5.6. Evaluación

La evaluación de esta programación se va a llevar a cabo a través de cuatro instrumentos diferentes. En primer lugar, el primer instrumento es un anecdotario que solo va a utilizar el profesor, al final de cada clase hará un breve resumen de la sesión que se ha realizado este día y anotará aspectos a mejorar o las actividades que han salido bien y mal, esto servirá para poder modificar las sesiones y poder aplicarlas de mejor manera en otros cursos/años. El segundo instrumento (anexo 3) y que forma parte del profesor, es una rúbrica final con la que evaluará de forma global y después de todas las sesiones, la programación que ha llevado a cabo. En esta rúbrica aparecen diferentes ítems, relacionados con la implicación del alumno en las sesiones, los materiales de la propuesta, la temporalización... El tercer instrumento es un cuestionario de evaluación para los alumnos (anexo 4), en este cuestionario se refleja una visión global de los alumnos para el profesor (feedback). Este instrumento ayuda al docente a saber qué es lo que más ha gustado, lo que menos, ¿cómo se puede mejorar? y ¿el que?, se trata de un feedback que sirva de ayuda para mejorar y evolucionar de manera positiva al profesor que implica las sesiones. La opinión de los alumnos es muy importante tenerla en cuenta ya que son los protagonistas de las sesiones, su opinión es muy valiosa a la hora de mejorar. Por último, el cuarto instrumento (anexo 5) hace referencia a una propuesta de indicadores de logro, tomando como referencia la clasificación de Marín Ibáñez (1995) sobre los elementos más importantes para el desarrollo de la creatividad motriz ya nombrados anteriormente: originalidad motriz, fluidez o producción motriz, calidad motriz, redefinición motriz y por último, flexibilidad motriz.

6. Conclusiones

Con la realización de este documento de fin de grado y a través del estudio de la creatividad como base fundamental del proyecto en la educación primaria dentro del área de la educación física, se ha querido llevar a cabo una propuesta de intervención que pueda ser plasmada en un aula para el fomento del desarrollo de la misma.

El objetivo general se ha logrado, ya que se ha conseguido realizar una propuesta piloto enfocada en el desarrollo de la creatividad, esto se ha llevado a cabo haciendo hincapié en los objetivos específicos. Estos hacen referencia a;

- Definir y describir qué es la creatividad, qué teorías hay y qué relación existe entre creatividad y educación; Este objetivo se ha llevado a cabo con un minucioso estudio de diferentes autores de renombre. Confrontando desde los primeros documentos hasta los más actuales para contextualizarlos y poder llegar a la relación que existe entre ellas.
- Describir el papel que tiene la Educación física en primaria; Con un total nexo de unión al objetivo visto anteriormente, se llegó a describir la relación que tiene la educación física en primaria. Esto se consiguió enlazando las diferentes áreas del cerebro y la motricidad.
- Estudiar la relación entre la creatividad y la educación física; Una vez logrados los dos primeros objetivos específicos, tratamos de enfocar el estudio realizado previamente al área de educación física. Esto se logró a través de las inteligencias múltiples de Gardner.
- Encontrar los principios generales que tendrían que hacerse en la educación física en primaria para desarrollar un aumento de la creatividad; Marin Ibañez y su lista publicada en el 1995 jugó un papel esencial para la consecución de estos principios. Una vez estudiados al detalle y comparados con otros autores se creó una lista de 5 principios que han guiado el desarrollo de la propuesta piloto.
- Encontrar los indicadores y competencias específicas que tendrían que aplicarse en las actividades de educación física para que resulten creativas; Con la

información obtenida hasta el momento, era la oportunidad de relacionar conceptos y crear las competencias e indicadores. Se puede decir que fue el objetivo más costoso del documento pero a su vez uno de los más importantes para que la propuesta englobará todos los objetivos trabajados.

- Elaborar una propuesta piloto para su posible implementación en un curso de primaria; La suma de la consecución de los objetivos anteriores dio como resultado la elaboración de la propuesta piloto. Sería muy interesante para mi poderla aplicar yo mismo para observar y modificar cuanto sea necesario, ya que confío mucho en esta forma de desarrollar la creatividad en las personas.

Estos seis objetivos han sido el motor del documento, con la consecución de todos ellos se ha podido llegar al principal. Cabe destacar que durante todo el proceso todos han estado en una continua sincronización

Una vez alcanzados los objetivos y finalizada la investigación, quiero dejar una opinión de un carácter más personal:

Pienso que es de gran importancia realizar cambios importantes en el sistema educativo para conseguir cierta mejora en este campo. Sabemos que la creatividad y el pensamiento creativo tienen una gran importancia en la educación de los alumnos, ya que esta es un símbolo único y propio de cada uno de ellos. Por ello los docentes debemos utilizar estrategias que formen personas creativas que generen un pensamiento divergente.

Desde el punto de vista del marco teórico se han aportado datos con lo que se puede observar que la creatividad no solo se limita a un ámbito artístico. Sino que puede ser una buena base en la que los docentes nos podemos apoyar para la enseñanza y el aprendizaje de cualquier área. Basándonos en esto lo propuesta trata de que esta sea generada en el aula de educación física.

La creatividad se puede trabajar en todas las edades, pero cuanto antes se comience a hacerlo mejor. Ya que uno de los objetivos principales de la educación es crear seres humanos que sepan hacer cosas nuevas y diferentes. Para ello y utilizando la Educación Física como una de las áreas curriculares con mayor campo de actuación en el trabajo de

algunas inteligencias múltiples, las cuales desempeñan un papel importante en el desarrollo de la creatividad podemos aprovecharnos para obtener ventaja y fomentar en gran medida el desarrollo de la misma.

La realización de este trabajo se debe a mi gran vinculación con el deporte y la Educación Física. Desde pequeño, mis tiempos libres los dedicaba a dibujar y al deporte. En mi etapa de educación primaria, los profesores dejaban en un segundo plano todas las asignaturas que no fuesen lengua y matemáticas, mostrando una educación muy tradicional con un estilo muy dirigido en ellas, por el contrario una educación liberal y poco exigente en las demás. Por ello la elección de este tema de mi trabajo de fin de grado, la creatividad enlazada con la educación física, demostrando todos sus beneficios demostrados por distintas fuentes.

7. Referencias bibliográficas

Alfonso, E., & Beatriz, G. G. (2006). Creatividad y función cerebral. *Rev Mex Neuroci*, 7(5), 391-399.

Azzam, A. M. (2009). Why creativity now? A conversation with Sir Ken Robinson. *Educational Leadership*, 67(1), 22-26.

Blázquez, A. (2009). Educación y creatividad. *Innovación y experiencias educativas*. Art. 38. Granada: CSI-F Enseñanza Andalucía.

Casado, Y., Llamas, F., & López, V. (2015). Inteligencias múltiples, creatividad y lateralidad, nuevos retos en metodologías docentes enfocadas a la innovación educativa. En: Reidocrea, vol. 4, pp. 343-358

Cenizo Benjumea, J. M., & Fernández Truan, J. C. (2006). Los recursos materiales de educación física en la creatividad motriz material resources of physical education in the motor creativity. *Revista de Medios y Educación, Pixel-Bit*. Julio, numero 028

Moreno, M. J., & Carreiro da Costa, F. (2001). Estudio de las variables de participación del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Digital Buenos Aires*, 41.

Casillas, M. Á. (1999). *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. Revista digital de educación "Nueva época*, 10.

Coll, C. (1999). *Psicología de la educación*. Madrid: Alianza.

Diccionario Real Academia de la Lengua Española. 22^a Edición.

Durán, T., Abengozar, A. E., Magallón, R., Martire, A., Rebouças, B., & Weixlberger, C. (2013). La creatividad. *RTA Comunicación*, (5), 1-22.

Doval Naranjo, Francisco. (1999) “*Indicadores de validación y control de la clase de Educación Física*”. Tesis para obtener el grado científico de Doctor en Ciencias de la Cultura Física. Instituto Manuel Fajardo. La Habana. Registro Biblioteca I. S. C. F.

Escarabajal, J. C., & Martín-Acosta, F. (2019) Análisis bi- bliográfico de la gamificación en Educación Física. Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 8(1), 97-109.

Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. *Santiago de Chile: Instituto Construir*. Recuperado de <http://www.institutoconstruir.org/centro/superacion/La%20Teor%20de%20de,20,287-305>.

Gardner, H. (1987). *Estructura de la mente. La teoría de las Inteligencias Múltiples*. México: FCE

Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Colombia.

GERVILLA, Á. (2003d). Creatividad, calidad e innovación. En Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo II .Madrid: Editorial Dykinson.

GERVILLA, Á. (2006a). Creatividad y actividad profesional. En Comprenderé y evaluar la creatividad. Volumen 1. Málaga: Ediciones Aljibe.

GERVILLA, Á. (2006b). Evaluar la creatividad del entorno familiar. En Comprender y evaluar la creatividad. Volumen 2. Málaga: Ediciones Aljibe.

GERVILLA, Á. (2006c). La creatividad en la adolescencia. En Comprender y evaluar la creatividad. Volumen 1. Málaga: Ediciones Aljibe.

GERVILLA, Á. y MADRID, D. (2003a). Creatividad y currículum. En Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo I. Madrid: Editorial Dykinson.

GERVILLA, Á. y MADRID, D. (2003b). Metodología para el desarrollo de la Creatividad. En Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo I. Madrid: Editorial Dykinson.

HUIDOBRO SALAS, T. (2002). Una definición de la Creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados. Dpto. De Psicología Básica II. Procesos Cognitivos, de la Universidad Complutense de Madrid.

Lassig, C. J. (2009). Teachers' attitudes towards the gifted: The importance of professional development and school culture. *Australasian Journal of Gifted Education*, 18(2), 32-42.

López-Martínez, O., & Navarro-Lozano, J. (2010). Influencia de una metodología creativa en el aula de primaria. *European Journal of Education and Psychology*, 3(1), 89-102.

MARIN IBAÑEZ,R. (1995): La creatividad diagnostico, evaluación e investigación. Madrid, UNED.

Glover, J. A., Ronning, R. R., & Reynolds, C. R. (Eds.).(2013). *Handbook of creativity*. Springer Science & Business Media.

MARTINEZ, I.R. (1984). La creatividad. Ceac, España.

Mercadé, A. (2016). Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples. Recuperado de: <https://transformandoelinfieno>.

El desarrollo de la en Primaria a través de la Educación Física. Propuesta de intervención de 8 sesiones.

com/2012/12/19/los-8-tipos-de-inteligencia-segun-howard-gardner-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples.

Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca nueva.

Rodrigo Martín, I., & Rodrigo Martín, L. (2012). CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN. *Revista Prisma Social*, (9).

Navarro Lozano, J. (2009). Mejora de la creatividad en el aula de primaria. *Proyecto de investigación*:

Sánchez Bañuelos, F. (1986). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid, Gymnos.

Shaheen, R. (2010). *Creativity and Education*. Creative Education 2010. Vol.1, No.3, 166-169.

Solar, M. I. (2006). La educación creativa como demanda social en la formación de profesores del siglo XXI. Universidad de Concepción Facultad de Educación Chile. *Revista Recre@ rte N°6 Diciembre*, 1699-1834.

Sternberg, R. y Lubart, T.I. (1997). La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas. Barcelona: Paidós.

STERNBERG, R. J., & LUBART, T. I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. New York: Free Press.

Sternberg, R. J., & O'hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, (10), 113-149.

TORRE, S. D. L. y MORAES, M. C. (2006a). Investigar en creatividad bajo el pensamiento complejo. En Comprender y evaluar la creatividad. Volumen 2 . Málaga: Ediciones Aljibe.

Vallverdú, M. P. G., Fernández, V. L., & Salguero, F. L. (2016). Creatividad e inteligencias múltiples según el género en alumnado de Educación Primaria. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, (5), 33-39

Anexos

Anexo 1.

¡HOLA! PARA CONSEGUIR EL DESAFIO DEBEIS SUPERAR LOS SIGUIENTES BLOQUES.

BLOQUE 1

DEBEIS DESPLAZAROS 10 METROS USANDO DOS APOYOS. CADA INTEGRANTE DEL GRUPO DEBERA USAR APOYOS DIFERENTES.

BLOQUE 2

AHORA SON 3 APOYOS. CADA INTEGRANTE DEL GRUPO DEBERA USAR APOYOS DIFERENTES.

BLOQUE 3

PARA FINALIZAR NECESITAMOS 4 APOYOS. CADA INTEGRANTE DEL GRUPO DEBERA USAR APOYOS DIFERENTES.

Anexo 2.

¡HOLA! PARA CONSEGUIR EL DESAFIO DEBEREIS SUPERAR LOS SIGUIENTES BLOQUES.

BLOQUE 1 POR PAREJAS

DEBEIS DESPLAZAROS 10 METROS USANDO CUATRO APOYOS ENTRE LOS DOS. TENEIS QUE HACER 4 DESPLAZAMIENTOS, TODOS DIFERENTES.

BLOQUE 2 POR TRIOS

DEBEIS DESPLAZAROS 10 METROS USANDO 5 APOYOS ENTRE LOS TRES. TENEIS QUE HACER 4 DESPLAZAMIENTOS, TODOS DIFERENTES

BLOQUE 3 TODO EL GRUPO

DEBEIS DESPLAZAROS 10 METROS USANDO 7 APOYOS ENTRE TODOS. TENEIS QUE HACER 4 DESPLAZAMIENTOS, TODOS DIFERENTES

Anexo 3

RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA EL DOCENTE

Marca la casilla correspondiente siendo 1= nunca, 2=rara vez, 3=algunas veces, 4=con frecuencia y 5= siempre.

	1	2	3	4	5
Los alumnos han mostrado interés por el contenido aplicado.					
Los alumnos se implican en las actividades propuestas por el docente.					
Los alumnos se divierten en las sesiones.					
Se relacionan positivamente con los compañeros.					
La temporalización de la intervención ha sido correcta.					
Los materiales utilizados han sido los adecuados para alcanzar los distintos objetivos.					

Los contenidos trabajados son adecuados a las características del alumnado.					
La propuesta es divertida y motivadora.					

Anexo 4

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNADO.

Contesta a las siguientes preguntas. No hay respuestas correctas o incorrectas.

1. ¿Cuál es la sesión que más te ha gustado de todas? ¿Y la que menos?

2. ¿Cuál es la actividad que más te ha gustado? ¿Y la que menos?

3. Describe estas sesiones con 3 adjetivos y 3 adjetivos negativos.

4. ¿Cambiarías algo de las sesiones? ¿El que?

5. ¿Qué calificación le pondrías a estas sesiones? Rodea.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6. ¿Qué calificación te pondrías? Según la participación e interés que has mostrado.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anexo 5.

ALUMNO:		FLUIDEZ Y PRODUCCIÓN MOTRIZ		
CALIFICACIÓN	SUSPENSO	5-6	7-8	9-10
SESIÓN 1				
SESIÓN 2				
SESIÓN 3				
SESIÓN 4				
SESIÓN 5				
SESIÓN 6				
SESIÓN 7				
SESIÓN 8				

SUSPENSO: No produce ninguna respuesta o solución ante el problema que propone el sujeto.

5-6: Produce una respuesta y con ayuda, ante el problema que propone el sujeto.

7-8: Produce dos o menos respuestas sin ayuda ante el problema que propone el sujeto.

9-10: Produce más de dos respuestas sin ayuda, ante el problema que propone el sujeto.

ALUMNO:		FLEXIBILIDAD MENTAL MOTRIZ		
CALIFICACIÓN	SUSPENSO	5-6	7-8	9-10
SESIÓN 1				
SESIÓN 2				

SESIÓN 3				
SESIÓN 4				
SESIÓN 5				
SESIÓN 6				
SESIÓN 7				
SESIÓN 8				

SUSPENSO: No sabe cambiar de propuesta motriz ante una situación.

5-6: Sabe cambiar de propuesta motriz con ayuda ante una situación.

7-8: Sabe cambiar de propuesta motriz sin ayuda ante una situación con gran gestión.

8-9: Sabe cambiar de propuesta motriz ante una situación sin gran gestión.

ALUMNO:		ORIGINAL IDAD MOTRIZ		
CALIFICACIÓN	SUSPENSO	5-6	7-8	9-10
SESIÓN 1				
SESIÓN 2				
SESIÓN 3				
SESIÓN 4				
SESIÓN 5				
SESIÓN 6				
SESIÓN 7				
SESIÓN 8				

SUSPENSO: No hay ingenio en las respuestas aportadas.

5-6: Su ingenio en las respuestas aportadas es escaso.

7-8: Su ingenio en las respuestas aportadas tiene un nivel medio.

9-10: Su ingenio en las respuestas aportadas tiene un nivel alto.

ALUMNO:		REDEFINICIÓN MOTRIZ		
CALIFICACIÓN	SUSPENSO	5-6	7-8	9-10
SESIÓN 1				
SESIÓN 2				
SESIÓN 3				
SESIÓN 4				
SESIÓN 5				
SESIÓN 6				
SESIÓN 7				
SESIÓN 8				

SUSPENSO: No encuentra usos, funciones y aplicaciones diferentes a las habituales.

5-6: Sus usos, funciones y aplicaciones son escasas.

7-8: Sus usos, funciones y aplicaciones tienen un nivel medio.

9-10: Sus usos, funciones y aplicaciones tienen un nivel alto.

ALUMNO:		CALIDAD MOTRIZ		
CALIFICACIÓN	SUSPENSO	5-6	7-8	9-10
SESIÓN 1				
SESIÓN 2				
SESIÓN 3				

SESIÓN 4				
SESIÓN 5				
SESIÓN 6				
SESIÓN 7				
SESIÓN 8				

SUSPENSO: La calidad de cada una de las propuestas elaboradas es nula.

5-6: Su calidad de cada una de las propuestas elaboradas es baja.

7-8: Su calidad de cada una de las propuestas elaboradas es media.

8-9: Su calidad de cada una de las propuestas elaboradas es alta.