



Universidad de Zaragoza. Facultad de Educación

Grado en Magisterio de Educación Infantil

¿CÓMO FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL DESDE EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA?

TRABAJO FIN DE GRADO



Alumna: Elena Pérez Abad

NIP: 628877

Tutora: Nora Ramos Valleclillo

09/06/2014

ÍNDICE

	Página
Resumen.....	1
Introducción y justificación.....	2
1. Objetivos del trabajo	3
2. La creatividad	
2.1. Definición.....	4
2.2. Tipos de creatividad.....	5
2.3. Historia.....	6
2.4. Explicaciones sobre la creatividad.....	10
3. Creatividad: ¿se nace o se aprende?.....	16
4. Creatividad como característica personal.....	18
5. La creatividad en la escuela	
5.1. La creatividad en la etapa de educación infantil.....	20
5.2. Metodología de la creatividad.....	22
5.3. ¿Se fomenta la creatividad en la escuela?.....	29
5.4. Decálogo del maestro creativo.....	30
6. Técnicas para fomentar la creatividad	
6.1. Técnicas generales.....	32
6.2. Técnicas artísticas.....	42
6.3. Técnicas para Educación Infantil.....	49
7. Propuesta de sesión creativa	
7.1. Objetivos.....	53
7.2. Desarrollo.....	53
7.3. Resultados de la sesión.....	55
7.4. Conclusiones.....	57
8. Conclusiones finales.....	59
Referencias.....	62
Enlaces de las imágenes.....	67
Anexos.....	68

¿CÓMO FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL DESDE EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA?

RESUMEN

En este trabajo fin de grado se analizan las principales definiciones de creatividad y las perspectivas que han estudiado sobre este concepto a lo largo de la historia, así como la evolución que ha sufrido este término y las diferentes visiones del mismo. También aparecen los tipos de creatividad y el origen de la misma, intentando contestar a la pregunta de si es innata o adquirida.

A partir de este fundamental interrogante se plantea qué puede hacer la escuela para fomentar la creatividad y ayudar a su desarrollo.

El principal objetivo del trabajo es investigar cómo se trabaja la creatividad en las aulas (técnicas, estrategias, juegos, metodologías) y evaluar si estas técnicas y metodologías presentadas son las mejores para fomentarla en la escuela, centrándome en los alumnos de infantil.

Se presenta un estudio de técnicas para fomentar la creatividad, tanto de manera individual como grupal, desde cualquier área y se hace una evaluación de su adecuación o no a Educación Infantil.

Para finalizar, aparecen técnicas para fomentar la creatividad desde el ámbito de la Educación Plástica. Con todas las técnicas presentadas se hace una selección de las más adecuadas para Educación Infantil y, a partir de los datos obtenidos, se plantea una sesión didáctica creativa.

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Hoy en día la creatividad es un rasgo indispensable para que una persona sea considerada cualificada para un trabajo. Al igual que la sociedad cambia a gran velocidad las empresas buscan a trabajadores que sean capaces de crear nuevas ideas para adaptarse a esa rápida transformación.

Estas nuevas exigencias hacen que nos preguntemos si estamos todos preparados para ser creativos o si poseemos esa cualidad. A consecuencia de esto, este término está siendo cada vez más estudiado en el ámbito de la psicología y la educación y están surgiendo gran diversidad de técnicas y métodos para impulsar la creatividad.

El experto en creatividad, Sir Ken Robinson (2011), afirma que “la creatividad se aprende igual que se aprende a leer”. Siguiendo esta opinión, en este trabajo fin de grado se presentan gran variedad de técnicas y métodos que potencian la creatividad tanto en el ámbito laboral como en el educativo, que es el que más nos interesa.

Además, en este trabajo se muestra una guía metodológica que promueve la creatividad adaptada al currículo de Educación Infantil en Aragón para llevar a cabo en las aulas.

La razón por la que he decidido elaborar un trabajo fin de grado sobre la creatividad es que comparto la idea de Sir Robinson de que en las escuelas no se ayuda al desarrollo de la creatividad, sino más bien al contrario. En muchas ocasiones, los maestros se limitan a completar las fichas y cuadernos de editoriales que les dicen a los alumnos hasta de qué color deben pintar un dibujo, sin dejar espacio a que estos desarrollos ese mundo de fantasía en el que todo es posible.

A continuación se manifiestan los objetivos principales que se persiguen con este trabajo.

1. OBJETIVOS DEL TRABAJO

Este trabajo fin de grado se centra en el estudio de la creatividad en la etapa de Educación Infantil.

El trabajo centra los conceptos claves relativos a la creatividad y su evolución a lo largo de los años.

Sin embargo, el objetivo general es hacer una revisión a través de la bibliografía de cómo se trabaja la creatividad en las aulas y, a partir de ahí, llevar a cabo una evaluación para ver si se realiza de una manera adecuada y productiva.

En definitiva, podemos enumerar los siguientes objetivos:

- Analizar diferentes propuestas para fomentar la creatividad en las aulas.
- Seleccionar las mejores técnicas, generales y artísticas, para fomentar la creatividad en Educación Infantil.
- Llevar a cabo en el aula de infantil una sesión que potencie la creatividad.

2. LA CREATIVIDAD

2.1. Definición de creatividad

No existe una definición exacta de la creatividad aunque sí que se pueden encontrar rasgos comunes en varias definiciones: Engle, Mah y Dadri (1997) la definen como la producción de ideas, objetos y obras artísticas; Davis (1983) la define como una capacidad multidimensional que incluye un elemento de novedad en la personalidad de cada individuo, en el proceso o en el producto creativo; Sternberg (1997) la define como el equilibrio entre el análisis, la inventiva y la práctica. La Real Academia Española, por su parte, define el concepto de “creatividad” como la capacidad de un individuo para crear y como la facultad de creación de una persona.

También podemos definir la creatividad como la habilidad para percibir información, para transformarla de un modo original y para comunicar las ideas o producciones personales mediante diferentes códigos (verbal, plástico, musical...). (Suárez, 2001).

En la Comisión de las Comunidades Europeas (2008) se acordó que la creatividad es una característica humana que se manifiesta en muchos ámbitos y contextos, desde las obras de arte hasta los descubrimientos científicos y el espíritu emprendedor. También define la creatividad como una condición previa para la innovación.

Por tanto, analizando estas definiciones propongo la siguiente: la creatividad es un rasgo complejo en el que confluyen procesos cognitivos, motivacionales y socioculturales.

También se podría definir como la facultad de un individuo para crear y originar cosas nuevas, proponiendo ideas novedosas y diferentes con la intención de crear un resultado práctico e innovador.



Imagen 1. La creatividad también es experimentar con diferentes materiales.

2.2. Tipos de creatividad

De acuerdo con Sanz de Acevedo, M.L y Sanz de Acevedo, M.T (2007) los tipos de creatividad se organizan jerárquicamente en cinco manifestaciones:

1. *Expresiva*

La creatividad expresiva está caracterizada por la espontaneidad y la libertad, no requiere de aptitudes especiales. Un ejemplo de este tipo de creatividad son los dibujos o las ideas que dan solución a algún problema.

2. *Productiva*

En este tipo de creatividad se aplican técnicas y estrategias que van dirigidas a la consecución de un objetivo. En este nivel se precisan aptitudes especiales.

3. *Inventiva*

Es el nivel de los inventos y descubrimientos, en el que se trabaja con componentes de un modo novedoso. En este tipo de creatividad se incluyen nuevos métodos, técnicas, instrumentos...

4. *Innovadora*

Este nivel supone un alto nivel de agilidad en la producción de ideas y un alto grado de originalidad. La innovación conlleva un conocimiento alto de los principios fundamentales del campo que se aborda.

5. *Emergente*

Es el nivel en el que florecen nuevas ideas, nuevas líneas de investigación y nuevas escuelas. Pertenecen a este nivel los creadores de los grandes paradigmas científicos o filosóficos.

2.3. Historia

El constructo “creatividad” es uno de los conceptos menos divulgados en el campo de la psicología. Sin embargo, en la actualidad es un concepto que se encuentra a la orden del día. Es por eso por lo que he decidido llevar a cabo un trabajo fin de grado en el que se hable de la creatividad y de cómo potenciarla desde la infancia, para evitar que se pierda al llegar a la juventud y la adultez.

Si se revisan las investigaciones llevadas a cabo en el siglo XIX, se observa que la mayoría giran en torno a cinco preguntas básicas: ¿qué es la creatividad?, ¿quién es una persona creativa?, ¿cuáles son sus características?, ¿quién debe beneficiarse de la creatividad? E ¿influye el ambiente en la creatividad?. Sin embargo, pocas veces encontramos respuesta a estos interrogantes. En este trabajo se abordarán éstas y otras cuestiones relativas a la creatividad, concretamente, la más importante para mí: ¿cómo fomentarla?

En Galton (1869) aparecen algunas pistas respecto a la idea de si la creatividad es o no hereditaria. Para Galton, era más importante la herencia genética que el ambiente en el que se desarrollaba la persona. Asimismo, Jevons en 1877 define el ingenio como una creatividad esencial y James, en 1880, empieza a trabajar la idea de pensamiento divergente.

Durante estas mismas décadas surge la idea de creatividad como algo inherente en todas las personas aunque con diferente intensidad en unas y otras. Surge la idea de la universalidad de la creatividad y de la posibilidad de estimularla.

A principios del siglo XX se propone la división del proceso creador en etapas. En todas las aproximaciones se distinguen tres momentos: preparación o recopilación de datos y experiencias, fases de inspiración, ilusión o explosión y un análisis conceptual de lo realizado. Esta es la base de lo que llamaremos posteriormente el proceso creativo.

Rogers (1981) distingue seis momentos: estar abierto a nuevas experiencias, intencionalidad, compromiso con el proceso y con los materiales, explosión, retiro o toma de distancia-explosión, desprendimiento o alejamiento y análisis conceptual.

Dewey (1910) encuentra cinco fases en el proceso creativo: encuentro con la dificultad, localización y precisión de la misma, planteamiento de una posible solución, observación y experimentación y deducción de las consecuencias convenientes.

Valero (1975) en *Educación personalizada*¹ distingue entre:

- Fase de preparación: surge un problema.
- Incubación: entra en acción la imaginación y fantasía.
- Iluminación: es el momento en el que llega la solución que se buscaba.
- Verificación: es el momento de dar forma a la idea y plasmar algo concreto.

Es muy posible que cada persona viva el proceso creativo de una manera diferente la secuencia a seguir pero, de acuerdo a Sefchovich y Waisburd (1985)², se encuentra un común denominador que podría definirse así:

1. Actitud de apertura a nuevas experiencias ⇔ Sensibilización
2. Deseo de plasmar la experiencia adquirida ⇔ Reflexión o meditación
3. Pérdida de contacto con la realidad ⇔ Compromiso con el proceso personal
4. “Jugar” combinando y recombinando la experiencia ⇔ Inspiración, acción
5. Toma de distancia ⇔ Alejamiento
6. Relajación momentánea ⇔ Tom de contacto con la realidad
7. Análisis conceptual ⇔ Autoevaluación
8. Parálisis, introspección ⇔ Gestación

Poco a poco empezaron a ser investigadas las diferencias entre inteligencia e invención: Binet y Simon (1916) y Spearman (1904) elaboraron tests de inteligencia que incluían ítems que requerían el uso de la imaginación.

A partir de los estudios de la personalidad se han podido identificar cuatro rasgos en los sujetos creativos: inteligencia alta, originalidad, fluidez verbal e imaginación. En mi opinión estos rasgos sí se dan en las personas creativas pero acompañados de otros como la flexibilidad en la solución de problemas, motivación por la tarea que van a desarrollar, valentía a la hora de innovar, inconformismo con la solución aportada, dominio de la materia en la que son creativos y pasión por lo que hacen.

* (1) Valero, J.M (1975). *Educación personalizada*. México: Progreso

(2) Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una pedagogía de la creatividad. Expresión Plástica*. México: Trillas

Por otro lado, muchos autores consideran el discurso pronunciado por Guilford (1950) ante la American Psychological Association como el inicio del interés científico por la creatividad entendida como la capacidad de producir algo susceptible de ser medido. (Sanz de Acevedo, M.L y Sanz de Acevedo, M.T, 2007)

En este discurso Guilford hace referencia a dos cuestiones: cómo encontrar el potencial creativo y cómo mejorar los rasgos de personalidad del sujeto creativo y distingue entre dos tipos de pensamiento: divergente y convergente. Asocia la creatividad al pensamiento divergente e identifica sus componentes básicos: fluidez, novedad, flexibilidad, síntesis, análisis y reorganización de ideas. Por su parte, el pensamiento convergente estaría asociado al razonamiento lógico.

Más adelante, la creatividad se estudia vinculada al mundo de la educación. Torrance (1962) presenta una lista de 84 características de personalidad, muy útil para describir a sujetos creativos. Algunas de estas características son: es consciente de los demás, acepta el desorden, inconformista, aventurero, valiente, individualista, intuitivo, introvertido... Estas características se repiten en diversos estudios sobre creatividad. Personalmente, considero que encajan bien en la imagen que tenemos de una persona creativa ya que buscan la perfección en sus obras y se arriesgan para buscar soluciones novedosas.

Hoy en día, la creatividad es un concepto que está en boca de todos. Continuamente se demandan personas creativas para desempeñar distintas profesiones y crear nuevos productos y procesos de elaboración.

Ken Robinson (*Redes*, 2011), experto en creatividad en la actualidad, considera que las personas tenemos una imaginación muy potente que nos hace capaces de crear nuevas tecnologías, capaces de asumir el punto de vista de otra persona y que nos hace distintivos del resto de especies animales. Para él, creatividad es poner la imaginación a trabajar y el proceso de tener ideas nuevas que sean valiosas.

Robinson define la creatividad en un proceso de tres pasos: encontrar tu elemento, algo que te guste hacer; sentir pasión por ello y arriesgar dentro de ese elemento que te apasiona. Comparto totalmente esta perspectiva pues considero que para crear un producto o idea nuevos y buenos debes estar cómodo haciéndolo, “estar en tu elemento” y sentir pasión por él, debe gustarte trabajar el él.

En conclusión, la creatividad es un concepto que ha sido poco estudiado a lo largo de los años desde el ámbito de la Psicología. Sin embargo, a partir del siglo XX los psicólogos le han dado la importancia que se merece y se han presentado estudios relativos al proceso creativo y a las características propias de una persona creativa. No obstante, considero que en la bibliografía relativa al tema faltan propuestas sobre cómo estimular la creatividad ya que se queda todo en aspectos teóricos.

Como he comentado anteriormente, en la actualidad se ha convertido en un requisito indispensable para muchas empresas que buscan en sus trabajadores a personas creativas capaces de generar nuevas ideas y proyectos. Por ello, hoy en día la creatividad se considera como un rasgo fundamental para ser feliz en lo que uno se dedica y, por ello, debe ser estimulada desde el nacimiento.

2.4. Explicación sobre la creatividad

Existen diversas teorías que intentan explicar la naturaleza y el desarrollo de la creatividad. Algunas de ellas se centran en la creatividad como un rasgo de la persona, enfoques tradicionales, susceptible de ser trabajado y otras consideran que el medio ambiente influye fuertemente en la creatividad y que esta es resultado de diversos factores (motivación, ambiente, inteligencia...).

En este apartado se exponen las teorías más relevantes clasificadas en dos grupos: “primeros enfoques”, y “enfoques actuales. (Sanz de Acedo, M.L. y Sanz de Acedo, M.T.)

Primeros enfoques

Psicoanalítico

Se basa en la idea de que la creatividad es resultado de la tensión que se produce entre la realidad consciente y los impulsos inconscientes.

Freud (1959) es el creador de esta corriente y, propone que los artistas desarrollan su trabajo creativo como una manera de expresar sus deseos inconscientes tales como fama, poder, riqueza, honor o amor. Afirma que los individuos son creativos si se dejan llevar por su espontaneidad y que solo algunas formas de inhibición impiden el desarrollo de su creatividad.

En definitiva, el psicoanálisis trata de estimular la capacidad de desconectarse de la realidad y de elaborar asociaciones interesantes y originales.

Gestáltico

Los psicólogos de la Gestalt no suelen emplear el término creatividad sino los de pensamiento productivo, solución de problemas e “*insight*”. (Sanz de Acedo, M.L. y Sanz de Acedo, M.T., 2007)

Esta perspectiva señala que son las características estructurales de los problemas las que determinan el proceso creativo de reestructuración.

La concepción de creatividad que defiende la teoría de la Gestalt se funda en la convicción de que el pensamiento productivo no es consecuencia de la experiencia

personal sino de procesos perceptuales que llevan a que los elementos encajen y se halle la solución al problema.

Para la Gestalt, el *insight* es una forma de descubrimiento y la característica que lo define es lo repentino de la idea obtenida. Sin embargo, no está clara la relación entre creatividad e *insight*. La teoría gestáltica acepta como bueno el hecho de estimular la fluidez y la flexibilidad en la solución de problemas y utiliza el concepto *insight* para desvelar mejor los principios de creatividad.

Asociacionista

Esta teoría toma como punto de partida a los empiristas ingleses David Hume y James Mill que afirmaba que la asociación de ideas configura las bases del pensamiento. Para ellos, la creatividad dependerá del número y de la rareza de las asociaciones.

Las ideas creativas son el resultado de un tipo particular de respuestas, formadas a partir de ideas remotas no relacionadas explícitamente. En este proceso influyen dos factores: la cantidad de elementos que el sujeto conoce y la complejidad de las asociaciones entre los estímulos.

Acorde a este planteamiento, una estrategia eficaz para aumentar la creatividad será la de construir asociaciones. Esta técnica consiste en unir dos o más ideas sin aparente relación entre sí para conseguir un resultado totalmente nuevo. La técnica de Giani Rodari (1973), el binomio fantástico, que explicaré posteriormente, está basada en este planteamiento asociacionista.

Humanístico

Maslow (1968), fundador del movimiento humanista, sostiene que en el ser humano existe una tendencia a la creatividad, vinculada al propio desarrollo. Para él, la persona creativa tiende a hacer todo de forma distinta y original y es espontánea, expresiva y natural.

Maslow diferencia entre creatividad primaria, secundaria e integrada. La primaria es propia de las personas que se realizan alcanzando sus objetivos. La secundaria incluye pruebas científicas, obras literarias, plásticas, arquitectónicas, productos comerciales... En definitiva, un producto concreto. Y la integrada exige un talento especial y gran capacidad de trabajo y estudio.

En general, la psicología humanista considera la creatividad como una actitud abierta a la experiencia, a la autorrealización de la persona y a la adaptación de los cambios que se dan en la sociedad.

Como resumen de este apartado de “primeros enfoques”, se puede concluir que, acorde a estas ideas, una manera de estimular la creatividad sería mediante el empleo de asociaciones de ideas (enfoque psicoanalista y asociacionista).

Siguiendo a la psicología de la Gestalt, una manera de potenciar la creatividad en las aulas sería mediante la estimulación de la flexibilidad en la solución de problemas, es decir, aceptar varias soluciones como válidas y la fluidez en la producción de ideas; dar más tiempos de creación libre a los alumnos para que se habitúen a idear cosas nuevas.

Por último, la psicología humanista afirma que en el ser humano hay una inclinación innata a la creatividad por lo que lo que hay que hacer en la escuela es estimularla y darle oportunidades al niño para que la emplee y desarrolle.

Enfoques actuales

Psicométrico

Este enfoque interpreta la creatividad como una competencia mental cuantificable y analiza los rasgos que distinguen a las personas creativas de las que no lo son.

Su principal representante es Guilford (1950), que estima que la creatividad implica fluidez, flexibilidad y originalidad en los procesos del pensamiento. Las aportaciones más significativas de Guilford son:

- Distingue entre pensamiento convergente y divergente y aporta bases teóricas para diferenciar los conceptos de superdotación y creatividad.
- Considera el pensamiento divergente como un proceso normal de la cognición.
- Introduce nuevas perspectivas en el estudio de la creatividad.

Otro autor importante de este enfoque es Torrance (1974) quien ofrece diversos tests de contenido figurativo y verbal, por ejemplo los Torrance *Tests of Creative Thinking**, muy empleados para medir el pensamiento divergente y la capacidad de resolución de problemas en entornos educativos.

Cognitivo

El objetivo de este enfoque es entender las representaciones mentales y los procesos que tienen lugar en el pensamiento creador. Considera que la creatividad es la combinación y ejecución de las operaciones mentales normales existentes en la persona.

Los autores de este enfoque (Perkins, Schank, Bailin, Weisberg...) se han centrado en la identificación de la creatividad, sin olvidar la importancia que tiene el entorno en el desarrollo y en la manifestación de la misma.

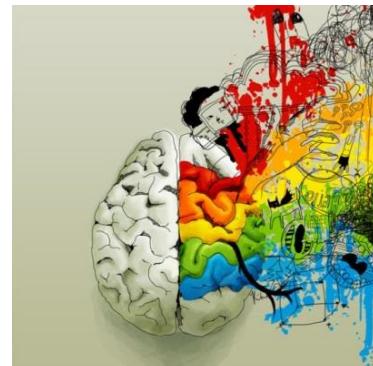


Imagen 2. El hemisferio derecho del cerebro es el encargado de las tareas artísticas; en definitiva, del pensamiento divergente.

* Torrance, E.P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms and technical manual*. En Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Umelia Textos

Este enfoque pretende dar un nuevo impulso a las investigaciones cognitivas básicas sin negar la relevancia que tienen en el proceso creativo otros factores no cognitivos: la motivación, los rasgos de personalidad, la educación formal y las fuerzas sociales.

Interaccionista

El enfoque interaccionista toma las variables de personalidad, motivación y ambiente sociocultural como centro de su investigación.

Entre los modelos más relevantes de este enfoque están el de Sternberg y Lubart (1995) y el de Amabile (1983).

Sternberg y Lubart (1995), tomando como referencia el punto de vista económico de quienes piensan que comprar barato y vender caro es la mejor estrategia para desenvolverse en la vida, transfieren este modo de pensamiento al campo de la creatividad. La persona genera ideas poco valoradas por el resto, pero que, con el paso del tiempo, llegan a ser estimadas y vendidas por un alto precio. Para ello, será necesario que la persona creativa combine seis recursos: inteligencia, conocimiento, estilos cognitivos, personalidad, motivación y ambiente.

Por otro lado, el modelo componencial de Amabile (1983) estudia, teniendo en cuenta el entorno, los procesos cognitivos que promueven la creatividad (procesos creativos), las capacidades de dominio, competencias y talentos aplicables al campo en el que el individuo trabaja, y la motivación hacia la tarea. La creatividad se define como producción de trabajos nuevos y apropiados.

Acorde a Amabile*, una secuencia de generación de respuestas creativas podría ser:

1. *Presentación del problema o tarea:* se presenta un problema a resolver. Si tiene interés en la tarea continuará el proceso.
2. *Preparación para el inicio del proceso creador:* el sujeto activa la información almacenada en su memoria. Juegan un papel muy importante las capacidades de dominio.

* Amabile, T.M. (1983). *The Social Psychology of Creativity*. New York: Springer Verlag.

3. *Generación de respuestas:* el sujeto propone diferentes respuestas, a poder ser novedosas. En esta etapa los procesos creativos y la motivación son fundamentales.
4. *Validación de la respuesta:* el individuo, utilizando las capacidades de dominio, evalúa las posibles respuestas.
5. *Resultados del proceso:* el individuo y el ambiente social estudian los resultados y evalúan los productos.

Estos cinco momentos no tienen por qué ser secuenciales pero son muy útiles para resolver problemas y procesos artísticos.

Csikszentmihalyi (1988) y Gardner (1993) afirman que el resultado creador es el fruto de la interacción de tres sistemas: campo, ámbito y persona. Según esta perspectiva la creatividad se definiría como cualquier acto, idea o producto que cambia un ámbito artístico o científico ya existente.

Tras analizar este segundo grupo de enfoques considero que se aceran más a la concepción actual de creatividad ya que hablan del desarrollo de la misma gracias al ambiente y no sólo al individuo.

En mi opinión, estos enfoques son más cercanos a la aplicación en las aulas ya que tienen en cuenta aspectos como la motivación, el ambiente, personalidad y educación. En concreto, el enfoque cognitivo da un peso importante a estos factores, para mí fundamentales en el desarrollo de la creatividad.

3. CREATIVIDAD: ¿SE NACE O SE APRENDE?

Parece demostrado que la creatividad es una capacidad innata del ser humano como cualquier otra, véase la imaginación, emotividad o la inteligencia, tal y como afirma Cabezas (1993).

Sin embargo, es fundamental tener en cuenta que no hay personas creativas y personas no creativas por nacimiento sino en función de las oportunidades que hayan tenido para desarrollar la creatividad. (Casas Carbajo, 2000)

Siguiendo este planteamiento se plantea una tarea fundamental a los educadores ya que, es deber de los docentes fomentar esa creatividad innata en el niño. La creatividad puede ser, por tanto, enseñada y aprendida.

Algunos autores han señalado cuáles pueden ser los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad. Stenberg y Lubart (1995) por ejemplo hablan de seis posibles factores:

- Inteligencia: encontramos tres tipos de inteligencia necesarios para la creatividad: *inteligencia sintética* (capacidad de producir ideas originales), *inteligencia analítica* (Sirve para discriminar y elegir las mejores ideas) y la *inteligencia práctica* (es la que permite presentar nuestro trabajo a unos destinatarios).
- Conocimiento: referido a todo lo que es necesario saber acerca del campo en el que se pretende ser creativo.
- Estilos de pensamiento: se refieren al uso que se les da a las habilidades propias de cada persona.
- Personalidad: hay rasgos de la personalidad que favorecen la creatividad (valentía, sentido del humor, originalidad, flexibilidad)
- Motivación: las personas que piensan creativamente sienten una gran motivación hacia la tarea que se les ha encomendado.
- Contexto medioambiental: no todos los rasgos que favorecen la creatividad dependen del individuo. También ejerce un peso importante el lugar en el que éste va a desarrollar su trabajo: un ambiente de respeto y de libertad favorecerá el desarrollo de la creatividad.

En este factor es en el que debe influir la escuela, potenciando un ambiente en el que sea posible la creatividad.

Ken Robinson (*Redes*, 2011) dice “la creatividad se aprende igual que se aprende a leer”. Para él, el proceso de enseñar a ser creativo debería ser igual de meticuloso que el de enseñar a leer. Esa frase, la cual comparto totalmente, es una prueba de que la creatividad puede y debe ser enseñada y estimulada en las escuelas y en todos los aspectos de la vida diaria. Robinson también reclama espacios en los que cada uno pueda explorar y desarrollar su creatividad.

En conclusión, la creatividad es un rasgo innato del ser humano y, como tal, necesita ser educado y estimulado pues está fuertemente influenciado por el ambiente y las oportunidades que ofrece el medio al niño. Según este criterio, las escuelas juegan un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad ya que son el lugar en el que los niños se forman y desarrollan sus habilidades cognitivas, motrices e interpersonales.



Imagen 3. Debemos ofrecer estímulos a nuestro cerebro para potenciar esa creatividad innata .

4. CREATIVIDAD COMO CARACTERÍSTICA PERSONAL

Una pregunta fundamental en relación al tema de la creatividad es cuáles son las características de la persona creativa. Generalmente, se considera que una persona es creativa si cumple las siguientes características en diferentes campos (Sanz de Acevedo, M.L y Sanz de Acevedo, M.T, 2007):

- Pensamiento: la persona creativa tiene facilidad para la asociación de ideas, tiene la mente abierta e interpreta la información desde diferentes puntos de vista, posee capacidad de inventiva, de síntesis y de razonamiento.
- Personalidad: el sujeto creativo es curioso, persistente, flexible, abierto, adaptable, inconformista, valiente y tiene confianza en su capacidad para generar ideas.
- Motivación: la persona creativa disfruta de lo que hace y se esfuerza por conseguir metas de excelencia.
- Conocimiento: la persona creativa domina múltiples técnicas (torbellino de ideas, metáforas, hipótesis...) y es una experta en la materia en la que va a desarrollar su creatividad.

Csikszentmihalyi (1996), por su parte, señala diferentes rasgos en la persona creativa: energía física, combina responsabilidad y disciplina, es inteligente, alterna realidad y fantasía, muestra rasgos de introversión y extroversión y es apasionada de su trabajo (esta característica la da también Ken Robinson en el programa Redes, 2011).

Conociendo las características propias de las personas creativas, podemos buscar actividades y técnicas para potenciarlas en el aula en todos los alumnos.

Con respeto a las características personales de las personas creativas (curiosidad, flexibilidad, adaptabilidad, inconformismo, imaginativo...) debemos realizar en el aula actividades en las que sea necesario utilizarlas, de ese modo, todos los niños, las posean o no, se verán obligados a emplearlas. Una buena manera de potenciar estas características es a través de actividades que requieran experimentación: ciencias naturales, plástica, drama...

En cuanto a la motivación y pasión hacia la tarea es necesario fomentarlas ofreciéndoles a los alumnos propuestas que les gusten y que hagan que trabajen con

ganas. Esto supone que el maestro debe conocer muy bien a sus alumnos y ofrecerles actividades a su medida.

Finalmente, en relación a las características de conocimiento y pensamiento, considero que ambas se pueden ejercitar en el aula mediante la práctica de asociaciones de objetos sin relación, haciendo ver a los alumnos que pueden existir varias soluciones para una misma tarea, con la enseñanza formal de técnicas que fomenten la creatividad (torbellino de ideas, binomio fantástico, lápices al centro, qué pasaría si..., etc.) y dando a los alumnos oportunidades para que desarrolleen su imaginación y sus propias ideas y sean capaces de exponerlas dando argumentos válidos a sus compañeros.

5. LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

5.1. La creatividad en la etapa de educación infantil

Los niños de Educación Infantil se encuentran en el estadio preoperatorio definido por Piaget (1969). Este periodo abarca desde los 2 hasta los 7 años y se caracteriza principalmente por la aparición del pensamiento simbólico.

Durante este periodo hay que diferenciar dos etapas tal y como señala Casas Carbajo (2000):

- Simbolismo no verbal: consiste en utilizar objetos con usos diferentes a los que les corresponden de manera convencional. Es la fase en la que la imaginación está más activa. Abarca desde los tres hasta los cinco años.
- Simbolismo verbal: el niño hace una utilización del lenguaje para representar objetos, acontecimientos y situaciones. El lenguaje es esencial para el desarrollo intelectual pues permite compartir ideas con los demás, ayuda al pensamiento y permite el empleo de representaciones mentales. Desde los cinco hasta los siete u ocho años.

Otras características propias de esta etapa son el egocentrismo, la repetitividad en el lenguaje, experimentación e imitación.

Martín González (1995), señala la relación existente entre el estadio preoperatorio y las fases del proceso creativo:

- Fase multisensorial: abarca hasta los 4 años. Durante esta fase es fundamental la estimulación de los sentidos.
- Fase simbólica: tiene lugar a partir de los 4 o 5 años y coincide con los citados simbolismo no verbal y simbolismo verbal.
- Fase intuitiva: fase de búsqueda de soluciones. Se da a partir de los ocho años.

A la hora de fomentar la creatividad debemos tener en cuenta estas características, por ello, durante la Educación Infantil, es fundamental estimular la expresión oral de las ideas del niño así como la enseñanza de nuevas palabras.

Por otro lado, debemos impulsar la observación, la descripción y el dibujo y no cerrar las puertas a la imaginación del niño a la hora de dotar de cualidades y usos a los diferentes objetos.

Además, los adultos debemos ser tolerantes con las explicaciones de los niños, tengan o no sentido y fomentar la inversión de operaciones físicas (plastilina, vertido de líquidos...). Finalmente, nuestra labor es facilitar el desarrollo intelectual estimulando al niño pero sin forzarle a practicar.

5.2. Metodología de la creatividad

Cuando hablamos de metodología nos referimos al conjunto de principios metodológicos que debemos seguir para lograr un objetivo o proyecto.

En este apartado, por lo tanto, se exponen, en primer lugar, los principios metodológicos que debemos perseguir si queremos que en nuestras aulas se fomente el desarrollo de la creatividad.

Basándonos en la orden del 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Infantil, podemos hablar de los siguientes principios metodológicos generales y aplicarlos del siguiente modo al fomento de la creatividad:

- *Globalización*: este principio parte de una concepción del aprendizaje como resultado de múltiples relaciones entre los diferentes contenidos. En Educación Infantil los temas se abordan a partir de núcleos temáticos, tales como los animales, las estaciones del año, la casa y la ciudad..., que engloban todas las áreas lo que favorece que el niño observe la realidad como un todo. Este principio favorece el desarrollo de la creatividad ya que el alumno sentirá motivación por aprender y el profesor puede crear actividades en las que el alumno pueda reorganizar sus esquemas iniciales de conocimiento.
- *Papel activo*: tal y como se señala en la orden, este principio propicia que el alumno cree y organice nuevas realidades a partir de las que ya posee y las integre en su vida diaria. La mejor manera de introducir y reorganizar esas nuevas realidades es de forma creativa.
- *Actitud positiva del educador*: este principio lo desarrollaré más ampliamente en el apartado 5.4, en el que he propuesto un decálogo dirigido al profesor que quiera potenciar la creatividad en sus alumnos. Lo fundamental es una actitud abierta y cercana del educador hacia los alumnos que les dé confianza y que propicie un clima de trabajo en el que todo sea posible.
- *Socialización*: este criterio considera el aprendizaje como actividad interpersonal. Los aprendizajes personales tienen lugar en un contexto social

donde el alumno se comunica y se muestra a los demás. De acuerdo a esto, son fundamentales los trabajos cooperativos entre alumnos y, las actividades que fomentan la creatividad son una buena herramienta para conseguirlo ya que promueven la confrontación de opiniones entre iguales para generar nuevas soluciones ante los problemas planteados.

- *Utilización de materiales diversos:* las actividades que potencian la creatividad suelen conllevar un uso de gran variedad de materiales ya que, a partir de ellos, se fomenta la búsqueda de diferentes soluciones.
- *Aprendizaje a través del juego:* el juego es la herramienta fundamental de aprendizaje en Educación Infantil por lo que también lo es para fomentar la creatividad en las aulas. Debemos proponer la experimentación con objetos reales y situaciones y fomentar la acción del niño con su entorno para buscar soluciones ante los problemas que se encuentre.
- *Diversidad de espacios, materiales y distribución del tiempo:* la diversidad de recursos favorece la experimentación, el descubrimiento, la observación y la simbolización. Además facilita la acción del niño con su entorno y le permiten crear usos diferentes a los típicamente establecidos.
- *Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación:* actualmente es fundamental potenciar el uso de las TIC. Podemos encontrar diferentes programas y recursos que fomenten la creatividad
- *Aprendizaje significativo:* que implica establecer relaciones entre los previos y los nuevos conocimientos. Esto garantiza la funcionalidad de lo que se aprende y hace que el alumno sea capaz de emplearlo de forma creativa ante nuevas situaciones.
- *Individualización y adecuación a las características del alumnado:* esto implica adaptar el proceso educativo a las necesidades del alumno y afecta a

la creatividad en la medida en que ésta es expresión de la propia individualidad: ideas, gustos, iniciativa propia...



Imagen 4. La adecuada organización del espacio, los materiales y el tiempo favorece la creatividad.

En este sentido, y aterrizando en un nivel más práctico en las aulas de Educación Infantil, debemos propiciar un clima adecuado y que empuje la creatividad (Sefchovich y Waisbord, 1985).

Esto implica conseguir un clima de confianza entre el profesor y sus alumnos y entre los alumnos. Para ello, hay que dejar claro que todas las propuestas son buenas y no hay que menospreciar ninguna. También implica un clima humanista y de mutua aceptación en el que cada uno pueda ser como es; un clima de acción en el que se promuevan los trabajos en grupo y el papel activo del alumnado. Finalmente, debemos conseguir un clima de invención y de riesgo en el que todo sea posible y en el que se suscite el gusto por lo desconocido.

Además, también debemos procurar la creatividad en los contenidos. Para ello, es fundamental no centrarse sólo en el trabajo con editoriales ya que proponen siempre los mismos temas y muchas veces no son de interés para los alumnos. Para conseguir trabajar contenidos que motiven a los educandos se pueden seguir las metodologías de trabajo por centros de interés de Decroly, trabajo por proyectos, talleres o rincones.

Otro aspecto metodológico fundamental es el uso de los materiales ya que son una fuente interminable de creatividad si se usan de la manera adecuada. Para ello, debemos cuidar su presentación a los niños y su disposición en el aula. Un apropiado uso de los

materiales puede ayudar, no sólo al aprendizaje, sino también a la relación entre iguales, al desarrollo de la autonomía y a la capacidad creadora del niño.

Para elegir los materiales debemos tener en cuenta ciertos criterios (Suárez Barcala, 2001), tales como la adecuación al momento evolutivo del niño, si es atractivo, si le provoca los estímulos adecuados, si fomenta la actividad del niño y si reúne las condiciones necesarias de seguridad.

En las aulas del 2º ciclo de Educación Infantil los materiales deben adecuarse a la rápida evolución que sufre el niño a esas edades. Se le deben procurar materiales que fomenten el uso de la motricidad fina, material para juego simbólico, materiales que favorezcan el uso de la memoria, la observación, la experimentación, la lógica matemática, la Expresión Plástica, el uso del lenguaje oral, la motricidad gruesa y los sentidos.

Finalmente, debemos potenciar la creatividad en el uso del tiempo y el espacio. El espacio puede convertirse en una gran fuente de creatividad ya que, dependiendo de cómo lo organicemos, promueve o reduce la comunicación y por lo tanto la expresión de ideas y la socialización. Además, puede despertar la imaginación de los alumnos, su curiosidad, sus ganas de observar, experimentar y aprender... Para ello, es fundamental proporcionarles un espacio en el que puedan moverse con libertad, en el que puedan experimentar, un espacio estructurado que les transmita seguridad, un espacio que permita diferentes maneras de agrupamiento y un espacio en el que se puedan exhibir los trabajos de los alumnos.

Las ideas con respecto al uso del espacio son válidas también para la organización del tiempo, es decir; debemos procurar un horario flexible, en el que no todo esté estipulado sino que haya lugar para las propuestas que los propios alumnos puedan hacer. Sin embargo, es fundamental también que haya una serie de rutinas diarias ya que dan seguridad al niño y le ayudan a anticipar acontecimientos. Además, se deben



Imagen 5. Es importante emplear materiales con los que los niños puedan experimentar.

alternar momentos de trabajo en grupo con otros de trabajo individual, actividades de movimiento con actividades de reposo y sesiones dirigidas con sesiones más libres.

Por otro lado, y siguiendo nuevamente a Sefchovich y Waisbord (1985), podemos impulsar el desarrollo de la creatividad en etapas superiores a partir de 17 estimuladores que van desde la planificación del docente hasta tareas concretas del alumno:

1. Objetivos claros y explícitos

Estos autores consideran fundamental que los objetivos no sólo sean los planteados por el docente, si no que sea cada alumno el que se fije sus propios objetivos con respecto a la tarea.

2. Ejercicios de percepción

Para fomentar la creatividad es necesario promover la observación del mundo y de los fenómenos que rodean al alumno.

3. Ejercicios de comparación

Los ejercicios de búsqueda de semejanzas y diferencias potencian en el educando el uso de diferentes operaciones mentales, entre ellas la creatividad.

4. Tareas de clasificación

La clasificación es una tarea que pone en marcha los procesos más creativos de la mente: la percepción, la abstracción, el análisis, la síntesis y la comprensión.

5. Recolección y organización de datos

El aspecto creativo se halla en la capacidad de discurrir qué fuentes (personas, documentos, direcciones web...) se pueden consultar para resolver la tarea.

6. Aplicaciones y transferencia

Este estimulador se refiere a la aplicación y transferencia de los nuevos aprendizajes adquiridos. La creatividad está en las aplicaciones que alumnos y maestro le den a esos datos.

7. Fantasía

Consiste en imaginar cosas imposibles o que trasciendan la realidad durante un corto periodo de tiempo. El maestro puede pedir a los alumnos que escriban

diálogos entre animales, que dibujen qué puede haber en el centro de la Tierra...

8. Interpretaciones múltiples

Consiste en dar diferentes significados a una misma realidad y no quedarse con el más obvio y que primero viene a la cabeza pues eso bloquea toda opción de creatividad.

9. Recapitulación- síntesis

Resumir implica diferenciar entre lo fundamental y lo irrelevante en una historia por lo que implica poner en juego diferentes operaciones mentales. Además, se puede resumir de varias maneras. Mapa conceptual, esquema, resumen, cuadros...

10. Crítica-evaluación

Consiste en opinar sobre unos hechos o una teoría. A partir de los datos obtenidos, se piensan otras posibles soluciones e ideas.

11. Reformulaciones

Consiste en encontrar otras opciones y abrir la mente a partir de un texto, comentario, artículo periodístico...

12. Reconocimiento de supuestos implícitos

Este estimulador es similar al punto 10 pero, la mayoría de los casos, incluyen valores en conflicto.

13. Diseño de proyectos

Este es un estimulador fundamental, también en la Educación Infantil. Cualquier asignatura o tema que se quiera trabajar es susceptible de hacerlo mediante un proyecto. Esta metodología fomenta en gran cantidad la creatividad ya que son los alumnos los que dirigen su aprendizaje y eligen el proyecto que les interesa.

14. Bombardeo

Consiste en asaltar un tema con varias preguntas: ¿qué?, ¿cómo?, ¿por qué?, ¿para qué?, ¿quién?, ¿con quién?, ¿cuándo?... solicitando para cada pregunta muchas respuestas posibles.

15. Juicio diferido

Consiste en escuchar las diferentes propuestas y soluciones a una tarea sin criticar ni juzgar, con el fin de no interrumpir el proceso creativo ni cohibir a los participantes. Es el principio necesario para poder desarrollar adecuadamente la técnica de la *lluvia de ideas*, definida más adelante.

16. Sensopercepción consciente e intensa

Se basa en la observación y en ser conscientes del medio que nos rodea. El maestro puede proponer estímulos directos (observación de la naturaleza) o evocación de las propias vivencias.

17. Abundante verbalización

Es el punto más importante para estimular la creatividad. Al contrario de lo que tradicionalmente se creía, durante el proceso la comunicación se definen, se consolidan y se adaptan las ideas que queremos expresar. Por lo tanto, el maestro creativo promueve la expresión y la actividad de sus estudiantes.

Por último, Gloria León, maestra de plástica, comenta en *Redes* (2011) que siempre intenta buscar actividades diferentes y originales que no tengan un único resultado, sino que permitan a cada alumno crear su propio producto diferenciable del resto

5.3. ¿Se fomenta la creatividad en la escuela?

La creatividad no ocurre en el vacío, es una actividad sensible a variables educativas, sociales y culturales y, por lo tanto, puede estimularse y desarrollarse.

Uno de los mejores lugares para fomentar la creatividad es la escuela ya que se plantean gran cantidad de problemas y tareas a los que hay que buscar una solución.

Sin embargo, muchas veces encontramos que son los propios maestros los que ponen problemas al desarrollo de la creatividad pues dan más importancia a la mera transmisión de conocimientos y desarrollo de rasgos personales tradicionales. Además, podemos encontrar algunos “problemas” cuando se intentan proponer actividades creativas: falta de tiempo para desarrollarlas en el aula, falta de tiempo del maestro para prepararlas, requieren variedad de materiales, se dejan de lado contenidos curriculares, etc.

En una TEDTalk (2006), Sir Ken Robinson realizó una argumentación a favor del fomento de la creatividad en la escuela. En ella comentaba que la educación se ha quedado estancada en los usos que se le daban en la época de la industrialización, es decir, sólo se buscaba la transferencia de saberes teóricos. Actualmente, las exigencias de la sociedad han cambiado, y se reclama una generación más “competente” y que sepa aplicar los saberes a la vida.

Para ello, es necesario cambiar los objetivos que se persiguen en el sistema educativo y no centrarse únicamente en las materias básicas sino en desarrollar todas las áreas del ser humano. En palabras de Robinson, dejar de educar sólo de “cintura para arriba” y dar importancia también al movimiento, al arte, la música... En definitiva, fomentar las inteligencias múltiples.

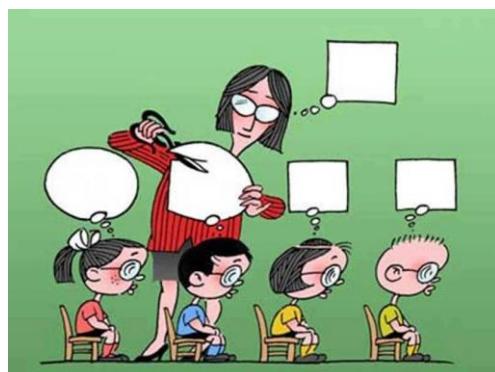


Imagen 6. Muchas veces, en las escuelas nos empeñamos en hacer que todos los niños tengan las mismas ideas y que sólo un resultado sea el válido.

5.4. Decálogo del maestro creativo

Como conclusión a este apartado de la creatividad en la escuela y cómo promoverla he decidido crear una pequeña guía en la que se resuma qué actitud debe tomar el maestro ante esta metodología creativa que tanto se demanda hoy en día.

A continuación se presenta un decálogo que recoge las diez ideas que yo he considerado claves tras analizar y examinar las diferentes propuestas metodológicas presentadas en la bibliografía escrita sobre este tema.

1. Crea un clima de cercanía y confianza

Establecer un clima de confianza en el aula es algo fundamental, no sólo para el fomento de la creatividad sino para conseguir un desarrollo completo de los alumnos. Los alumnos necesitan sentirse seguros en compañía del docente.

2. Fomenta el trabajo en grupo

Al trabajar en grupo se potencia la socialización, algo necesario a estas edades para superar el egocentrismo propio de la etapa. En relación a la creatividad, trabajar en grupo es una fuente mayor de generación de nuevas ideas.

3. Da oportunidades para expresarse

El docente que empuja la creatividad también promueve la participación activa de sus alumnos en clase, por ello les da oportunidades para que comuniquen sus ideas a sus compañeros y a él mismo y les escucha con atención.

4. Fomenta el uso de diferentes materiales que potencien la curiosidad, la observación y la experimentación

El maestro creativo no se limita a los materiales y a los usos tradicionales, al contrario, busca nuevos materiales y dota de nuevos usos a los clásicos. Además, busca materiales que acerquen a sus alumnos al mundo que les rodea y que les motiven a investigarlo.

5. No tengas miedo a innovar; sigue formándote.

Buscar nuevas metodologías y técnicas en el aula es fundamental para favorecer la motivación y la creatividad de los alumnos: cada día debe ser diferente. Además, el docente creativo se renueva y busca aprender nuevos métodos.

6. *No aceptes una única solución como válida.*

El maestro creativo anima a sus alumnos a buscar soluciones nuevas y no da por buena una única solución, es flexible con las propuestas de sus alumnos.

7. *Sé dinámico*

El maestro que potencia la creatividad propone diferentes actividades a sus alumnos y los motiva porque también él se siente motivado hacia su trabajo.

8. *Fomenta la participación de tus alumnos*

El profesor creativo propone actividades en las que el alumno tenga que participar activamente y no se limite a estar sentado en una mesa escuchando.

9. *Adáptate a las circunstancias y sé flexible*

No te agobies si algo no sale como te esperabas. Busca recursos para cambiar de actividad o tarea y adáptate a los imprevistos que puedan surgir.

10. *Transmite ilusión y ganas de aprender a tus alumnos y ánimalos a buscar soluciones inexploradas*

El maestro creativo ama su trabajo y se lo transmite a sus alumnos y les anima a que busquen sus propias conclusiones y respuestas ante los interrogantes que les vayan surgiendo.



Imagen 7. Para que se fomente la creatividad en el aula es fundamental el papel del maestro. Éste debe estar abierto a nuevas ideas y soluciones.

6. TÉCNICAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD

En esta sección se presentan y analizan diferentes propuestas y técnicas que fomentan la creatividad. Muchas de estas técnicas no están dirigidas sólo a educación sino que se emplean en empresas publicitarias o en cursos generales de empresas para mejorar la creatividad de los trabajadores y potenciar el trabajo en equipo.

En este apartado he elaborado un cuadro en el que defino la técnica y la clasifico como técnica grupal o individual. Finalmente, en la columna de conclusiones, realizo un resumen de la técnica y la valoro como adecuada o no para utilizar en el aula de Educación Infantil.

6.1. Técnicas generales

	TÉCNICAS GRUPALES	TÉCNICAS INDIVIDUALES	CONCLUSIONES
TORBELLINO DE IDEAS “Brainstorming” Osborn (1953)	<p>Los cuatro puntos esenciales que deben seguirse son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toda crítica está prohibida: no se puede evaluar una idea hasta que todas se hayan manifestado. - Toda idea será bien recibida: ningún participante censurará las ideas de otro compañero. - Tantas ideas como sea posible: cuantas más ideas se formulen más posibilidades hay de que sean novedosas y creativas. - Desarrollo y asociación de ideas: se pueden combinar varias de las ideas propuestas. <p>Esta técnica también se puede llevar a cabo de manera individual. En este caso es uno mismo el que decide qué idea le gusta más.</p>	<p>El torbellino de ideas es una estrategia muy útil para trabajar la creatividad tanto en el aula como fuera de ella y que permite la generación de ideas para cualquier tipo de asunto.</p> <p>En el aula se puede utilizar como una estrategia de trabajo cooperativo, pero también la puede emplear un alumno a la hora de realizar sus propios trabajos.</p>	
SCAMPER (Eberle, 1977)	<p>Su creador defiende que esta técnica consiste en cambiar lo ya existente. Esto se consigue siguiendo los siete momentos correspondientes a cada una de las letras que conforman la palabra <i>Scamper</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sustituir: ¿Qué podemos emplear en su lugar? - Combinar: ¿Qué podemos fusionar con esto? ¿Y con esta idea? 	<p>La técnica del <i>Scamper</i> se puede emplear como una técnica para fomentar la creatividad en las aulas ya que supone una autorreflexión del propio trabajo y</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptar: se refiere a la posible adaptación de viejas ideas para lograr el nuevo objetivo. - Magnificar o minimizar: Cómo hacer algo más llamativo o, por el contrario, más sencillo - Poner usos diferentes: consiste en pensar para qué otras cosas se puede utilizar un objeto o idea. - Eliminar: implica simplificar al máximo las ideas para quedarse con lo fundamental. - Reordenar: consiste en ver cuál es el orden más adecuado para conseguir un producto; el orden preestablecido no tiene por qué ser el mejor. <p>Esta técnica puede ser utilizada tanto de manera grupal, para llevar a cabo productos grupales, como de manera individual, para llevar a la práctica las propias ideas y soluciones a conflictos.</p>	<p>del trabajo del grupo.</p> <p>En el caso de Educación Infantil sería necesario adaptarla al objetivo que queremos conseguir con los alumnos y llevar un seguimiento de los diferentes pasos que realicen.</p> <p>Además, convendría acortarla ya que requiere gran cantidad de reflexión.</p>
LISTA DE ATRIBUTOS (Crawford, 1954)	<p>El objetivo de esta técnica es enumerar y analizar todas las propiedades y funciones relacionadas con un objeto. Consiste en hacer un listado de atributos de ese objeto y preguntarse cómo pueden modificarse cada uno de ellos cumpliendo con la misma función. Para que la técnica funcione hay que tener clara cuál es la utilidad real del objeto y cuáles son sus</p>	<p>Esta técnica promueve la creatividad ya que consiste en dar usos aparentemente ilógicos a objetos que ya tienen su correspondiente función.</p>

	<p>atributos esenciales y las posibilidades de cambio de los mismos.</p> <p>Esta técnica, al igual que las anteriores, puede emplearse de manera grupal, para introducir cambios en una tarea de grupo, o a nivel individual, para modificar una tarea propia.</p>	<p>Para llevarla a cabo en las aulas de Educación Infantil sería necesario presentar a los alumnos objetos cotidianos para que tuvieran claro cuál es su uso y pudieran crear otro totalmente nuevo.</p>
EL ANÁLISIS MORFOLÓGICO <i>(Zwický, 1969)</i>	<p>Es una técnica muy útil para generar ideas en un corto periodo de tiempo. Su objetivo principal es la ideación creativa mediante la descomposición de un concepto o problema en sus elementos esenciales. A partir de allí se establecen conexiones de unos elementos con otros.</p> <p>Esta técnica Sirve tanto como estrategia para el trabajo grupal como estrategia para trabajo individual.</p>	<p>Es una técnica sencilla que se podría emplear en las aulas para analizar y crear conceptos sencillos, sin embargo la estructura es complicada para Educación Infantil ya que requiere reflexión y la posterior combinación de todas las posibilidades.</p>
IMÁGENES MENTALES <i>Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007)</i>	<p>La principal característica de esta técnica es la importancia que se da a lo no verbal para conseguir mayor agilidad y fluidez de pensamiento. Es una técnica de visualización en la que hay que mantener la imagen del objeto en la mente mientras se realiza el ejercicio y pensar en las sensaciones e imágenes que se producen.</p> <p>Al igual que las técnicas anteriores Sirve tanto para crear productos</p>	<p>Esta técnica, aunque puede fomentar la creatividad, no es adecuada para Educación Infantil ya que es muy abstracta y requiere mucha atención. Esto haría que los niños se distrajeran y no fueran</p>

	grupales como individuales. Dependerá del objetivo y de la metodología que se emplee.	capaces de concentrarse en la imagen.
BINOMIO FANTÁSTICO (Rodari, 1973)	Esta técnica consiste en la creación de una historia o una frase a partir de dos palabras que no tienen ninguna relación	Es una técnica que puede dar lugar a creaciones muy ricas y originales pues supone poner en relación dos conceptos dispares. Es una técnica que motiva mucho a los niños ya que pueden crear la historia que ellos elijan pero, al mismo tiempo, les hace pensar en cómo introducir esas palabras clave.
LOS SEIS SOMBROS PARA PENSAR (Edward de Bono, 1985)	Esta técnica busca analizar la realidad desde distintas perspectivas. Su nombre se debe a que supone adoptar 6 puntos de vista distintos para una misma situación. Esta técnica fue inventada por Edward de Bono, y hoy en día es una herramienta muy utilizada para generar innovación empresarial, o para realizar consultorías en la materia. Los seis sombreros para pensar es una técnica aplicable tanto al trabajo individual como al grupal.	Esta técnica, si bien no es muy práctica para realizar trabajos en el ámbito plástico, sí que es muy útil para hacer pensar a los alumnos diferentes maneras de resolver los problemas. Esto fomentará su creatividad en este ámbito y les será útil de cara a cursos superiores.

PENSAMIENTO VISUAL (Dan Roam, 2008)	<p>Se trata de explicar mediante dibujos, diagramas o mapas conceptuales una idea. Consta de 4 partes principales: mirar, ver, imaginar y mostrar. El procedimiento es muy entretenido y Sirve para ver conexiones donde una palabra no lo permite.</p> <p>Sirve tanto para tratar ideas individuales como en grupo.</p>	<p>Al igual que los mapas conceptuales es una buena manera de organizar las ideas propias y las del grupo, sin embargo, es una técnica que conlleva una dificultad alta para los alumnos de Educación Infantil.</p>
MÉTODO 635 (Warfield, en Neuronilla)	<p>Seis personas, se reúnen alrededor de una mesa para generar ideas relativas a un tema previamente planteado. Se da a cada una de ellas una hoja en blanco.</p> <p>Tres ideas, son las que tendrá que escribir cada participante en su hoja,. Dispone de cinco minutos para escribirlas; un vez transcurridos, cada uno pasará su hoja al compañero de al lado y se repetirá el proceso de escribir tres nuevas ideas en otros cinco</p>	<p>Considero que es una técnica difícil de aplicar en las aulas de Infantil como tal, sin embargo, se podría reducir el número de ideas a plantear y el número de participantes en cada mesa. Además, sería mejor llevarlo a cabo de manera oral.</p>

	<p>minutos.</p> <p>Al completar el ciclo de seis intervenciones de cinco minutos, se tendrán ciento ocho ideas en sólo media hora.</p>		
4x4x4 (Neuronilla)	<p>Es una técnica grupal en la que el grupo produce ideas primero de manera individual (4 ideas por persona).</p> <p>Posteriormente, se juntan por parejas y comparten las ideas, eligiendo de las 8 resultantes 4.</p> <p>A continuación, se juntan dos parejas y vuelven a elegir las 4 ideas esenciales.</p> <p>Así sucesivamente hasta que se ha reunido todo el grupo.</p>		<p>Esta técnica es muy interesante para llevar a cabo en las aulas ya que fomenta el aprendizaje cooperativo y autónomo de los alumnos.</p> <p>Sin embargo, es una técnica costosa que implica repetir constantemente la misma tarea, lo que disminuiría la atención y el interés de los alumnos de Educación Infantil.</p>
MAPAS CONCEPTUALES (Tony Buzan en Neuronilla)	<p>La principal función del mapa conceptual es la de generar ideas y explorar el problema</p>		<p>Los mapas conceptuales constituyen una forma muy interesante para empezar a</p>

	<p>Para su elaboración se siguen los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se toma una hoja de papel en la que se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja el concepto o problema fundamental. - Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada. <p>Es una técnica que se puede emplear tanto para resolver problemas individuales como para generar ideas dentro de un grupo.</p>	desarrollar ideas para resolver un problema. Sin embargo, es un método complejo para Educación Infantil ya que requiere tener claro cuál es el principal problema y los que se derivan de él.
JUEGOS DE ROL (Creacion)	<p>Consisten en adoptar un papel por completo y actuar en consecuencia de sus características. La idea básica es poder interiorizar de mejor manera como viven distintas personas un punto de vista (emociones, sensaciones, situaciones...).</p> <p>Aunque a cada persona se le asigna un rol, es común que haya dinámicas comunes de juego de rol en las que los distintos participantes interactúen.</p>	Es una técnica que se puede emplear en Educación Infantil como método para comprender y expresar emociones y sentimientos propios y ajenos. Sin embargo, considero que no es una técnica que sirva para fomentar la creatividad en las aulas de Infantil, a no ser que se les dé libertad de acción (juego simbólico).
FOLIO GIRATORIO	<p>Consiste en que cada miembro del</p>	<p>Esta técnica fomenta el</p>

(Aprendizaje cooperativo 5A)	<p>grupo escriba una respuesta a la pregunta planteada por el profesor. Antes de escribirla debe compartirla con el resto del grupo para ver si es adecuada y correcta. Cuando termina le pasa el folio al siguiente compañero. Cada uno escribe su aportación de un color que coincidirá con el color con el que haya escrito su nombre.</p>		<p>aprendizaje cooperativo y la creatividad ya que cada alumno debe proponer una idea. La técnica como tal está dirigida a Educación Primaria y Secundaria pues en Infantil no todos son capaces de escribir. Se podría adaptar a edades más tempranas pidiendo que realizaran un dibujo y, los que sepan escribir, pueden complementarlo con palabras.</p>
CREACIÓN DE HISTORIAS DADOS CIERTOS REQUISITOS	<p>Consiste en proponer a los niños crear una historia pero dándoles ciertas indicaciones o restricciones: ¿Qué pasaría si...?, dándoles el principio o el final de la historia, dándoles la aparición de personajes o lugares concretos...</p> <p>Esta técnica se puede llevar a cabo de manera individual, se le dan las indicaciones a un solo niño, o de manera grupal; los alumnos se ponen en grupo y entre todos tienen que crear la historia. Si trabajan de manera grupal estaremos fomentando no sólo la creatividad sino también el</p>	<p>Es una técnica que impulsa la creatividad en la creación de cuentos y, por lo tanto, hace que los niños desarrollen su imaginación. Es válida para todos los cursos pues todos tienen la capacidad de imaginar. En etapas inferiores será necesario hacerlo de</p>	

	aprendizaje cooperativo.	forma oral o pedirles que dibujen la historia con viñetas.
LÁPICES AL CENTRO (Aprendizaje cooperativo 5A)	Se reparte a cada grupo una hoja con tantas preguntas como miembros el grupo. Cada uno es el encargado de pensar una pregunta y después se la comenta a sus compañeros. Estos deben aportar su propia idea por turnos y elegir la respuesta adecuada. Durante este proceso se colocan todos los lapiceros en el centro para que no puedan escribir. Cuando la maestra considera que están preparados para escribir la respuesta se cogen los lápices y en ese momento no se puede hablar. Tras esto se vuelven a dejar los lapiceros en el centro y se procede con la siguiente pregunta.	Esta técnica es muy interesante como recurso no solo en el área de Educación artística sino también en el resto de materias. En el caso de Infantil sería necesaria una adaptación ya que los niños no son capaces de escribir sus respuestas. Sin embargo, sí se podría utilizar mediante dibujos, producciones orales...

6.2. Técnicas artísticas

Una de las áreas en las que el niño se acerca a la actividad creadora de una manera casi sistemática es la de la expresión (plástica, musical y corporal). Por ello, supone una buena fuente de creatividad. En este apartado me centro en describir algunas técnicas útiles para desarrollar la creatividad a través del área de la expresión, concretamente, de la Expresión Plástica.

Aunque el formato de tabla es el mismo que en la sección anterior, en este caso todas las técnicas propuestas pueden emplearse para realizar un trabajo a nivel grupal (mural, construcciones conjuntas...) como a nivel individual (dibujo, vitral...). Si bien es cierto que algunas como la pintura de dedos se dan más habitualmente para realizar composiciones grupales.



Imagen 8. Existe una gran diversidad de técnicas artísticas y todas ellas son igual de válidas para fomentar la creatividad, sólo hay que saber combinarlas y dejar que el niño experimente y cree a través de ellas.

	TÉCNICAS GRUPALES	TÉCNICAS INDIVIDUALES	CONCLUSIONES
DIBUJO LIBRE Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985)	<p>Es una técnica fundamental que hay que fomentar en el niño. El niño es libre de crear lo que a él más le gusta. Se potencia la expresión de sentimientos, la memoria, la capacidad creativa, la observación del medio, además de diversos aspectos de su personalidad.</p> <p>Para trabajar el dibujo libre lo mejor es introducir paulatinamente un aumento de dificultad (Suárez Barcala, P., 2001):</p> <ul style="list-style-type: none"> 1º. Trazo libre sin límite de espacio y con instrumentos gruesos (dedos, ceras, brochas) . Progresivamente se va reduciendo la superficie sobre la que dibujar. 2º. Relleno: se empieza con un relleno convencional y libre hasta llegar a un relleno con diferentes trazos (horizontales, verticales, circulares, inclinados). 3º. Rayado y rayado discontinuo: rellenar la hoja de papel utilizando diferentes tipos de rayas y distintas disposiciones, 4º. Punteado: consiste en llenar un dibujo con gran cantidad de puntos. 5º. Sombreado: esta técnica persigue conseguir el claro-oscuro al colorear un dibujo. 	<p>El dibujo libre es lo primero que aprenden los niños en relación al área de plástica.</p> <p>De 0 a 3 años empiezan a crear sus primeras obras y en ellas hay un derroche de creatividad ya que plasman lo que quieren, aunque el resto del mundo no sea capaz de ver su intención.</p> <p>Esta técnica es una muy buena fuente de creatividad y de libertad ya que cada niño dibuja lo que más le gusta, lo que siente en ese momento y lo que realmente le apetece dibujar. Por ello, es fundamental promover esta técnica también en edades más avanzadas y no darles siempre pensado lo que tienen que dibujar.</p>	

<p>PINTURA DE DEDOS</p> <p>Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985)</p>	<p>Esta técnica es una fuente inagotable de creatividad en los más pequeños ya que pueden utilizar toda la mano, los dedos o el puño para dibujar. Esto les permite crear gran cantidad de formas. Además, si se les ofrecen solamente tres colores (rojo, amarillo y azul) irán experimentando las posibilidades de mezcla que existen y descubrirán nuevos colores.</p>	<p>Es una extensión del dibujo libre ya que pueden pintar lo que ellos quieran y experimentar con los colores creando nuevos y descubriendo las mezclas convencionales. Es una técnica que no hay que olvidar en los primeros cursos escolares.</p>
<p>PINTURA CON PINCEL</p> <p>Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985)</p>	<p>La pintura con pincel es una mezcla de las dos técnicas anteriores ya que ofrece la experimentación a través de los colores y sus combinaciones pero, a la vez, permite un mayor control y planificación de lo que se quiere conseguir. La creatividad a través de esta técnica se consigue facilitando a los alumnos diferentes grosores de pincel, diferentes colores, tamaños de papel... Además, es una buena técnica para trabajar en grupo y fomentar el trabajo cooperativo.</p>	<p>Al igual que las técnicas anteriores también es un buen método para trabajar la creatividad ya que toma los beneficios de las anteriores técnicas. La principal diferencia es que permite un mayor control sobre el dibujo que se realiza. Más útil por tanto a partir de 4 o 5 años.</p>
<p>RECORTE, RASGADO Y PEGADO</p> <p>Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985)</p>	<p>El recorte y el pegado ofrecen gran cantidad de posibilidades de creación ya que permiten la combinación de gran cantidad de materiales. Sin embargo, estas técnicas son complejas por lo que no hay que forzar al niño que no esté preparado para llevarlas a cabo pues podemos crearle inseguridad.</p>	<p>Estas son otras técnicas que hay que trabajar en Educación Infantil ya que proporcionan grandes beneficios motores. Además, favorecen la creatividad pues permiten utilizar</p>

		diferentes materiales y crear combinaciones entre ellos.
MODELADO Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985)	A través del modelado se fomenta la experimentación con materiales y estructuras tridimensionales. Además, se les pueden proporcionar utensilios de modelado para que experimenten con las formas, pero es fundamental que antes hayan experimentado con la pasta en sí misma: color, temperatura, textura, olor...	El modelado acerca a los niños a la realidad, ya que se emplean materiales en 3D, por lo tanto supone una experiencia significativa que además fomenta la creatividad gracias a la elaboración de figuras nuevas.
ESTAMPADO Suárez Barcala, P. (Coord.). (2001)	El estampado consiste en imprimir una señal sobre una superficie. Para ello es necesario impregnar de témpera un objeto (sello, esponja, manos, pies...).	Esta técnica fomenta la creatividad en la medida en que el niño crea dibujos a través de las estampaciones o utiliza diferentes objetos para estampar.
COLLAGE Suárez Barcala, P. (Coord.). (2001)	El collage consiste en partir de formas simples para llegar a una composición compleja (telas, diferentes tipos de papel, objetos de la naturaleza, etc.). Hay que colocar los materiales de forma armoniosa en la composición para crear un dibujo. Hay diversas maneras de trabajar el collage: rasgado, pellizcado, arrugado y recortado.	Esta es una buena técnica para fomentar la creatividad ya que, al proponer variedad de materiales, el niño puede elegir los que más le gustan y crear una composición totalmente nueva, ya sea concreta o abstracta, en la que combine todos los materiales propuestos.

MOSAICO Suárez Barcala, P. (Coord.). (2001)	<p>Es una variante del collage en la que se pegan trozos pequeños de un mismo material para crear un dibujo. Lo ideal es empezar utilizando un soporte de papel y pegar en él diferentes tipos de papel (seda, pinocho, celofán, cartulinas...). Más adelante, se pueden utilizar diferentes soportes como la arcilla y la plastilina e incrustar en ellas los diferentes materiales (semillas, objetos de la naturaleza, pasta cruda).</p>	<p>Es una técnica que permite el desarrollo de la creatividad mediante la creación de una obra libre con diferentes tipos de material. El alumno es libre de crear la composición que desee. Además, se puede gradar la dificultad de la tarea: empezar con materiales simples hasta llegar a materiales con volumen.</p>
VITRAL Suárez Barcala, P. (Coord.). (2001)	<p>En primer lugar se les presenta a los niños un dibujo en el que se requiera vaciar algunas zonas. Esta técnica consiste en colocar papel de celofán o de seda detrás de esas zonas vaciadas imitando una vidriera. Debido a la dificultad de la tarea de vaciado en Educación Infantil lo mejor es utilizar el punzón.</p>	<p>Es una técnica muy motivadora ya que el resultado es muy atractivo para los niños. Para que sea un poco más creativa se puede proponer a los alumnos que hagan su propio dibujo y vacíen las partes que ellos quieran.</p>
PLASTILINA Suárez Barcala, P. (Coord.). (2001)	<p>La plastilina es un tipo de modelado que se trabaja muy fácilmente. Es el material más utilizado en Educación Infantil ya que permite a los niños crear y volver a empezar si algo no les gusta o quieren modelar un nuevo objeto. Se les puede proporcionar utensilios para trabajar la plastilina (cuchillos, rodillos, plantillas...). Con todo esto</p>	<p>Al igual que ocurre con el modelado, esta técnica acerca a los niños a la realidad y, en el caso de este material en concreto, les permite crear y destrozar cuantas veces deseen hasta</p>

	<p>conseguiremos que creen diferentes figuras y experimenten con diferentes materiales. Los maestros podemos proponerles también que construyan algún elemento de su alrededor, con lo que fomentamos la observación del medio que les rodea.</p>	alcanzar el resultado que buscaban.
CONSTRUCCIONES Suárez Barcala, P. (Coord.). (2001)	<p>Consiste en la integración de diversos elementos en uno sola unidad. Se pueden integrar gran diversidad de materiales en las construcciones: papel, cartón, cajas, hueveras, elementos reciclados... Encontramos tres tipos de construcciones que se pueden llevar a cabo en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcciones libres y espontáneas: para estas construcciones lo mejor es proporcionar a los niños materiales concretos (cubos, cajas), pero también es bueno que experimenten con su propio cuerpo (meterse en cajas huecas). - Construcciones de imitación: imitar un modelo propuesto (torre, seriación, construcción de formas diversas) - Construcciones para realizar un proyecto: pueden realizarse de manera individual o grupal pero es fundamental que se expongan los trabajos resultantes. 	<p>Las construcciones son una gran fuente de creatividad ya que el niño es libre de elaborar la figura que él quiera y permiten el empleo de diferentes materiales, lo que fomenta su experimentación, curiosidad y motivación.</p> <p>Además, se pueden utilizar durante el juego libre o como actividad dirigida con lo que proporcionan gran cantidad de posibilidades.</p>
RINCÓN DE PLÁSTICA Suárez Barcala, P. (Coord.).	<p>La metodología por rincones fomenta la creatividad ya que permite al niño la experimentación y el trabajo de forma flexible. Por lo tanto,</p>	<p>Esta metodología acerca al niño al arte y a las creaciones de diversos</p>

(2001)	<p>una manera de fomentar el gusto por la plástica y lo que conlleva es estableciendo un espacio fijo en clase para la creación. En este rincón, además de materiales que permitan la creación artística, se podrían incluir libros, revistas y reproducciones de pinturas de diferentes autores. Con esto los niños se acercan al arte y a su belleza y les motiva a ser ellos los creadores de nuevas obras.</p>	<p>autores. Con ello conseguiremos motivar al alumno a que quiera crear sus propias obras y a que desarrolle su potencial creativo empleando de manera flexible los materiales que se le ofrecen en el rincón.</p>
MICRODIBUJO (Pearltrees)	<p>Es una técnica propuesta por Kepa Landa que consiste en la generación e interpretación de una serie de imágenes basadas en la actividad del subconsciente.</p> <p>Este proceso pretende dejar de lado el pensamiento racional mediante la velocidad y dejar paso al pensamiento intuitivo.</p> <p>Para ello se deben crear en un papel una serie de dibujos indefinidos y, a partir de allí, dotarles de significado.</p>	<p>Esta técnica puede constituir una importante fuente de creatividad ya que el niño debe abrir su mente e intentar relacionar las imágenes sin sentido aparente que ve con conocimientos que ya posee. Para ello debe poner en marcha procesos cognitivos y “echar a volar” su imaginación.</p>
COLOCACIÓN DEL MOBILIARIO (Gloria León, Redes 2011)	<p>Es una técnica relativa a la organización del material como fuente de creatividad. Gloria León, maestra de plástica (documental <i>Redes</i>), comenta que ella busca sorprender a sus alumnos mediante el cambio de colocación de las mesas, tapando lo que van a hacer, creando incertidumbre... Eso es una fuente de motivación extra para ellos.</p>	<p>Esta técnica metodológica constituye una fuente de motivación para los alumnos, lo que ayudará también a desarrollar su potencial creativo.</p>

6.3. Técnicas para Educación Infantil

Tras analizar diferentes técnicas, tanto generales como artísticas, para el fomento de la creatividad, voy a realizar una selección o “Top ten + 1” de las que considero más adecuadas para utilizar en Educación Infantil, con las adaptaciones pertinentes.

1. *Torbellino de ideas o “brainstorming”*

Como hemos comentado anteriormente es una técnica básica para el fomento de la creatividad ya que su mecánica es sencilla (proponer ideas para solventar un problema o llevar a cabo una tarea). Fomenta el respeto y la escucha activa: todos los alumnos tienen derecho a ser escuchados y a proponer ideas y ninguna aportación puede considerarse como mala idea.

Es perfecta para utilizar en Educación Infantil ya que promueve la participación de los alumnos y la generación de ideas. Además, resulta muy fácil combinarla con otras técnicas más concretas: primero se generan las ideas y, a continuación, se elabora el producto.

2. *Binomio fantástico*

Esta técnica estimula la imaginación de los niños y la creación de historias. Aunque es una técnica literaria se puede adaptar al área de Educación Plástica. Por ejemplo, podemos pedir a los alumnos que la presentación de la historia se realice con dibujos o viñetas.

Sin embargo, no sólo se puede emplear para crear historias sino que podemos facilitar a los alumnos dos palabras (objetos, personas, acciones..) y que tengan que crear una composición plástica en la que aparezcan dichas palabras.

3. *Folio giratorio*

Esta es una buena técnica para trabajar el aprendizaje cooperativo ya que la solución al problema planteado se encuentra entre todos los integrantes del grupo.

También es una buena propuesta para desarrollar la creatividad ya que se da libertad a los alumnos para encontrar las respuestas a los interrogantes.

Esta técnica, sin embargo, necesita ajustes para llevarla a cabo en Educación Infantil ya que no todos los niños son capaces de escribir ni de leer las preguntas que se plantean en la tarea.

Una adaptación podría ser que fuera la maestra la que oralmente les planteara los problemas a resolver y ellos, uno por uno, en vez de escribirlo grabaran la respuesta tras haberla consensuado con el resto del grupo.

Otra posibilidad para llevarla al área de Educación Plástica sería crear un dibujo entre todos: la maestra da instrucciones al primer niño y este dialoga con su grupo. Tras tenerlo claro dibuja lo que han acordado y le pasa el folio al siguiente. Se procedería así tantas veces como miembros tuviera el grupo.

4. Creación de historias dados ciertos requisitos

Con esta técnica ocurre lo mismo que con el *Binomio fantástico* ya que es un procedimiento destinado a la producción literaria. La adaptación al área de plástica consistiría en pedir a los alumnos que dibujaran la secuencia de viñetas a partir de una viñeta dada al principio o al final, o a partir de unos personajes o elementos.

5. Lápices al centro

Esta técnica es similar a la del *Folio giratorio* y las adaptaciones serían muy parecidas. La única diferencia es que en esta técnica a cada alumno le corresponde una pregunta. Como he comentado anteriormente, podrían grabarse las respuestas de los alumnos o bien proponerles la creación de un dibujo o mural en el que cada uno tuviera que hacer su aportación.



Imagen 9. Imagen gráfica de la técnica “Lápices al centro”.

6. *Dibujo libre*

Es la técnica más básica para llevar a cabo en Educación Infantil ya que es algo que los niños hacen por su propia voluntad. Para que sea fuente de creatividad lo que debemos hacer los maestros es no coartarles y dejar que se expresen libremente mediante el dibujo. Además, no debemos ponerles barreras de ningún tipo ni decirles que algo está mal simplemente porque algo no es como acostumbramos que sea, por ejemplo la creación de animales fantásticos.

7. *Témperas*

Dentro de esta técnica dividimos entre la pintura de dedos y la pintura con pincel. Ambas proporcionan a los alumnos la experimentación a través del color y, en el caso de la pintura de dedos, les permite también la experimentación con el propio cuerpo (dedos, manos, pies, puños).

El dibujo con pincel es una extensión del dibujo libre por lo que toma todas sus ventajas y le añade la de la experimentación con el color.



Imagen 10. La pintura de dedos es una gran fuente de creatividad pues potencia la experimentación a través del color y el tacto.

8. *Recortado, pegado y rasgado*

Estas técnicas permiten al alumno construir y crear diferentes obras gracias a la combinación de materiales. En Educación Infantil son necesarias las tres puesto que proporcionan beneficios motores. Sin embargo, algunas de estas técnicas, como el recortado con tijeras, hay que introducirlas poco a poco pues requieren ciertas habilidades motrices finas que, de no estar adquiridas, pueden causar desmotivación al alumno.

9. Modelado y construcciones

Estas técnicas acercan al niño a materiales reales (en tres dimensiones, reciclados, juegos de construcciones) por lo que promueven la creatividad de una manera significativa. Además, lo ayudan en la experimentación pues son fáciles de construir y en algunos casos, como la plastilina, también fáciles de destruir.

10. Collage

Técnica que suscita la creatividad pues permite el uso de todo tipo de materiales y las diferentes combinaciones entre ellos para crear obras completamente nuevas y novedosas.

Para que sea una actividad realmente creativa, es necesario dar libertad a los alumnos para que creen lo que realmente quieran



Imagen 11. Ejemplo de collage empleando únicamente minas de lapicero y rotulador negro.

11. Rincón de plástica

Me ha parecido muy interesante completar las técnicas vistas hasta el momento con esta metodología pues es una manera de acercar al niño al arte y motivarlo con un espacio propio para la creación en el que todo sea posible y cambiante.

7. PROPUESTA DE SESIÓN CREATIVA

A continuación se presenta una propuesta didáctica que tiene como principal objetivo potenciar la creatividad en los alumnos.

Esta sesión la puse en práctica en 3º de Educación Infantil, es decir, con niños de 5 y 6 años, del colegio El Buen Pastor, en Zaragoza. Con ella se pretende poner en práctica algunas de las técnicas seleccionadas anteriormente como fuente de creatividad en las aulas de Educación Infantil.

7.1. Objetivos

- Proponer a los alumnos una actividad que los motive y les permita crear con libertad.
- Poner en práctica diferentes técnicas para fomentar la creatividad.
- Analizar la adecuación de las técnicas propuestas a la edad de los niños y al fomento de la creatividad.

7.2. Desarrollo

Materiales

Cartulina, ceras de colores y palillos

Proceso

Los alumnos se colocarán en cinco grupos de 5 niños cada uno. En primer lugar les explicaré en qué consiste la actividad que van a realizar: un esgrafiado sobre la primavera con ceras. Para ello deberán colorear toda la cartulina con rectángulos de diferentes colores sin dejar huecos blancos y, posteriormente, cubrir con cera negra toda la cartulina.

Finalmente, se les entregará a cada niño un palillo y tendrán que dibujar lo que ellos quieran relativo al tema de la primavera y cumpliendo la condición impuesta por la técnica del *Binomio Fantástico*.

Técnicas de creatividad

Esta actividad permite emplear varias técnicas para fomentar la creatividad puesto que se pueden plantear tanto técnicas grupales para llegar a un consenso en el grupo como las técnicas artísticas propias de la actividad.

En primer lugar, se les dará a los alumnos la consigna del *Binomio Fantástico*: deben realizar un esgrafiado sobre la primavera en el que aparezcan obligatoriamente un arcoíris y un pato.

A continuación, se les repartirá la cartulina para que empiecen a trabajar. La primera parte de la actividad consiste en llenar la cartulina con diferentes colores por lo que pueden trabajar todos a la vez.

Una vez que tengan los colores preparados, deberán cubrir con cera negra la cartulina. En este momento será necesario que dialoguen para establecer turnos. Tras esto, se les dará un tiempo para que hablen en grupo y vean qué es lo que quieren dibujar.

Finalmente, será el momento de dibujar con los palillos. Para que todos participen y lleven un orden en los turnos se les propondrá la técnica del *folio giratorio*. Gracias a esta técnica, los alumnos podrán dibujar por turnos lo que hayan acordado previamente que quieren representar. Cuando un alumno haya terminado su parte, le pasará la cartulina al compañero y así hasta completar el esgrafiado.

Además de estas técnicas para potenciar la creatividad, se emplea la técnica del *esgrafiado con ceras*, que es propiamente la actividad a desarrollar. Este procedimiento de trabajo motiva mucho a los alumnos ya que, aunque en un principio es cansado tener que llenar toda la cartulina de colores para posteriormente taparlos, el esfuerzo se ve recompensado cuando ven que al dibujar aparecen los brillantes colores que había debajo. Además, es una continua sorpresa ya que no saben qué color va a aparecer en cada parte de la cartulina.

7.3. Resultados de la sesión

La actividad fue bien en líneas generales ya que los resultados quedaron muy llamativos y a los alumnos les encantó la actividad. Además, fue una sesión en la que se emplearon varias de las técnicas que había seleccionado como adecuadas para promover la creatividad en Educación Infantil.

Como ya he comentado, la actividad llamó la atención de los alumnos, si bien es cierto que cuando la expliqué verbalmente no entendían mucho, por lo que decidí realizar un pequeño ejemplo. En un folio pinté con ceras de varios colores algunos rectángulos. Posteriormente, cubrí una parte de la superficie del folio con cera negra y con el palillo dibujé algún elemento primaveral.



Imagen 12. Dibujo de mi explicación.

En cuanto empecé a dibujar los niños quedaron asombrados de que aparecieran diferentes colores cada vez. Esto hizo que empezaran la tarea con muchas ganas. Al ser un trabajo grupal los niños apenas se cansaron de tener que cubrir todo el folio con colores.

En esta parte de la actividad los principales problemas se dieron en la colocación de los alumnos para que pudieran pintar todos pues surgían conflictos si algún niño se quedaba sin espacio. En algún grupo pude observar que había ciertos niños que apenas participaban bien por falta de espacio, aunque también por falta de iniciativa.

En cuanto a la segunda fase, en la que había que emplear propiamente las técnicas de creatividad, se puede concluir que no hubo problemas en cumplir la consigna del *binomio fantástico* pues todos los grupos incluyeron los elementos que se pedían (un arcoíris y un pato).

* (Ver resultados en anexos)

Donde sí se pudieron observar dificultades fue en la técnica del *folio giratorio*. En uno de los grupos, una niña tomó el mando y era ella la que decidía qué dibujaba cada componente del grupo, en vez de dejar que fuese cada niño el que eligiera de entre todo lo que habían hablado durante el tiempo de debate. (*Imagen 16*).

En otro grupo, hubo un niño que apenas participó, no porque no le dejaran sino porque es muy tímido y se conforma con lo que le dicen los demás por lo que, aunque le tocara a él, si no hacía nada, enseguida se ofrecía algún compañero a ayudarle y él dejaba de intentarlo. (*Imagen 15*).

En otro de los grupos se encontraba una niña que dibuja muy bien y sus compañeros son conscientes de ello, por lo que dos compañeros del grupo le pedían que, aunque no fuera su turno, les ayudara a dibujar lo que les tocaba. (*Imagen 14*).

En el resto de grupos no hubo ninguna situación llamativa; cada miembro del grupo dibujó como pudo lo que habían acordado y, más o menos, se respetaron los turnos y participaron todos los alumnos por igual en el esgrafiado. (*Imágenes 17 y 18*).

Por último, en la aplicación de la técnica artística del *esgrafiado con ceras*, como ya he comentado, en la primera parte sólo hubo problemas de organización y colocación para pintar el folio con ceras. Cuando surgieron los problemas fue a la hora de realizar el dibujo con palillos siguiendo la técnica del *folio giratorio*. Sin embargo, los resultados finales fueron buenos y se consiguió el objetivo principal que era proponer a los alumnos una actividad que les permitiera crear con libertad y que despertara su motivación.

7.4. Conclusiones

Tras analizar los resultados de la sesión podemos concluir que los resultados fueron los esperados en cuanto al nivel de los esgrafiados presentados, pues son acordes a la edad de los alumnos.

En cuanto al nivel creativo, al establecer un tema, la primavera, sí que es cierto que la creatividad se limita pero sigue siendo un tema amplio en el cual pueden plasmar los aspectos que más les apetezca relativos a este tema y del modo que ellos prefieran.

Me pareció buena idea darles un tema fijo para facilitarles la tarea pues si no les hubiera costado más ponerse de acuerdo con respecto al tema a representar, aunque esto hubiera hecho que los resultados hubieran sido totalmente libres y suyos.

En cuanto a las técnicas empleadas, considero que el *binomio fantástico* realmente es una buena técnica para fomentar la creatividad pues supone intentar cuadrar elementos en una composición en la que no son necesarios. Sin embargo, cuando esta técnica se emplea en literatura se les proporciona a los niños dos palabras que no tienen ninguna relación; en este caso, yo les planteé dos palabras que, de entrada, debían estar integradas en el tema de la primavera, por lo tanto no supuso el empleo de todo el potencial creativo que posee esta técnica.

Para paliar este problema lo ideal sería no darles el tema fijado pero darles a todos las mismas palabras, sin relación entre ellas o darles dos palabras sin relación entre ellas y sin relación con el tema propuesto. En este caso, en vez de “arcoíris” y “pato” se les podrían haber sugerido “semáforo” y “ordenador”.

Por otro lado, la técnica del *folio giratorio* sí proporcionó los resultados esperados en cuanto al fomento de la creatividad ya que los alumnos tuvieron un tiempo en el que decidieron qué querían dibujar y, posteriormente, fueron dibujándolo por turnos y comentando a sus compañeros qué es lo que iba a dibujar cada uno.

Con respecto a la consecución de los objetivos propuestos al principio de la sesión, considero que el primero se cumplió sin ningún problema pues, como he comentado anteriormente, la actividad planteada los motivó y les permitió crear con libertad.

En cuanto al segundo objetivo (“Poner en práctica diferentes técnicas para fomentar la creatividad.”), también se llevó a cabo puesto que se propusieron tres técnicas creativas. Sin embargo, no en todas quedó plasmado el potencial creativo que poseen, como fue el caso del *binomio fantástico*.

Finalmente, podemos decir que el tercer objetivo cumplía una función evaluativa pues suponía analizar las técnicas con respecto a la edad de los alumnos y al fomento o no de la creatividad. En este sentido, como ya hemos visto en el apartado de los resultados, las técnicas sirvieron para impulsar la creatividad, especialmente el *folio giratorio* y el *esgrafiado con ceras*. El *binomio fantástico* debería haber sido planteado de otra manera para alcanzar un mayor nivel de generación de creatividad.

Respecto a la adecuación de las técnicas a la edad de los alumnos, considero que fue correcta pues entendieron la mecánica de todas ellas, tanto de las generales como de la artística. En la única que hubo mayores dificultades fue en la del *folio giratorio* porque a algunos alumnos les costaba respetar los turnos.

8. CONCLUSIONES FINALES

Tras finalizar este trabajo, podemos concluir que en la actualidad la creatividad es un concepto que está adquiriendo cada vez mayor importancia tanto en el campo educativo como en el de la Psicología. Es por ello que se han propuesto gran cantidad de nuevas definiciones y se han realizado nuevas investigaciones desde diferentes enfoques en relación a este término.

Después de analizar todas estas propuestas podemos resumir el concepto de creatividad del siguiente modo: rasgo complejo en el que se entremezclan procesos cognitivos, motivacionales y socioculturales gracias al cual podemos crear ideas novedosas y originales con un resultado práctico y diferente.

En relación a las distintas explicaciones que se han dado de la creatividad y de si ésta es o no innata podemos concluir que la creatividad es un rasgo congénito en el ser humano por lo que requiere ser estimulado y potenciado mediante la educación formal que se proporciona en las escuelas, pues la creatividad está fuertemente influenciada por el ambiente y por las oportunidades que se le da a la persona para ponerla en práctica.

Siguiendo esta reflexión llegamos a si se trabaja de la manera adecuada el fomento de la creatividad en la escuela. Como ya he comentado anteriormente, en mi opinión, en las escuelas se deja de lado la creatividad para darle más importancia a la cantidad de trabajo. Muchos docentes tienen la equivocada idea de que los alumnos aprenden más si se dedican a llenar gran cantidad de fichas, pensamiento que comparten muchos de los padres. A consecuencia de esto, se apartan las actividades creativas pues suponen más tiempo de preparación por parte del maestro y quita tiempo para el trabajo de las materias troncales.

Afortunadamente, este pensamiento está cambiando y ya son muchos docentes los que prefieren trabajar desde los intereses de los niños y fomentando su desarrollo integral. En este trabajo he propuesto un decálogo en el que se recoge un resumen de las pautas a seguir para lograr fomentar la creatividad en el aula, apartado que considero como uno de los puntos fuertes del trabajo pues es una guía sencilla y clara que recoge el objetivo principal que perseguía con este proyecto.

En este trabajo también se han recogido gran cantidad de técnicas que se emplean actualmente para impulsar la creatividad tanto en el ámbito educativo como en el empresarial. Tras analizar las técnicas, considero que todas las metodologías artísticas presentadas son válidas para llevarlas a cabo en Educación Infantil, adaptando la dificultad al curso concreto en el que nos encontremos.

Las técnicas generales por su parte necesitan adaptación para llevarlas a cabo en infantil y algunas de ellas no son viables pues requieren un alto grado de reflexión y son de larga duración lo que haría que los alumnos perdieran el interés y la atención.

Finalmente, en relación a la sesión llevada a cabo, considero que puede ser un buen ejemplo sobre cómo desarrollar en el aula sesiones que promuevan la creatividad. En este caso, se emplearon tres técnicas creativas, con mejores y peores resultados, pero la actividad daba pie a la libertad creativa de los alumnos, fomentó el trabajo cooperativo y se aportaron diferentes resultados, todos igual de válidos.

En lo referente a puntos fuertes del trabajo considero, como he comentado anteriormente, que el decálogo del profesor creativo es uno de ellos ya que es una guía resumen sencilla de aplicar y de seguir y recoge los puntos más importantes para conseguir un clima creativo y de confianza en el aula.

Otro aspecto a destacar en el trabajo es la lista de técnicas creativas para Educación Infantil pues se recogen las técnicas que he considerado más importantes y adecuadas a esta etapa, que era el objetivo principal de mi trabajo. Además, podemos considerar como fortaleza el hecho de que sea un trabajo sobre un tema fácil de aplicar en el aula y necesario para lograr el desarrollo integral de los alumnos. Asimismo, el trabajo trata un tema de actualidad ya que hoy en día se ha producido una demanda creciente de personas y metodologías creativas en las empresas.

Como ya he dicho, una de las ventajas es la fácil aplicación de este tipo de metodologías en las aulas, no sólo en el área de plástica sino en cualquier materia, pues este tipo de metodologías, en especial las técnicas generales, fomentan no sólo la creatividad sino también el aprendizaje cooperativo y significativo.

Por el contrario, encontramos también ciertos puntos débiles o susceptibles de mejora como por ejemplo el hecho de que no haya podido comprobar todas las técnicas

propuestas para Educación Infantil. A consecuencia de esto, las conclusiones expuestas en todo el apartado de “Técnicas para fomentar la creatividad” son fruto de la reflexión teórica y no de la observación de resultados llevados a la práctica por lo que, es posible que algunas de las técnicas deban ser modificadas y adaptadas de otra manera una vez se comprueben los resultados en las aulas de infantil.

Además, como ya he reflejado en el apartado de “conclusiones de la sesión” (apartado 7.4), si volviera a realizar esta actividad realizaría cambios en el empleo de la técnica *el binomio fantástico* y les daría la consigna con palabras que no estuvieran relacionadas entre sí ni relacionadas con un tema concreto, con el fin de que tuvieran que emplear la creatividad al máximo para integrarlas en la composición.

Para terminar, considero que el tema sobre el que he hecho el trabajo fue una buena elección pues es un contenido recurrente en las escuelas por lo que es bueno investigar modos para trabajarla en el aula. Además, es una cuestión que me gusta lo que me ha ayudado a la hora de trabajar ya que sentía más motivación e interés por el trabajo.



Imagen 13. Cualquier técnica o lugar es bueno para desarrollar la creatividad.

REFERENCIAS

- Adela, S. (2004). *Los secretos de la creatividad. Técnicas para potenciar la imaginación, evitar los bloqueos y plasmar ideas.* Barcelona: ALBA
- A la carta. Televisión y Radio. RTVE (2014). Consultado el 23 de mayo de 2014. Recuperado de <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-secretos-creatividad/1056427/> 23 de mayo
- Amabile, T.M. (1983). *The Social Psychology of Creativity.* en Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- Aprendizaje cooperativo 5A. (2012). Consultado el 24 de mayo de 2014. Recuperado de <http://aprendizajecooperativo5a2012.blogspot.com.es/2012/02/el-folio-giratorio.html>
- Binet. A., & Simon, T. (1916). *The development of intelligence in children* en Rodríguez, M. (2005). *Creatividad en la educación escolar.* Sevilla: Trillas
- Bransford, J.D. y Stein, B.S. (1984). *The ideal problem solver : A guide for improving thinking learning, and creativity.* en Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- Cabezas, J.M. (1993). *La creatividad.* en Casas Carbajo, J. (2000). *La creatividad en la Educación Infantil, Primaria y Secundaria.* Madrid: EOS
- Casas Carbajo, J. (2000). *La creatividad en la Educación Infantil, Primaria y Secundaria.* Madrid: EOS
- Clouder, C. (Director). (2012). *¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear.* Santander: Fundación Botín
- Crawford, R.P. (1954). *Techniques of creative thinking.* En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- Creacion (2013). Consultado el 24 de abril de 2014. Recuperado de <http://creacion.com/5-tecnicas-para-desarrollar-creatividad/>

- Csikszentmihalyi, M. (1988). *Society, culture and person: A systems view of creativity.*
- En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of Discovery and invention.* En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- Davis, G.A. (1983). *Creativity is forever.* en Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- De Bono, E. (1985). *Six thinking hats.* En Creascion (2013). Consultado el 24 de abril de 2014. Recuperado de <http://creascion.com/5-tecnicas-para-desarrollar-creatividad/>
- Definición. DE. (2008). Consultado el 19 de marzo de 2014. Recuperado de <http://definicion.de/creatividad/>
- Dewey, J. (1910). *How we think.* En Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una pedagogía de la creatividad: Expresión Plástica.* México: Trillas
- Eberle, R.F. (1977). *SCAMPER.* En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- Engle, R.F, Mah, J.J. y Sadri, G. (1997) *An empirical comparison of entrepreneurs and employees: Implications for innovation.* en Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- Freud, S. (1959). *Creative writers and day-dreaming.* En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos
- Fundación Neuronilla para la Creatividad e Innovación (2011). Consultado el 24 de abril de 2014. Recuperado de <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad>

- Galton, F. (1869). *Hereditary genius: An inquiry into its laws and consequences*. En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Umelia Textos
- Gardner, H. (1993). *Creating minds*. En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Umelia Textos
- Guilford, J.P. (1950). *Creativity*. American Phicholoogist, 5, 444-454.
- Guilford, J.P. (1971). *La creatividad. Pasado, presente y futuro en Creatividad y Educación*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- James, W. (1890). *Principles of psychology*. En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Umelia Textos
- Jevons, W. S. (1877). *The principles of science: a treatise on logic and scientific method*. en Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Umelia Textos
- Martín González, M.T. (1995). *Especialización del profesorado de educación infantil*. en Casas Carbajo, J. (2000). *La creatividad en la Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: EOS
- Maslow, A.H. (1968). *Toward a psychology of being*. en Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Umelia Textos
- Orden del 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil*, 14 de abril de 2008. Zaragoza: Boletín Oficial Autonómico 43. (2008)
- Osborn, A.F. (1953). *Applied imagination*. En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Umelia Textos
- Pearltrees. Consultado el 22 de mayo de 2014. Recuperado de http://www.pearltrees.com/#/N-u=1_194995&N-p=21838673&N-s=1_2957584&N-fa=2080108&N-f=1_2957584

Piaget, J. (1969). *El nacimiento de la inteligencia en el niño.* en Trianes, M.V. y Gallardo, J.A. (Coord). *Psicología de la educación y del desarrollo en contextos escolares.* Madrid: Pirámide

Real Academia Española. (2014). Consultado el 19 de marzo de 2014. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=creatividad>

Roam, D. (2008). *Tu mundo en una servilleta.* En Creascion (2013). Consultado el 24 de abril de 2014. Recuperado de <http://creacion.com/5-tecnicas-para-desarrollar-creatividad/>

Rodari, G. (1973). *Gramática de la fantasía.* Barcelona: Del Bronce

Rodríguez, M. (2005). *Creatividad en la educación escolar.* Sevilla: Trillas

Rogers, N. (1981). Apuntes del curso *Taller de Creatividad* en Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una pedagogía de la creatividad: Expresión Plástica.* México: Trillas

Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos

Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una pedagogía de la creatividad: Expresión Plástica.* México: Trillas

Spearman, C. (1904). *General intelligence, objectively determined and measured.* En Rodríguez, M. (2005). *Creatividad en la educación escolar.* Sevilla: Trillas

Stenberg, R.J. (1997). *The concept of intelligence and its role in lifelong learning and success.* American Psychologist, 52 (10), 1030-1037

Stenberg, R.J. y Lubart, T. (1995). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío de masas.* en Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos

Suárez Barcala, P. (Coord). (2001). *Creatividad y Expresión Plástica.* Madrid: FUNDEI

Thorne, K. (2008). *Motivación y creatividad en clase.* Barcelona: GRAO

Torrance, E.P. (1962). *Guiding creative talent.* en Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos

Torrance, E.P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms and technical manual.* En Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos

Valero, J.M (1975). *Educación personalizada.* en Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una pedagogía de la creatividad: Expresión Plástica.* México: Trillas

Wiki EOI. (2012). Consultado el 19 de marzo de 2014 . Recuperado de http://www.eoi.es/wiki/index.php/Evoluci%C3%B3n_del_concepto_de_Creatividad_en_Innovaci%C3%B3n_y_creatividad_2

YouTube (2014). Consultado el 26 de mayo de 2014. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>

Zwicky, F. (1969). *Morphology of propulsive power.* En Sanz de Acedo, M.L y Sanz de Acedo, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación.* Madrid: Umelia Textos

ENLACES DE LAS IMÁGENES

Imagen de portada. Recuperado de
<http://medioenseriomedioenbroma.wordpress.com/2012/08/24/reflexiones-sobre-educacion-y-creatividad/>

Imagen 1. Stewart, M. Recuperado de <http://www.guionteca.com/manualidades-y-artesanias/creatividad-infantil-un-mundo-por-descubrir/>

Imagen 2. *Coloreando*. Recuperado de <http://hyperbole.es/2013/11/mentes-creativas/>

Imagen 3. Recuperado de http://www.tendencias21.net/branding/Generacion-creativa_a27.html

Imagen 4. Recuperado de <http://thediaryofmamen.blogspot.com.es/>

Imagen 5. Recuperado de [http://www.yourneighborhoodtoystore.org/play-creativity.asp?i=16](http://www.yourneighborhoodtoystore.org/play-creatively.asp?i=16)

Imagen 6. *Matar la creatividad.* Recuperado de
<http://www.yogaterapia.es/Reflexiones/Ver-305-Las-Escuelas-Matan-La-Creatividad..html>

Imagen 7. *Vinilo infantil maestro sabio.* Recuperado de
<http://www.tenvinilo.com/vinilos-decorativos/Vinilo-infantil-maestro-sabio-3894>

Imagen 8. Recuperado de <http://www.ceac.es/blog/inicio/2012/10/02/capacidad-creativa-innata-o-aprendida>

Imagen 9. Recuperado de <http://www.ceac.es/blog/inicio/2012/10/02/capacidad-creativa-innata-o-aprendida>

Imagen 10. Recuperado de <http://lapitty13.wordpress.com/>

Imagen 11. Altés, M. Recuperado de <http://www.decopeques.com/dibujos-creativos-con-restos-de-sacapuntas/>

Imagen 13. Recuperado de <http://www.sp-ba.org/he/blog/twenty-ways-encourage-your-childs-creativity>

ANEXOS

Resultados de la sesión



Imagen 14. Esgrafiado del grupo de la niña que dibuja muy bien.



Imagen 15. Dibujo del grupo en el que participó el niño con timidez.



Imagen 16. Dibujo del grupo de la niña que organizó a sus compañeros.



Imagen 17. Grupo que funcionó sin problemas destacables.



Imagen 18. Dibujo del grupo que funcionó sin dificultades destacables.