



Facultad de Educación  
Universidad Zaragoza

## TRABAJO FIN DE GRADO

# LA CREATIVIDAD EN EL AULA. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA CREATIVA

**Creativity in the classroom. An intervention proposal for the  
development of creative writing.**

**Autor:**

Muñoz Burgos, Nicolás Sebastián

**Director/a:**

Sáez González, Carmen

Vázquez Toledo, Sandra

2024

## **Resumen**

La creatividad es entendida como aquel proceso en el que la mente da paso a la originalidad. Respecto a las múltiples soluciones, condicionadas por las diversas situaciones se produce una idea innovadora. En relación a esta definición, planteamos una propuesta de intervención que tiene como objetivo fomentar la creatividad a través de la escritura creativa como las herramientas para facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado y para incrementar esta creatividad. A partir de una metodología de aprendizaje cooperativo, se posibilita la mejora de unas características fundamentales como son principalmente la imaginación, la originalidad o la creación de ideas innovadoras.

## **Abstract**

Creativity is understood as that process in which the mind gives way to originality. Regarding the multiple solutions, conditioned by different situations, an innovative idea is produced. In relation to this definition, we propose an intervention proposal that aims to promote creativity through creative writing as tools to facilitate the learning process in students and to increase this creativity. From a cooperative learning methodology, the improvement of some fundamental characteristics such as imagination, originality or the creation of innovative ideas is made possible.

## **Palabras clave:**

Creatividad, proceso creativo, metodología, escritura

## INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. JUSTIFICACIÓN .....	4
3. OBJETIVOS .....	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	5
4.1) LA CREATIVIDAD. TERMINOLOGÍA .....	5
4.1.1) PROCESO CREATIVO .....	8
4.2) CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ACTUAL.....	9
4.2.1) IMPORTANCIA DEL TRABAJO DE LA CREATIVIDAD EN PRIMARIA .....	13
4.2.2) RECURSOS QUE POTENCIAN LA CREATIVIDAD EN ALGUNAS ÁREAS DE LA EDUCACIÓN .....	15
4.3) ESCRITURA CREATIVA. DEFINICIÓN .....	17
4.3.1) BENEFICIOS QUE APORTA LA ESCRITURA CREATIVA.....	18
4.3.2) LA ESCRITURA CREATIVA DENTRO DEL CURRÍCULO DE ARAGÓN.....	20
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	21
5.1) INTRODUCCIÓN.....	21
5.2) CONTEXTO.....	21
5.2.1) CENTRO .....	21
5.2.2) AULA .....	22
5.2) OBJETIVOS .....	23
5.2.1) Objetivo general.....	23
5.2.2) Objetivos específicos.....	23
5.3) METODOLOGÍA.....	23
5.3.1) ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS .....	25
5.4) TEMPORALIZACIÓN .....	26
5.5) MATERIALES Y RECURSOS .....	28
5.6) CURRÍCULUM DE ARAGÓN VINCULADO A LA SECUENCIACIÓN DE LA PROPUESTA.....	28
5.7) SECUENCIACIÓN .....	34
5.7.1) ETAPA 1 .....	34
5.7.2) ETAPA 2 .....	36
5.7.3) ETAPA 3 .....	37
5.7.4) ETAPA 4 .....	39
5.8) Evaluación de la propuesta .....	40
6. RESULTADOS ESPERADOS .....	43
7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	44
8. ANEXOS .....	47

## 1. INTRODUCCIÓN

La creatividad es entendida como la cualidad de una persona que utiliza la metacognición para buscar respuestas, modificando lo antiguo para volverlo novedoso y usando las herramientas necesarias para llevar a cabo el aprendizaje. (Navarro, 2008). Sin duda, tenemos presente que la creatividad está estrechamente vinculada con la originalidad, la imaginación y el pensamiento crítico.

A su vez, surge un problema que afecta a la hora de realizar actividades en el aula, es decir, la falta de creatividad en la educación primaria. A pesar de la evidente importancia de esta capacidad, cuando se trata de llevar a cabo actividades, hallamos un problema en las aulas de primaria con respecto a la falta de creatividad. El presente trabajo de fin de grado plantea una propuesta de intervención educativa que fomenta la escritura creativa innovando el aula. Concretando más esto último, diremos que la innovación, según la Real Academia Española, significa la creación o modificación de un producto, y su introducción en el mercado. (RAE, 2024). Con este significado, queremos dar a entender que la propia innovación se puede conseguir en el aula a través de la creación de un proyecto que sea creativo y original. Algunos de los sinónimos por los cuales explicamos esta idea son, por ejemplo, la originalidad o la novedad. Estas dos palabras nos ayudan en la comprensión de nuestra propuesta de intervención educativa que planteamos posteriormente. La propuesta está dividida en varios apartados.

Se comienza por la conceptualización de la creatividad a través de las definiciones relevantes recogidas de varios autores, dando una definición propia al final del apartado. Así mismo, se relaciona la creatividad con el proceso creativo, que resalta la importancia del procesamiento de la información y las habilidades cognitivas. Seguidamente, damos una explicación de la creatividad presente en la educación, así como la importancia que adquiere con sus beneficios a través de estrategias que ayudan al desarrollo de la creatividad. Posteriormente, definiremos la escritura creativa, sus beneficios y su localización en el currículo de Aragón, relevante para nuestra propuesta.

Para finalizar, planteamos nuestra propuesta de intervención. Está dividida en varios apartados incluyendo una introducción, un contexto del colegio y del aula, la secuenciación de las actividades, los contenidos asociados, la metodología y su evaluación formativa correspondiente.

## 2. JUSTIFICACIÓN

En el presente trabajo de fin de grado se ha querido incidir especialmente en la elaboración, como bien hemos mencionado, y el incremento de la creatividad. Todo ello viene motivado por una necesidad observada durante el periodo de las prácticas escolares I, II y III del grado de Magisterio de Educación Primaria. A la hora de la realización de las actividades en el aula, la mayoría de los días se solían seguir los contenidos del libro de texto. Se realizaban las actividades con toda la clase a la vez y se planteaban dinámicas para el aula, donde la profesora observaba a los alumnos y su forma de desenvolverse en estas dinámicas con el objetivo de romper la monotonía del aula y fomentar la motivación.

Gracias a estas dinámicas planteadas, se afirmó que estas actividades son muy relevantes para el desarrollo creativo del alumno, puesto que la mayoría de estas estaban orientadas a ser trabajadas en grupo, así como pasa con la metodología del aprendizaje cooperativo. En relación a esta afirmación hemos querido poner un ejemplo una actividad durante las prácticas escolares III en el aula de primero de primaria, que se realizó en una sesión del área de Lengua Castellana y Literatura. La profesora realizó una metodología de aprendizaje cooperativo, donde agrupó al alumnado en cuatro mesas con varios alumnos en ellas.

Posteriormente, les dio a cada grupo una serie de descripciones y, entre todos, tenían un tiempo para pensar acerca de una imagen en relación a la descripción que los alumnos han leído. Cuando terminaron, la profesora proyectó las imágenes de los resultados y pudieron ofrecer por grupos un resultado final para relacionar las descripciones con las imágenes. Sin embargo, aunque haya sido una actividad que consideramos innovadora para el alumnado, quizás el resto de posibles sesiones ya sea en el área de Lengua o en las otras áreas del currículo, pueden no trabajar la expresión libre y creativa como tiene la actividad descrita.

Según Menchén (2015), es necesaria la extensión de la creatividad a materiales del currículo, actividades, contenidos, recursos o proyectos, de modo que se pueda mejorar y hacer crecer la creatividad, así como mejorar la relación entre el alumno y el maestro. Además de dicha concepción, se necesita la creatividad para formar alumnos que sean capaces de resolver situaciones que se les planteen en su vida cotidiana. Además, Menchén (2015), afirma que la educación primaria también necesita un *tsunami creativo* que pueda desarrollar las capacidades creativas de tanto maestros como alumnos para conseguir un efecto de cambiar la manera de ver y expresar la realidad. Sin embargo, nos remitimos a decir que, aunque una actividad pueda ser innovadora con una dinámica que mejore el ambiente y la motivación del aula, no se trabaje

en la mayoría de las actividades de la programación de un maestro. Ante esta afirmación, se estableció que no se potencia lo suficiente el desarrollo de la creatividad.

En relación a este último punto, nos respaldaremos en un estudio del año 2018, mediante una tabla que indica algunas problemáticas que se suelen dar sobre la creatividad en el aula por parte de los maestros que están de acuerdo con algunas de estas aportaciones. En primer lugar, hay un 31% de maestros y docentes que afirman la dificultad de poder cumplir con el desarrollo de la creatividad por la necesidad de cumplir con el programa del año que impide desarrollar una serie de capacidades. Una de estas es la creatividad. Con un 75.48%, algunos maestros consideran que la creatividad se puede desarrollar también desde otras materias y, no solo desde la Educación artística. Finalmente, con un 49.10% del porcentaje, algunos otros maestros afirman que una mejora en la educación creativa proporcionaría importantes beneficios a la sociedad (Benito y Palacios, 2018).

Por este motivo se ha decidido realizar y llenar esta ausencia de creatividad con una propuesta de intervención basada en el fomento y desarrollo de la escritura creativa haciendo uso de una metodología activa de aprendizaje cooperativo.

### **3. OBJETIVOS**

General:

- Plantear una propuesta de intervención educativa que fomente la escritura creativa en el aula

Específicos:

- Demostrar la importancia de la creatividad en el aula
- Identificar la creatividad en la educación y como se desarrolla en la actualidad
- Determinar la conceptualización de la escritura creativa y sus beneficios

### **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **4.1) LA CREATIVIDAD. TERMINOLOGÍA**

La creatividad es un concepto que contiene múltiples definiciones en cuanto a su origen. Una de estas se recoge de la Real Academia Española, donde se describe la creatividad como la facultad de crear o la capacidad de creación. Además, su palabra proveniente del latín se escribe *creare* que significa crear o hacer algo nuevo. Esto nos da una idea principal sobre la posible definición para la creatividad donde vemos que, tanto en la definición de la Real

Academia Española como en la derivación del latín, hay un elemento común que es la creación. Una palabra que nos da pistas sobre como la creatividad puede trabajarse a través de esta misma creación con diferentes estrategias y recursos.

Un campo en el que encontramos la creatividad como un factor principal de estudio es el de la Psicología. En esta se encuentran autores que han aportado ideas innovadoras sobre la concepción del estudio. Joy Paul Guilford fue uno de los máximos representantes del campo de la creatividad. A través de un artículo de Manuela Romo Santos de 1986, se recogen las ideas principales sobre Guilford en torno a la creatividad. Una de las ideas seleccionadas se trata sobre la afirmación que hace Guilford acerca de la importancia de la producción divergente, que el mismo describe como la generación de respuestas alternativas a partir de una información dada. Posteriormente se mencionarán ciertos factores de producción divergente. En 2004, María Teresa Esquivias Serrano realiza un estudio acerca del término creatividad con la consulta de varios autores, de los cuales, nosotros hemos seleccionado los siguientes por su relevancia para con la propuesta de intervención aquí desarrollada:

- Thurstone define la creatividad como un proceso en el que se forman ideas o hipótesis que se verifican y se comunican los resultados, de manera que el producto realizado y creado se convierta en algo nuevo.
- Barron, por su parte, nos dice que la creatividad supone la habilidad del mismo ser humano en aproximar algo novedoso a la propia existencia.
- Gervilla manifiesta el termino creatividad como la capacidad para crear algo innovador, ya sea un resultado, una forma de realizar algo o una manera de orientar la realidad.
- López y Recio describen la creatividad como un estilo de nuestra mente para el desarrollo de la información con manifestaciones en los resultados y la creación de momentos o situaciones con originalidad causando así, la transformación de la realidad del propio ser.

Las definiciones propuestas nos indican una serie de palabras clave en torno al concepto de creatividad. Palabras como “ideas”, “resultado”, “innovador”, “crear” nos muestran ideas comunes acerca del por qué la creatividad se podría definir como un modo de solución de problemas por medio de intuiciones o una mezcla de ideas procedentes de diferentes campos. (Fuegel y Montoliu, 2000). Esto significa que las palabras mencionadas nos sirven como un

puente para llegar a un fin, es decir, si elaboramos unas ideas y creamos algo, encontraremos una solución posible que pueda resultar en algo innovador y original.

Esto se puede denominar producción divergente. Término que expone Guilford, quien define la creatividad como una consecuencia indirecta con cuatro aptitudes o destrezas que son fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad (Esquivias, 2004). En relación a las destrezas enumeradas por el autor que pertenecen a la categoría de las personas creativas, nos centraremos en tres de ellas;

Por un lado, la fluidez, que consiste en la capacidad de recuperación de la información de nuestra mente para seleccionar las ideas más importantes y ofrecer múltiples soluciones de una información dada (Guilford, 1978:18, como se citó en Fuegel y Montoliu, 2000). Así pues, esta característica se ve influenciada por una necesidad que provoca ideas en el sujeto presentándole un problema. Se realiza un procesamiento de la información por medio de algo aprendido con anterioridad. Esto podríamos relacionarlo con la teoría del aprendizaje significativo, que expone la relación entre el aprendizaje antiguo y el aprendizaje nuevo, de tal modo que posibilita pueda dar paso a nuevas ideas o pensamientos. David Ausubel, en 1983, define el aprendizaje significativo como el momento en el que la nueva información que se recibe se conecta con algún concepto relevante de nuestra estructura significativa.

En segundo lugar, la flexibilidad se define como la posibilidad de modificación de una idea establecida, de modo que no se pueda acceder a un aprendizaje previo, sino crear uno nuevo a partir de algo que ya existe. (Fuegel y Montoliu, 2000).

Finalmente nos encontramos con el concepto de originalidad, a partir de una concepción del autor Bruner que define este término. Esto lo describe como la relación que existe entre la fantasía con algo singular e irrepetible, casi como un factor sorpresa. Este último concepto resulta interesante, ya que es una variable que contempla el desarrollo creativo, de tal modo que cuando una persona creativa realiza cualquier proyecto que involucre sus capacidades cognitivas de desarrollo creativo, utilizará inconscientemente el trabajo de originalidad que se distinguirá de los demás. (Fuegel y Montoliu, 2000).

Dichas aportaciones nos dan una pauta concreta sobre cómo abordar realmente más en profundidad este concepto. En primer lugar, nos sobre el complejo proceso mental que supone la misma definición de creatividad. De tal forma que podemos decir que la creatividad significa lograr una producción diferente a lo que ya existía o también descrito como la capacidad de producir cosas novedosas. Con esto nos referimos a la importancia que adquiere el proceso creativo en la originalidad, que describiremos con mejor detalle posteriormente.

Por tanto, para detallar y ultimar una definición propia del término y, gracias a lo recogido en las definiciones de los autores, podemos decir que la creatividad es un proceso en el que la mente da paso a la originalidad para producir una idea que puede tener muchas soluciones ante diversas situaciones generando así una innovación del resultado adquirido.

#### **4.1.1) PROCESO CREATIVO**

El proceso creativo es un método para llegar a algo, debido a que la misma palabra “proceso” según la RAE (2024), se define como la acción de ir hacia adelante. Entonces, el proceso creativo podría describir el procedimiento de la creatividad en el ser humano. Esquivias (2004), nos define el proceso creativo como una cualidad que pertenece al ser humano y conlleva el uso de habilidades cognitivas para el procesamiento de la información, de manera que se consiga traer a la mente una idea nueva.

Sin embargo, para que el concepto de creatividad tenga relación dentro de la terminología propuesta, veremos que existen diferentes fases para conseguir ese resultado en base al proceso creativo que realiza una persona tanto es así en su acto creativo a desarrollar. Por tanto, Navarro (2008), en base a las fases del proceso creativo de Graham Wallas, enumera cuatro fases;

- Preparación. En esta primera fase se realiza una recogida de la información, se expone el problema principal y se hace uso de un aprendizaje significativo que ayuda a emplear los conocimientos que ya se han aprendido con anterioridad para reelaborarlos y dar una posible respuesta
- Incubación. En esta fase, se produce un procesamiento de nuestro cerebro que consiste en transformar esa información a través de diferentes procedimientos donde se realizan búsquedas de información, selección o almacenaje de la misma información para la posible resolución del problema expuesto. (López-Fernández y Llamas-Salguero, 2016)
- Iluminación. En esta fase, se produce un proceso de solución inmediata en la persona, haciendo que pueda visualizar una forma de solventar la problemática.
- Verificación. Finalmente, en esta fase encontramos un procedimiento de elaboración, comprobación y, por tanto, la verificación de la información para dar con un resultado final

## 4.2) CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ACTUAL

Actualmente nos podemos encontrar en un punto en el que las actividades propuestas a los alumnos de primaria para diferentes ámbitos o ramas de la educación no están pensadas para desarrollar la creatividad. Según Díaz, 2014: “Los sistemas educativos actuales no fueron diseñados para enfrentarse a los retos que hoy tenemos delante. Se desarrollaron para satisfacer las necesidades de una época anterior. Por lo que no basta con reformarlos: hay que transformarlos” (p.13). Lowenfield y Lambert (2008) afirman que, según un estudio hecho en alumnos de primaria, a partir de un estudio en 1980 de L. Joseph Stone, se comenta una situación en la que los profesores tenían en mente la idea de que los alumnos creativos de sus aulas y en general, se distraían con más facilidad. Además, también veían que los compañeros de estos mismos alumnos creativos declaraban, a su vez, que tenían un mal comportamiento a diferencia del resto de la clase.

En relación a este último punto, según Fuegel y Montoliu (2000), afirman que los profesores tienen un conocimiento práctico de la enseñanza, pero no resulta ser suficiente, pues se sorprenderían al saber la verdadera capacidad creativa de los alumnos. También vemos como Lowenfield y Lambert (2008) describen la posibilidad de que en las aulas se recompense a los alumnos “no problemáticos” y que son aquellos que en su mayoría no desarrollan favorablemente su imaginación y la creatividad. Amanqui, Gómez, Obregón, et al. (2023) nos hablan sobre la importancia de los maestros en la gestión del ambiente de una clase, donde se muestre sus singularidades, aptitudes o destrezas para ciertas actividades motivadoras. Con ello, se pretende que los alumnos puedan procesar la información recibida y transformarla en una solución innovadora.

Así mismo, Fuegel y Montoliu (2000), explican algunos de los obstáculos de la creatividad, describiendo a la institución (escuela o familia) como un lugar donde prevalece el autoritarismo, limitando en cierta medida, la creatividad por el cumplimiento de las ordenes y sin posibilidad de elección. También comentan acerca del problema de que, en la escuela, los maestros siguen un programa extenso que desarrollan en poco tiempo, de modo que no se trabaja el tiempo suficiente para responder a las posibles preguntas que puedan resolverse de manera creativa y, por tanto, limitando la capacidad de expresión libre del alumno. Además, también aparece la problemática de encontrar en las aulas la propia ausencia del trabajo multisensorial, resultando difícil que los maestros sean capaces de utilizar técnicas sensoriales con el objetivo de estimular la enseñanza creativa.

El aprendizaje se debe trabajar con relevancia y ser posibilitado en las áreas del currículo para favorecer el desarrollo de las competencias y los resultados creativos de los propios contenidos del curriculum. Para entender si la creatividad es un concepto que encontramos en la educación actual, se ha hecho uso del BOA (Boletín oficial de Aragón) en relación al curriculum de educación primaria. En la tabla siguiente se muestran las áreas curriculares donde se incluye la posibilidad del trabajo de desarrollo de la creatividad. (BOA, 2024).

Áreas del currículo	Elementos curriculares		
	Competencia específica	Criterio de evaluación	Saber básico
Ciencias de la naturaleza	CE.CN.3	-	-
Educación Física	-	-	A. Resolución de problemas en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones motrices con intenciones artísticas o expresivas</li> </ul>
Educación plástica y visual	-	3.2	-
	CE.EPV.4	-	-
Lengua extranjera: Alemán	-	-	A. Comunicación
	CE.LEA.2	-	-
Lengua castellana y literatura	-	-	B. Comunicación
	CE.LCL.6	-	-
	CE.LCL.8	8.2	-
Lengua extranjera: Francés	CE.LEF.2.	-	B. Plurilingüismo

Lengua extranjera: Inglés	CE.LEI.2	-	-
Lengua propia: Aragonés	CE.LPA.4	4.2	-
Música y danza	-	-	B. Creación e interpretación
	CE.MD.3	3.2	-
	CE.MD.4	-	-

Figura 1. *Tabla que extrae las áreas del currículo donde se alude al trabajo de la creatividad. Elaboración propia*

Como podemos observar en la tabla presentada, la creatividad se ejemplifica en la mayoría de las áreas de currículo presente en la LOMLOE (Ley orgánica por la que se modifica la ley orgánica de educación). En primer lugar, la encontramos en el área de Ciencias de la Naturaleza con la competencia específica 3, que nos habla acerca de la resolución de problemas a través de proyectos de diseño creando de manera cooperativa un producto creativo e innovador.

Siguiendo con el área curricular de Educación Física, se observa en el bloque A de los saberes básicos donde se enfatiza específicamente en el dominio de acciones motrices con intenciones artísticas o expresivas. En este dominio la persona crea y expresa de manera creativa, por ejemplo, una coreografía o danza mediante su cuerpo. En el área de educación plástica y visual, aparece en dos competencias específicas, la 3 y la 4. En la primera, la competencia específica 3 se relaciona directamente con el criterio de evaluación 3.2, donde el alumno debe expresar con creatividad las ideas, sentimientos y emociones a través de las manifestaciones artísticas. En la competencia específica 4, se basa en la participación, desarrollo y elaboración de producciones artísticas que fomenten la creatividad.

En el área de Lengua extranjera de Alemán, lo encontramos en el bloque A de comunicación de los saberes básicos, donde se ofrece al alumnado una variedad de tipos de textos para la creación de producciones escritas que mejoren la motivación y la creatividad.

Además, también se encuentra en la competencia específica 2, que sigue la misma línea del bloque A, en la que se valora la producción escrita y oral para la expresión creativa.

Llegando al área de Lengua Castellana y Literatura, es donde más presencia tiene, pues lo encontramos en dos competencias, un saber y un criterio de evaluación. En relación a las competencias, tenemos la número 6, que nos habla sobre la búsqueda, selección y contrastación de información de varias fuentes para comunicar los resultados de manera creativa. La competencia número 8, la cual se centra en la lectura, interpretación y el análisis de obras y fragmentos literarios vinculándolo al criterio 8.2, donde se requiere que el alumno sea capaz de producir textos sencillos tanto individuales como colectivos de manera creativa. Finalmente, el saber básico ligado a esta área es el bloque B, con la comunicación, así mismo, trabajando la producción escrita creativa.

En el área de Lengua extranjera de Francés se especifica el planteamiento de interacciones orales que favorecen la creatividad y la destreza del alumnado. En relación a los idiomas, en Inglés, también se trabaja la creatividad a través de la expresión oral y escrita a partir de temas cotidianos. También, lo observamos en el área de Lengua propia: el Aragonés, con la competencia específica 4, a partir del criterio de evaluación 4.2, que describe la producción de textos reelaborándolos a partir del trabajo creativo. Finalmente, también encontramos la creatividad en el área de Música y Danza. En esta, encontramos la competencia específica 3, con el criterio de evaluación 3.2, que tiene la misma definición que hemos mencionado en Educación Plástica y Visual. También está la competencia específica 4, con la producción cultural y artística individual o colectiva para desarrollar la creatividad.

En relación a la educación actual, se afirma que en el siglo XXI se requieren profesores que puedan favorecer el desarrollo de la creatividad, de tal modo que se incluyan las propias necesidades del alumnado. Un alumnado capaz de llevar a cabo un desarrollo beneficioso para la resolución de problemas en nuestros días. Todo ello llevado a cabo por el trabajo del propio maestro que cautiva en el alumno el aprendizaje necesario para su formación. (Cárdenas, 2019).

También se nos hace una aclaración sobre la originalidad en relación al maestro, destacando la importancia de los atributos del maestro innovador y, por tanto, creativo. Un profesor que atiende a la respuesta de las ideas y se implica de manera conveniente en el progreso del alumnado y en los propios proyectos de innovación. (Cárdenas, 2019).

En este sentido, el niño debe explotar su imaginación y desarrollar sus potencialidades con la consecución de una serie de aprendizajes basados en el desarrollo de la creatividad, gracias a la ayuda de los maestros que posibilitan el proceso creativo del alumno.

#### **4.2.1) IMPORTANCIA DEL TRABAJO DE LA CREATIVIDAD EN PRIMARIA**

Navarro (2008), considera al propio centro educativo como un medio favorable para el desarrollo y mejora de la creatividad. También, nos habla sobre diferentes posibilidades que la escuela proporciona a la educación. En primer lugar, nos habla acerca del conocimiento de las personas dentro del entorno de la escuela para, de este modo, buscar el máximo desarrollo del sujeto. En segundo lugar, la escuela permite la intervención en el proceso creativo por parte del maestro, aquel que tiene unas responsabilidades como la motivación, la atención y la facilitación de recursos necesarios para el alumnado presente. Finalmente, se comenta la intervención del resultado y el cómo proporcionarles un ambiente y condiciones para fomentar la creatividad.

Como bien se ha mencionado antes, el maestro debe ser la figura innovadora y creativa necesaria para el desarrollo del alumno ante las situaciones que se le presentan. El desarrollo de la creatividad es una forma de trabajo que a lo mejor podemos observar en zonas donde a los alumnos se les facilite la potencialización de la creatividad. Esto quiere decir que se buscan ciertas formas en las que el alumno puede desarrollar su creatividad. Así pues, algunos poseen habilidades creativas que emplean en muchas ocasiones, ya sea inventarse juegos que luego realizan en el recreo, en el colegio, en el parque, con sus amigos, etc...

En relación a este punto, el fomento de la propia creatividad dentro de un aula de primaria no solo es necesario sino fundamental en el aprendizaje del niño, pues el diseño de actividades tiene que propiciar la iniciativa, la resolución de problemas de diversas situaciones, la originalidad, la curiosidad y sobre todo la motivación del alumno. Algunas de las estrategias más importantes para trabajar este desarrollo creativo en el alumnado son señaladas por varios autores (Velásquez et al. 2010);

- En primer lugar, la estimulación de la participación de los procesos de aprendizaje, donde se realizan planteamientos a los alumnos acerca de los retos para el desarrollo del aprendizaje creativo tanto de manera individual como de manera grupal mediante ejercicios de agilidad y espontaneidad.
- Brindar estímulos de aprendizaje, donde se resalta la importancia del maestro en el trabajo del aula tanto dentro como fuera de ella. Pueden ser actividades fuera del aula que también estén pensadas para el desarrollo del alumnado, donde se realizan procesos de observación, se buscan estrategias novedosas y se elaboran actividades que fomentan el proceso creativo del alumno.

- Realizar ejercicios de desarrollo del pensamiento y habilidades sociales. En este punto se trabajan los procedimientos que derivan en las capacidades para realizar diferentes acciones, como, por ejemplo, la capacidad de representación, de selección y de autodirección.
- Estimular la innovación como desafío, como la disposición a la comprensión de las emociones y su conexión, con procesos de innovación para llegar a un resultado final, que es el aprendizaje.
- Agudizar la observación. Aquella que la trabajamos poco a poco hasta conseguir un conocimiento. También visto como un “acto creativo” que trabaja el examinar y la contemplación de las situaciones u objetos para comprender y, por tanto, asimilar.
- Motivarlos para escribir. Hecho para cumplir el objetivo de que los alumnos trabajen las ideas vistas, sus emociones, pensamientos y lo lleven hacia una praxis de la vida cotidiana.
- Estimular la autoestima.
- Estimular la iniciativa.
- Estimular la formulación de preguntas.

Como se ha mostrado, existen ciertas estrategias importantes para el posible desarrollo de la creatividad. Ante esto, podemos destacar una estrategia como es la motivación. Esta se observa, por ejemplo, en los planteamientos a los alumnos a partir de retos que pueden ser “motivantes” y contener tópicos interesantes para estos. También vemos la importancia del maestro que puede motivar al alumnado gracias a actividades pensadas para desarrollar el aprendizaje. Seguidamente, creemos que la motivación se fomenta con recursos como la escritura, la autoestima, la iniciativa del aprendizaje y la formulación de las preguntas.

Por esta razón, debemos indicar un significado para la motivación. Así, la motivación es un trabajo de voluntad para realizar una acción, de manera que seamos capaces de proseguir en el esfuerzo para llegar hasta un objetivo a lograr. (De Clavijo, 2009).

Tras el significado, podremos resaltar la motivación como una característica importante para el alumnado, pues puede ayudar a la progresión del aprendizaje de manera favorable. Es decir, se tiene que incidir en la autoestima del alumno y conseguir que este alcance sus objetivos (De Clavijo, 2009).

De acuerdo a la bibliografía consultada, las personas con mayor autoconfianza poseen una mayor facilidad para la expresión de su propio potencial creativo y, por tanto, conforme lo expresan, adquieren mayor confianza. (Harter; Justo, 2006, como se citó en Swift, 2015)

Por lo tanto, la motivación va de la mano con las estrategias del desarrollo creativo, pues esta se ve incrementada si se realizan procesos de aprendizaje creativos pensados directamente para el desarrollo cognitivo del alumnado que hagan que los alumnos se sientan seguros de lo que hacen y, por tanto, fomenten su aprendizaje. Si ponemos atención en algunas de las estrategias mencionadas anteriormente, todas ellas tienen el objetivo de conseguir en el alumno el desarrollo creativo. Pero, ante este fin, es necesario recalcar la importancia y beneficios que la creatividad puede brindar ante tales estrategias.

#### **4.2.2) RECURSOS QUE POTENCIAN LA CREATIVIDAD EN ALGUNAS ÁREAS DE LA EDUCACIÓN**

Anteriormente hemos comentado algunas de las estrategias creadas para fomentar el desarrollo creativo en el aula y sus posibles beneficios en el alumnado. Sin embargo, también es importante destacar el uso de las técnicas y recursos para un aumento progresivo de la creatividad y, por tanto, del pensamiento creativo. Para poder definir unas posibles técnicas de mejora, comentaremos algunas de las funciones cognitivas descritas por la autora Santos (1998) donde se detallan algunas técnicas para la mejora de la creatividad:

En primer lugar, la sensibilidad a los problemas: como un rasgo también trabajado por Guilford y se caracteriza por presentar al alumno una gran cantidad de problemas para que pueda resolverlos. Una técnica ligada a esta función cognitiva es la “mejora del producto” que utiliza la formulación de preguntas para activar el razonamiento del alumno. En segundo lugar, tenemos la flexibilidad de pensamiento, donde se incluye la habilidad de dotar a un objeto o hecho un nuevo significado. Una técnica pensada para esta función es la de *tareas de usos* donde se le presentan al alumno objetos y tiene que utilizarlos con diferentes significados. Otra de las funciones cognitivas es la originalidad con la técnica del *brainstorming* como una herramienta de producción de respuesta múltiple y rápida. Finalmente, tenemos el pensamiento analógico. Este se basa en la asociación entre diferentes cosas u objetos.

A continuación, se detallan algunas diversas estrategias utilizadas en diferentes áreas de Educación Primaria que trabajan el fomento de la creatividad:

Autor	Estrategias del fomento de la creatividad	Definición y usos posibles
Velásquez (2017)	Ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad	“espacio compartido por una comunidad — escolar o no—, en el que su cultura posibilita interacciones para aprender alrededor de un interés o necesidad común”
Ruíz. G, Cruz. M, Murillas. G (2017)	Las figuras retóricas: de un tema de clase a una habilidad del pensamiento creativo	“son una estrategia de enseñanza creativa en la escritura de poemas, ya que favorecen la expresión de ideas y opiniones de una manera estilística y más elaborada por parte de los estudiantes”
Luengas y Montes (2017)	Creatividad, matemáticas y TIC: ¿las TIC nos hacen creativos	“la implementación de las TIC de manera intencionada trae consigo una serie de ventajas encaminadas a favorecer habilidades creativas, más allá del trabajo colaborativo y la elaboración”
Solorza. J, Jiménez. O, Pulido. O (2017)	Juegos del lenguaje para enseñar a escribir cuentos: entre la creatividad y la improvisación	“la utilización de un signo o palabra en diferentes situaciones comunicativas depende del uso que los hablantes hagan de ellos, y de esta manera establecen conexiones significativas entre casos particulares”
Álvarez. R, Ospina. D, Cuadros. B, Rodríguez. C (2017)	Estrategias de enseñanza creativa basadas en el pensamiento divergente para favorecer el manejo de los residuos sólidos	“Predominan en esta, el cuestionamiento, la lluvia de ideas, los seis sombreros para pensar y la asociación forzada”

Figura 2. *Tabla de estrategias y sus aplicaciones en la educación (texto extraído de López Díaz 2017, p. 11)*

### 4.3 ESCRITURA CREATIVA. DEFINICIÓN

Antes de dotar de un significado a la escritura creativa, nos acercaremos hacia un concepto más general como es la escritura o el escribir. En nuestra experiencia y como en la de muchas otras personas, la enseñanza de la escritura ha sido proporcionada por los medios y herramientas educativas de los centros escolares como los profesores o las estrategias que hayan podido utilizar para mejorar en la progresión del aprendizaje de la escritura. Una definición acertada para la escritura podría ser el proceso de emisión de un mensaje con el objetivo de crear una respuesta en el receptor a través de la relación entre ideas que tienen un valor estético (Montequi, 2015)

En relación con esta definición, diremos que para realizar el acto de la escritura tiene que haber interés o motivación para crear un mensaje que llegue al resto. Ante esta aclaración, podemos decir que la escritura en los centros educativos sería inexistente sin un alumnado motivado. Desde hace mucho tiempo, la escritura fue concebida como nos indica, textualmente, la definición de la Real Academia Española. Es decir, la unión de grafías o palabras que forman frases. Debido a esto, se utilizó este concepto como visión en las aulas, de modo que las actividades que se proponían no llegaban al nivel suficiente para el desarrollo de la comprensión comunicativa del alumnado. (Galván. C, González. M, Fernández. M, 2009).

Cuando escribimos, somos capaces de crear algo innovador pues las palabras que se plasman contienen originalidad e imaginación. Todo ello lleva consigo la creatividad. Una definición de escritura creativa puede definirse como la capacidad de crear algo, superando a las escrituras centradas en una dirección informativa y no literaria como hace la escritura creativa. (García Carcedo, 2011, como se citó en De Lagrán, 2020). Es decir, romper con lo establecido y llevar a cabo una expresión libre. Por otra parte, se define la escritura creativa como la forma en la que expresamos el mundo real o imaginario, la cultura u otros aspectos empleando las formas estéticas del lenguaje. (González. C, 2016).

Así pues, diremos nosotros, gracias a dichas concepciones, que la definición de la escritura creativa se establece como una capacidad creadora e innovadora encargada de transmitir el aprendizaje de la creatividad, la imaginación y la originalidad, aplicando la escritura como vehículo de transmisión de los conocimientos.

### 4.3.1) BENEFICIOS QUE APORTA LA ESCRITURA CREATIVA

Como se refleja en esta aportación: “Desde las escuelas se tiene que fomentar la escritura creativa para que nuestros alumnos puedan desarrollar la imaginación, y que así la reflejen en el papel” (Martin, 2020).

Siguiendo en esta misma línea, nos centraremos en los beneficios que nos aporta la escritura creativa. Algo importante que el alumno debe desarrollar pues ya no solo sirve para su desarrollo creativo sino para trabajar la lectura, la escritura y la reflexión. Por tanto, expondremos a continuación ciertos aspectos que se propician tras una propuesta realizada sobre la escritura creativa, según lo recogido en (Álvarez, 2009, p. 3):

“Propicia una relación lúdica, experimental y estética con el lenguaje”
“Libera el impulso inconsciente vinculado con el proceso creador, desbloquea el imaginario y propone el ejercicio consciente de habilidades creadoras“
“Activa operaciones mentales propias del pensamiento divergente, es decir, aquel que pone en juego procesos irracionales, asociativos y generadores de diversas posibilidades alternativas“
“Parte de un estado de sensibilización frente al lenguaje y promueve la imaginación entendida como la capacidad de captar imágenes y establecer tejidos y relaciones entre ellas para producir otras nuevas“
“Está sustentada en prácticas y experiencias estéticas de lectura y escritura“
“Desecha todo uso instrumental del lenguaje dando lugar al juego de lo privado, de lo autónomo. “
“Invita a observar la realidad cotidiana desde nuevas perspectivas, a descubrir su belleza poética“
“Da lugar a otras lecturas: las de lo no verbal, las previas o las letras, las lecturas del mundo y sus criaturas, la lectura de las formas y de los sonidos“
“Habilita y enfatiza el valor de la oralidad, da lugar a las gradaciones en él, es decir, a la mejora de la dicción y al disfrute de la sonoridad de la palabra, ingredientes que colaboran a la hora de producir textos“
“Por lo general se ubica en el terreno de la escritura de ficción“
“Trabaja con consignas que son la clave para activar la imaginación y el proceso creador“
“Le da gran valor a la lectura, entendiéndose como proceso inherente a la producción escrita“

“Implica un trabajo grupal, un proceso de co-construcción orientado por un coordinador o guía, en el cual las opiniones de las partes son fundamentales“
“Genera procesos escriturales que incluyen la revisión y reescritura de los textos“
“Constituye una alternativa frente a la rigidez del uso del lenguaje imperante en la escuela y frente a la falta de sentido y de placer que acompaña una buena parte de sus prácticas de escritura“

Figura 3. Fuente extraída del texto de Álvarez, 2009.

Si nos fijamos en algunas de estas características que constituyen la mayor parte de la conceptualización de la escritura creativa, podremos ver que la mayoría de ellas incluyen, aunque no de forma directa, la imaginación. Todos estos aspectos significan los beneficios que el alumno puede adquirir tras una propuesta de escritura creativa. Muchos de los beneficios nos ofrecen una posibilidad de trabajo en el alumnado, donde se quiere que este desarrolle una motivación por la lectura a partir de experiencias.

Con esto nos referimos a la propia imaginación, que nos ayuda a entender cómo una posible actividad propiciará una nueva perspectiva al alumno en relación a su trabajo con la originalidad y los procesos de creación. Desde nuestra experiencia vivida durante la educación primaria, se observaba que, en los juegos entre compañeros, cuando se enseña al niño una historia de ficción, intentará imitarlo y ser como el personaje que han visto. En él se produce en su interior la propia imaginación que hace que invente, cuando juega, una historia sobre ese personaje. Lo mismo sucede cuando se escribe una historia pues nos basamos en algo para comenzar a escribir, lo desarrollamos, lo reescribimos y entonces lo plasmamos como un producto final.

Ahora, si queremos poner en marcha algunas de las estrategias que veremos posteriormente, diremos que el docente tiene que facilitar este aprendizaje teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones señaladas por Galván. C, González. M, Fernández. M (2009):

- Evitar no dar instrucciones previas
- No presentar ejemplos ni la información previa sobre el tema
- Dar por hecho que los alumnos ya poseen la capacidad y competencia organizativa tanto gramatical como textual.
- No tener en cuenta las diferencias individuales de los alumnos en cuestión

Por tanto, para una buena aplicación de algunas de las estrategias descritas deberá ser importante su implementación en el aula para el aprendizaje de la escritura creativa.

Algunas de las técnicas usadas para el fomento y desarrollo de la escritura creativa, así como para la expresión libre y creativa del alumno se recogen a continuación (Galván. C, González. M, Fernández. M, 2009):

- Árboles de relatos: A partir de un esquema de narrativo de elección múltiple, los alumnos deciden un tema que incluye la combinación de personajes y otras variables de actuación diferentes.
- Binomios imaginativos: consiste en la generación de un texto en base a dos palabras que no tienen mucha relación entre sí.
- Hipótesis imaginativas: a partir de preguntas se realizan hipótesis que conlleva una respuesta.
- Transformaciones o combinaciones de palabras
- Transformación de textos: se transforman los textos para dar ideas originales e innovadoras, como una forma de análisis y nuevos resultados.
- Ensalada de cuentos: combinación de personajes de relatos diferentes para dar una orientación totalmente nueva a las posibles características del personaje en cuestión.
- Desviación: como un ejercicio de reconstrucción creativa en los textos para cambiarlos con una tipología textual diferente.

#### **4.3.2) LA ESCRITURA CREATIVA DENTRO DEL CURRÍCULO DE ARAGÓN**

Según la ORDEN ECD/1112/2022, del día 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria, localizamos dentro del Boletín Oficial de Aragón (BOA), el área de Lengua Castellana y Literatura en el que se hará búsqueda de la escritura creativa en sus contenidos curriculares.

Así pues, lo encontramos en los saberes básicos dentro del tercer ciclo de educación primaria, en el Bloque B de comunicación, perteneciendo este al subíndice B4 de producción escrita, donde se presentan diferentes situaciones comunicación relativas al aprendizaje de la producción escrita. (BOA, 2024). Algunas de las situaciones se resumen en la escritura de textos (noticias, cartas, cuentos inventados), descripciones, diarios, correos electrónicos, dictados y, finalmente: “Escritura creativa favorecida por el uso de modelos, pasos guiados, estrategias para desarrollar ideas, mapas mentales y conceptuales, primeros esquemas, organizadores gráficos, etc...” (BOA, p.25869).

Atendiendo a lo hallado en el currículo, finalmente destacamos el bloque B en el que se desarrolla (comunicación). Conociendo la inclusión de la escritura creativa en dicho bloque, veremos que relevancia tiene dicha producción tanto oral como escrita. En primer lugar, se define con esta concepción: “Habrá que promover situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente dándole al alumnado una serie de estrategias y normas para el intercambio comunicativo” (BOA, p.25858).

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **5.1) INTRODUCCIÓN**

La presente propuesta de intervención establece una secuenciación basada en una situación de aprendizaje que tiene como objetivo desarrollar el pensamiento creativo en base al trabajo del aprendizaje cooperativo y el fomento de la escritura creativa. Por consiguiente, se ha pensado plantear esta propuesta en el curso de quinto de primaria para el área de Lengua Castellana y Literatura, de modo que se realice en el Colegio de Educación Infantil y Primaria Miraflores.

Finalmente, nos apoyamos en los contenidos del curriculum de Aragón para elaborar los elementos curriculares vinculados a la propuesta que nos sirven para la secuenciación de las actividades pensadas para el alumnado, que pretenden fomentar y promover nuestros objetivos.

### **5.2) CONTEXTO**

#### **5.2.1) CENTRO**

El centro en el que se pretende poner en práctica esta propuesta se trata del Colegio de Educación Infantil y Primaria Miraflores, un colegio urbano situado en el centro de la ciudad de Zaragoza, dentro del parque Miraflores. Para elaborar la información de la siguiente programación, se ha hecho uso de algunos documentos del centro, como el Proyecto Educativo de Centro (PEC).

La zona en la que se halla es el centro de la ciudad de Zaragoza, más específicamente el parque Miraflores. Con una población, según datos del Padrón Municipal del año 2023, 51.278 habitantes. Se observa que este número de habitantes ha ido disminuyendo desde 2009

con un total de 56.735 habitantes en las cercanías al colegio Miraflores. Actualmente, en el parque oscilan entre 918 y 1463 habitantes, abarcando solo las cercanías del parque Miraflores con una densidad de 28.352 hab/km<sup>2</sup>.

Se trata de un centro público de integración de alumnos con deficiencia motórica. Comprometido con las ideas políticas y respetando las creencias acerca de las religiones y el aspecto económico, así como por la defensa de los principios y valores de los seres humanos. En la actualidad, escolariza niños de tres a doce años de edad que, por supuesto, corresponden a los niveles de Educación Infantil y Educación Primaria. El alumnado existente procede, en general, de familias de nivel sociocultural medio. (Proyecto Educativo de Centro).

Según datos estadísticos del Padrón Municipal en el año 2023, en relación con la población extranjera, hay un mayor porcentaje a alumnos de origen rumano, marroquí, nicaragüense, colombiano, chinos, venezolanos y de otros países. Según la población por lugar de nacimiento, un 63% de dicha población es de Zaragoza, un 17% son extranjeros, un 14% son de otras comunidades y, finalmente, un 6% son del resto de Aragón. También, en relación con el nivel de estudios en la zona centro, los datos se aproximan en un 15.46% con licenciatura en niveles universitarios, un 21.51% ha finalizado la Educación Secundaria Obligatoria, un 25.53% con el título de Educación Primaria y, finalmente un 7.53% no tienen ninguna titulación.

### **5.2.2) AULA**

El contexto de aula, como hemos mencionado en la introducción, se plantea en un aula de quinto de primaria, con letra C, en el tercer ciclo de educación primaria, formada por 20 alumnos. En términos de alumnado, la mayoría posee un nivel curricular y desarrollo cognitivo que destaca en muchas de las asignaturas a excepción de algunos alumnos que tienen dificultades de aprendizaje en algunas asignaturas troncales como las Matemáticas o la Lengua Castellana y Literatura. El alumnado varía en edades entre los 10 y 11 años siendo un grupo heterogéneo. En relación a los alumnos que tienen dificultades de aprendizaje, nos centramos en aquellos que tengan problemas de comprensión en el área de Lengua, pues la propuesta planteada trabaja en torno a esta asignatura. Estos alumnos parten de un nivel parecido al de sus compañeros, con la diferencia de que tienen problemas para entender algunas cuestiones relacionadas con las faltas de ortografía, comprensión de textos y producción escrita.

## **5.2) OBJETIVOS**

### 5.2.1) Objetivo general

- Desarrollar la creatividad en base al trabajo del aprendizaje cooperativo y el fomento de la escritura creativa.

### 5.2.2) Objetivos específicos

- Potenciar la expresión creativa en relación a la creación de una historia
- Lograr una motivación en el alumnado
- Trabajar y desarrollar la lectoescritura a través de herramientas tanto materiales como del docente que ayudan al alumnado a mejorar su progreso
- Promover el trabajo colaborativo con los miembros del grupo, respeto y comunicación
- Fomentar el desarrollo de la imaginación, la experimentación y la expresión de sentimientos

## **5.3) METODOLOGÍA**

Las metodologías activas se definen como un método, técnica o estrategia que usa el docente para convertir la enseñanza en ciertas actividades que fomentan la participación activa del alumno con un objetivo de aprendizaje establecido (Puga, 2015, como se citó en Asunción, 2019). Así mismo, se enumeran algunos aspectos por los que se caracterizan las metodologías activas, según Asunción (2015, p.4):

- El centro de aprendizaje es el alumno
- Aprendizaje constructivo
- Trabajo en equipo
- Educación más sensible y humana
- Pensamiento crítico.

Además, las metodologías activas fomentan una característica del aprendizaje que consideramos importante para nuestro planteamiento de la presente propuesta. Según Bernal y Martínez. D (2009, p. 2), una de estas características es la sociabilidad del aprendizaje. Se afirma que para que una persona aprenda, debe lograr la interacción con otros; fomentar y

favorecer el diálogo e intercambio de ideas. Esta idea la utilizamos en nuestra propuesta de intervención gracias al planteamiento de una historia a través de la escritura creativa.

Algunas de las metodologías activas que consideramos relevantes y que incluimos dentro de nuestra propuesta son señaladas por Asunción (2015, p. 5):

- Enseñanza basada en preguntas: estimula el pensamiento crítico y evalúa aprendizajes, de manera que se les propongan preguntas a los alumnos para medir la capacidad de reflexión. Esto lo veremos en algunas actividades donde la formulación de preguntas es necesaria para plantear el problema a resolver en grupos.
- Juego de roles/*Role-playing*: es un ejercicio donde se aplican los conocimientos mediante la simulación de situaciones reales.
- Debate: sirve para el desarrollo de habilidades de argumentación a partir de las interacciones entre el alumnado sobre un tema establecido.
- Aprendizaje cooperativo/trabajo colaborativo/Aprendizaje basado en equipos

Esta última metodología activa supone la principal metodología que se va a emplear en todas las actividades de la propuesta. “A través de esta metodología los/las integrantes del equipo deben ser conscientes de que sin la cooperación de cada miembro no es posible alcanzar una meta común, es decir, que sus logros dependen de los logros del resto de componentes del equipo” (Juárez. P, Rasskin. G, Mendo. L, 2019, p. 26).

En primer lugar, diremos que dicha metodología está pensada para el trabajo grupal y, por tanto, cooperativo que fomenta el aprendizaje individual y colectivo. Todo ello mediante interacciones entre los alumnos con el objetivo de conseguir un aprendizaje significativo. (Simón, 2021). Tiene el objetivo de fomentar la iniciativa e implicación, así como el trabajo colaborativo entre los miembros del grupo. Esto es una parte fundamental para el desarrollo de nuestra propuesta, puesto que las actividades de las sesiones presentan una necesidad de trabajo en equipo que tiene que promover el aprendizaje, la motivación y el desarrollo creativo entre el alumnado.

Por tanto, para la metodología correspondiente, partiremos de la elaboración de una situación de aprendizaje que el Ministerio de Educación y Formación Profesional del Gobierno de España define como “una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver

problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad” (Ministerio de Educación, 2024).

### 5.3.1) ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Además del trabajo en equipo, también haremos uso de recursos como el *brainstorming*. Así mismo, este ayuda a los grupos formados de alumnos dentro del aprendizaje cooperativo a aportar ideas verbales o escritas para un fin común. Esta técnica trabaja la expresión libre de ideas consiguiendo que el grupo llegue a un objetivo común donde ningún mensaje, aportación o idea es rechazada puesto que todo es aceptado como algo innovador y necesario. (Raimundo, 2015). Todo esto se observa en las actividades que contienen dinámicas donde los alumnos eligen palabras o letras de un conjunto para llegar a un objetivo común.

También podremos hacer uso de otra de las técnicas para realizar una metodología que fomente la creatividad. Esta es el arte de preguntar, que se define como el modo de realizar preguntas hacia el alumnado sobre cualquier tema, situación o hecho cotidiano para conseguir un razonamiento y reflexión que provoque una respuesta que sea creativa e innovadora. (Raimundo, 2015). Una actividad de la secuencia que trabaja este razonamiento está en la sesión número tres que se dedica especialmente y, por medio de la formulación de preguntas específicas, a la caracterización de los personajes de la historia.

Por otro lado, se utilizarán los acertijos como un juego dinámico para promover una capacidad de análisis de la información, ya que se les presentan diferentes acertijos que tendrán que resolver, de modo que encontrarán varias soluciones hasta que puedan encontrar la solución exacta, fomentando así, la resolución creativa de las situaciones que se les presentan. Así como lo define el autor Galvis, la técnica del acertijo implica, por tanto, el juego del pensamiento, resolución de problemas y la búsqueda de preguntas. (Galvis, 1998).

Además, ante la posible falta de conocimientos de un porcentaje del alumnado que no sepa algunos conceptos de diálogos o como se pueden formar, se ha querido trabajar una sesión con una metodología creativa de *role-playing*. Para conocer mejor en qué consiste esta dinámica, diremos que es “una vía de adquisición de experiencia en el espacio de las interacciones de roles entre seres humanos y de éstos con seres animados y objetos inanimados con la finalidad de aprender y aprender a aprender en estas áreas” (López. B y Población. P, 2000, pp 30-31). Esto es el trabajo de interacciones en el aula por parte de los alumnos en sus grupos respectivos.

Nuestra propuesta está destinada a crear un trabajo en equipo que haga que los alumnos puedan comunicarse entre ellos para crear esas interacciones consiguiendo cumplir con el objetivo de esta metodología. Este se basa en promover la motivación, la expresión y el pensamiento creativo a través de dinámicas que favorecen dicho objetivo.

#### 5.4) TEMPORALIZACIÓN

La temporalización de la propuesta de intervención seguirá con las fechas establecidas según el calendario escolar de Aragón del curso 2023/2024. Nuestra propuesta estará dirigida a la implementación en la asignatura de Lengua Castellana. Las horas de las sesiones tienen una duración de entre una hora y una hora y media. Se comenzará, por tanto, durante el mes de febrero del año 2024 a partir la tabla de temporalización esquematizada siguiente:

Etapa	N.º de sesiones	Nombre de la actividad	Fechas de desarrollo	Mes de actuación
1	1ª sesión	Colmena de palabras creativas	05/02/2024	Febrero 2ª semana
	2ª sesión	Personajes y personalización	06/02/2024	
2	3ª sesión	Los lugares del incidente	09/02/2024	Febrero 3ª semana
	4ª sesión	Las adivinanzas y descripciones	12/02/2024	
3	5ª sesión	Premio: sucesos de una historia	13/02/2024	Febrero 4ª semana
	6ª sesión	Hacemos roles con los diálogos	16/02/2024	
4	7ª sesión	Creando nuestra propia historia	20/02/2024	Febrero 5ª semana
	8ª sesión	Transmitiendo la trama	Del 26/02 al 29/02 de 2024	

Figura 4. *Tabla de temporalización de la propuesta de intervención. Elaboración propia.*

Ante un posible horario utilizado en el curso de quinto de primaria en el aula para nuestra propuesta de intervención, por el que se establecen las horas semanales por áreas de conocimientos y cursos, según el Boletín Oficial de Aragón (BOA) en Educación Primaria, se realiza la tabla de horario siguiente:

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 A 10:00	-	LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	-	-	LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
10:00 A 11:00	-	-	LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	-	-
11:00 A 11:30	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
11:30 A 12:30	-	-	-	-	-
-	COMEDOR	COMEDOR	COMEDOR	COMEDOR	COMEDOR
15:00 A 15:45	LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	-	-	LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	-
15:45 A 16:30	-	-	-	-	-

Figura 5. Horario del aula de nuestra propuesta de intervención. Elaboración propia.

## **5.5) MATERIALES Y RECURSOS**

Todos los materiales presentes en su utilización para el desarrollo de las actividades dentro de la secuenciación se desarrollan en el aula a lo largo de la temporalización propuesta. Se emplean muchos de estos como materiales únicos y algunos necesarios como los útiles de clase del alumnado para las actividades en las diferentes sesiones. Como recurso principal y lugar de trabajo, utilizaremos el aula de nuestra clase durante las tres primeras etapas y la sesión siete de la cuarta etapa, pero durante la lectura de la cuarta etapa en la última sesión, se hará uso de varias aulas de diferentes cursos para la demostración de la lectura a través de la historia creada por los alumnos protagonistas.

- Ficha de sesión uno
- Letras recortadas
- Caja o recipiente
- Hoja de creación de personaje
- Imágenes o pictogramas sobre lugares del mundo de manera aleatoria
- Cartulinas
- Hoja de acertijos (sesión 4)
- Hoja de frases de la trama que se pueden obsequiar a los alumnos por parte del docente
- Tarjetas de colores con frases y guiones
- Cartulina hecha en forma de librito para la escritura de la historia (sesión siete)
- Cartón pluma
- Útiles de clase necesarios para recortar, pegar y escribir

## **5.6) CURRÍCULUM DE ARAGÓN VINCULADO A LA SECUENCIACIÓN DE LA PROPUESTA**

Para diseñar los apartados asociados al currículum, partimos de lo establecido en la ORDEN ECD/1112/2022, del día 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria. Según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, en relación a los cursos académicos, se ha desarrollado esta propuesta para el curso de quinto de primaria correspondiente al tercer ciclo de educación primaria. También el Real Decreto nos

define los objetivos, fines y principios generales y pedagógicos del conjunto de la etapa, así como las competencias clave, elementos curriculares y las competencias específicas de cada área de conocimiento que conectan el aprendizaje realizado en cada área con los descriptores operativos del Perfil de salida. Por ello hemos diseñado una serie de tablas correspondientes a la esquematización de esta propuesta que contiene elementos del curriculum asociados:

Propuesta de intervención		Situación de aprendizaje – La escritura creativa aplicada a la creación de una historia		Curso/Trimestre	5° /2° trimestre
				Temporalización	Del 5 al 29 de febrero
CE	Criterio de evaluación	Saber básico		Objetivos didácticos	
CE.LCL.10	10.2. Movilizar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias básicas para la deliberación argumentada y la gestión dialogada de conflictos, proponiendo soluciones creativas.	A. LAS LENGUAS Y SUS HABLANTES		Promover el trabajo colaborativo, respeto y decisiones del equipo	
		Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.			

CE.LCL.3	3.1. Producir textos orales y multimodales de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.	B:	<b>B.2. Comunicación e interacción oral:</b>  Interacción oral adecuada en situaciones de aula y en contextos formales pautados, con respeto a las estrategias de cortesía lingüística.	Desarrollar la expresión oral y creativa a la hora del trabajo de lectura e interacción entre el alumnado
CE.LCL.5	5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes de relativa complejidad, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizándolo, de manera puntualmente acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.	C O M U N I C A C I Ó N	<b>B.4. Producción escrita:</b>  Estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición de textos escritos y multimodales de relativa complejidad, con distintos propósitos comunicativos.	Favorecer el desarrollo de la creatividad a través de la expresión escrita

CE.LCL.7	7.2. Compartir la experiencia de lectura, en soportes diversos, participando en comunidades lectoras en el ámbito escolar o social.	<b>C. EDUCACIÓN LITERARIA</b>	Contribuir al fomento de la lectura y lograr la motivación del alumnado en el centro escolar
		Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos atendiendo a los procesos de comprensión y al nivel de desarrollo.	
Atención a las diferencias individuales			
En relación al DUA (Diseño Universal de Aprendizaje), se plantea una secuenciación que comprende resolver las necesidades de los alumnos del aula que tienen dificultad de aprendizaje en Lengua Castellana y Literatura. Por ello, las sesiones contienen trabajos colaborativos que ayudan a fomentar las interacciones entre los alumnos, pudiendo ayudar a aquellos que no tengan un poco de motivación por la actividad. También se emplean pictogramas además de imágenes para facilitar la comprensión de las imágenes o descripciones que resulten más difíciles de entender.			

Figura 6. *Tabla de contenidos asociados al curriculum de Aragón para la propuesta de intervención a implementar. Elaboración propia.*

Ante los contenidos que se tratan en la posterior secuenciación de las actividades, relacionaremos algunas de estas competencias específicas del área de Lengua Castellana y Literatura con los descriptores de los perfiles de salida correspondientes a partir de la tabla siguiente:

Competencias específicas	Descripción	Descriptores y perfiles de salida
(CE.LCL.3)	Desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos en referencia a los usos orales como un medio de expresión	Competencia en comunicación lingüística (CCL): <b>CCL1</b> Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): <b>CPSAA3</b> Competencia emprendedora (CE): <b>CE3</b> Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): <b>CCEC4.</b>
(CE.LCL.5)	Tiene el objetivo de promover la producción de textos escritos, de manera secuenciada, con correcciones gramaticales y ortográficas básicas, así como la aplicación de estrategias comunicativas.	Competencia en comunicación lingüística (CCL): <b>CCL2</b> Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): <b>CPSAA3 y CPSAA4</b> Competencia emprendedora (CE): <b>CE3</b> Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): <b>CCEC4.</b>
(CE.LCL.7)	Se define como la lectura independiente compartiendo las	Competencia en comunicación lingüística (CCL): <b>CCL1</b>

	experiencias de la lectura y participando en el fomento de la lectura	Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): <b>CCEC4.</b>
(CE.LCL.10)	Las practicas comunicativas usando un lenguaje no ofensivo con capacidades comunicativas favorables	Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): <b>CPSAA3 y CPSAA4</b>

Figura 7. Tabla de competencias asociados al curriculum de Aragón para la propuesta junto con sus perfiles de salida. Elaboración propia.

### 5.7) SECUENCIACIÓN

Las actividades a desarrollar se dividen en cuatro diferentes etapas. Para la primera etapa, se realiza la elección del tema o tópico de la historia y la creación de personajes. La segunda etapa parte de la creación de los momentos y lugares de la historia en los que ocurren hechos a través de la descripción de elementos. La tercera etapa se trata del proceso de elaboración de la historia a partir de preguntas relevantes para el razonamiento, frases útiles para los momentos de la trama y la importancia del dialogo y cómo se trabaja. Para la cuarta y última etapa, se realiza la escritura y desarrollo de la historia por parte de cada grupo.

#### 5.7.1) ETAPA 1 -

SESIÓN 1	“Colmena de palabras creativas”	Temporalización	05/02/2024
		Duración	1 hora
Elementos curriculares asociados			
<b>CCL2, CPSAA3</b>			
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover la originalidad y creatividad de respuestas</li> <li>- Elaborar un desempeño cooperativo de trabajo grupal</li> </ul>			
Materiales			
Ficha de sesión, útiles de clase para el desarrollo de las actividades, pizarra			
Descripción de la actividad			
Para el desarrollo de esta primera sesión, se dividirá a la clase en cinco grupos de cuatro personas cada uno. Previamente, se pondrán unos papelitos con un número de grupo del 1 al			

5, de tal manera que cada alumno se pondrá con su grupo correspondiente. Posteriormente, se les dirá que piensen, cada grupo, en palabras sueltas que tengan alguna relación con la clase, el colegio o algo que les haya sucedido en esos días. De esta manera, el docente apuntará las palabras a lo largo de la pizarra de manera aleatoria. Cuando se hayan apuntado una cantidad suficiente de dichas palabras, se les preguntará grupo a grupo, que digan en voz alta dos de las palabras de la pizarra y la apunten en una ficha especial hecha para cada grupo. Con las palabras sacadas de la dinámica, cada grupo pensará una frase o cosas que relacionen las dos palabras. Finalmente, cada grupo habrá dicho una frase que puede significar un tema y, de este modo, sacar un tema común para la creación de la historia. Las palabras que no se han utilizado se guardan para la dinámica de la sesión siguiente.

<b>SESIÓN 2</b>	Personajes y personalización	Temporalización	06/02/2024
		Duración	1 hora
Elementos curriculares asociados			
<b>CCL2, CPSAA3</b>			
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potenciar la imaginación para la creación de personajes <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar el razonamiento de las soluciones</li> </ul> </li> <li>- Elaborar un desempeño cooperativo de trabajo grupal</li> </ul>			
Materiales			
Hoja de creación de personaje, útiles para el aula, letras recortadas			
Descripción de la actividad			
<p>Para esta segunda sesión, utilizarán las palabras sobrantes de la sesión anterior. El docente les dará dichas palabras recortadas solo en forma de letras en un recipiente o caja. Se les dirá grupo a grupo que pasen y escojan varias letras a la vez y se las lleven a su mesa. Cuando tengan varias letras, tendrán que formar nombres de posibles personajes. Tras esto, cada alumno de cada grupo recibirá una hoja de creación de personaje, de modo que podrán poner sus datos sobre cómo les gustaría que fuera su personaje y algunos datos relacionados. Para concretar unos personajes comunes para la historia, cada alumno dirá una característica de su personaje creado para que finalmente, se puedan crear varios personajes con nombres que sean los principales en la trama.</p>			

### 5.7.2) ETAPA 2 -

SESIÓN 3	Los lugares del incidente	Temporalización	09/02/2024
		Duración	1 hora y 15 min
Elementos curriculares asociados			
<b>CCL2, CPSAA3</b>			
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la capacidad de pensamiento y respuesta ante la descripción de una imagen o pictograma</li> <li>- Elaborar un desempeño cooperativo de trabajo grupal</li> </ul>			
Materiales			
Útiles de clase, pictogramas o imágenes, pizarra, tizas, cartulina			
Descripción de la actividad			
<p>Comenzando esta segunda etapa, se realiza la tercera sesión en la que se comienza con la creación de las partes de la historia. Para esta actividad, cada grupo tendrá que describir en su hoja lugares que a los alumnos les gusten. Puede ser cualquier lugar. También se les enseñarán imágenes aparte sobre lugares interesantes del mundo. Cuando lo hayan completado, cada grupo saldrá y dibujarán los lugares pensados en la pizarra. Posteriormente, cuando la pizarra esté completa de dibujos de lugares ideales, cada grupo elegirá cinco elementos de los dibujos, como por ejemplo casa, barco, playa, montaña, etc... Al elegir los elementos, se crearán tres lugares máximo entre todos los grupos que se dibujarán y describirán por los mismos grupos en una cartulina.</p>			

SESIÓN 4	Las adivinanzas y descripciones	Temporalización	12/02/2024
		Duración	1 hora y 15 min
Elementos curriculares asociados			
<b>CCL2, CPSAA3, CE3</b>			
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover la respuesta múltiple del alumno ante un problema <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar la imaginación de las descripciones</li> </ul> </li> <li>- Elaborar un desempeño cooperativo de trabajo grupal</li> </ul>			
Materiales			

Útiles de clase, hoja de adivinanzas
<b>Descripción de la actividad</b>
<p>Para la sesión presente, se pretenden dar diferentes tipos de acertijos o adivinanzas que contienen como resultado una cantidad variada de palabras. Cada grupo tendrá que resolverlos y, cuando hayan sacado las palabras, tendrán que realizar descripciones de las palabras, como, por ejemplo, a partir de la palabra cabaña, pues podrían hacer una descripción que sea “la cabaña está siendo talada por varios leñadores y está lloviendo sobre ella”. Como dato a destacar, en este momento cada grupo tendrá adivinanzas con resultados de palabras totalmente diferentes. Por tanto, cada grupo hará descripciones diferentes y las guardarán para la siguiente sesión. Esto nos servirá para entender los posibles sucesos de la historia que se forman de manera aleatoria y, establecer una relación entre los momentos de la historia.</p>

### 5.7.3) ETAPA 3 –

<b>SESIÓN 5</b>	Premio: sucesos de una historia	Temporalización	13/02/2024
		Duración	1 hora
<b>Elementos curriculares asociados</b>			
<b>CCL2, CPSAA3, CE3</b>			
<b>Objetivos</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Originar la creatividad del pensamiento</li> <li>- Trabajar la dinámica de clase para mejorar el ambiente de aula</li> <li>- Elaborar un desempeño cooperativo de trabajo grupal</li> </ul>			
<b>Materiales</b>			
<b>Descripción de la actividad</b>			
<p>Comenzando la etapa número tres, en esta quinta sesión, se plantearán preguntas relacionadas con la elaboración de los momentos de la historia. Con esto, se pretende que enfoquen su pensamiento en crear sucesos que pueden ocurrir en la trama. Así mismo, se les darán frases útiles que sirven como conectores de la trama del inicio, de la trama principal y la trama final. Sin embargo, para que el docente pueda repartir estas frases en forma de premio, se les realizará una dinámica en base al juego del ahorcado, pero con una introducción al mismo con una mini historia. Cada grupo irá diciendo una letra y, si la aciertan, se añade a la fila de letras que forman la palabra del ahorcado y no se dibuja ningún</p>			

elemento del monigote. Además, se les obsequiarán con una frase de la trama que podrá ser o del inicio, de la principal o de la final. En cambio, si fallan se añadirá la letra y se dibujará poco a poco los elementos del monigote ahorcado. Con esta dinámica, al final conseguirán cada grupo algunas frases vitales para la historia, pero no de todos los momentos. Así pues, se pretende que cada grupo trabaje para la siguiente sesión con lo que ha ganado cada grupo en sí.

<b>SESIÓN 6</b>	Hacemos roles con los diálogos	Temporalización	16/02/2024
		Duración	1 hora
Elementos curriculares asociados			
<b>CCL2, CPSAA3, CE3</b>			
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la interacción de roles en la comunicación entre los miembros del grupo</li> <li>- Mejorar la interacción oral para la comprensión del contenido de lengua castellana y literatura</li> <li>- Elaborar un desempeño cooperativo de trabajo grupal</li> </ul>			
Materiales			
Tarjetas de diálogos para las interacciones, útiles de clase			
Descripción de la actividad			
<p>Para esta sesión correspondiente a la número seis, se quiere realizar una dinámica entretenida en relación al trabajo de diálogos de los personajes. La idea es repartir un número variado de tarjetas de colores que contengan frases de personajes inventados y tarjetas, también de colores, que contengan guiones. Seguidamente, cada grupo tendrá varias estas tarjetas mezcladas y, por grupos, tendrán que juntar las frases de las tarjetas que quieran, pero sabiendo que tienen que añadir los guiones donde corresponda (el docente ya les habrá explicado previamente en clase como son los ejemplos de diálogos vistos en cuentos, libros, etc...) Cuando tengan formadas las frases con los guiones se habrá creado indirectamente una forma de dialogo inventado, de modo que cada persona en los grupos tomará un rol del dialogo creado con un personaje que pueden llamarlo como quieran o con su nombre real para que aprendan a trabajar los diálogos y ver cómo funcionan.</p>			

#### 5.7.4) ETAPA 4 -

SESIÓN 7	Creando nuestra propia historia	Temporalización	20/02/2024
		Duración	1 hora y media
Elementos curriculares asociados			
<b>CCL2, CPSAA3, CE3</b>			
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la producción escrita y creativa de una historia</li> <li>- Elaborar un desempeño cooperativo de trabajo grupal</li> </ul>			
Materiales			
Útiles de clase, cartulina en forma de librito			
Descripción de la actividad			
<p>Finalmente llegamos a la última etapa donde se ha pensado realizar esta séptima sesión con la idea de trabajar en la creación de la historia. Tras tener todos los datos hallados y trabajados en las sesiones anteriores, a cada grupo se le entregará unas cartulinas pegadas en forma de librito, de modo que se encargarán de crear la historia en base a las últimas frases que ganaron en la sesión anterior. Es decir, habrá, por ejemplo, tres grupos que puedan tener frases solo para el comienzo, de tal manera que solo deberán desarrollar la historia como ellos quieran, pero teniendo en cuenta que solo pueden basarse en un comienzo. Para otros grupos que tengan frases sobre la trama principal, tendrán que desarrollar, por ende, la historia sobre la trama del medio. Finalmente, los que tengan frases con la parte final, lo harán con un desarrollo en base a una posible desenlace. El docente podrá ayudar a los grupos a poder escribir las historias de los grupos resolviendo las dudas sobre palabras, expresiones y corregir algunos errores gramaticales si fuera necesario. El objetivo, al final de la sesión es haber descrito entre todos los grupos una historia completa con la condición de que sean los mismos personajes y conectar todas las historias creadas que, aunque pueda o no tener sentido, desarrollaría esa parte creativa del alumnado.</p>			

SESIÓN 8	Transmitiendo la trama	Temporalización	Del 26 al 29 de febrero
		Duración	Varios días
Elementos curriculares asociados			
<b>CCL2, CPSAA3, CE3</b>			
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover la lectura y su transmisión como medio para fomentar la motivación</li> <li>- Lograr que el alumnado pueda sentirse seguro y orgullo del trabajo realizado</li> </ul>			
Materiales			
Útiles de clase, cartón pluma, hojas de preguntas			
Descripción de la actividad			
<p>Para finalizar esta última sesión, se ha pensado en utilizar las cartulinas de las historias de cada grupo para pegarlas entre todos, en un mural de hecho a base de varios cartones pluma. Entre todos los grupos ayudarán a unirlos y las cartulinas las pegarán en ese mural de manera ordenada cronológicamente. De esta manera se formaría un mural con toda la historia creada. Posteriormente, se les diría a todos los grupos que se ha organizado una lectura para que puedan ir clase a clase a leer su historia. Así pues, a lo largo de una mañana se tiene pensado que se dividan por los mismos grupos que estaban para el desarrollo de la historia y dependiendo de la hora, unos grupos se quedarían en clase mientras se van rotando para ir a otros cursos a poder leer su historia. Para los grupos que se quedan en clase se organiza un debate donde se habla sobre cómo se han sentido realizando este proyecto mediante una hoja con varias preguntas</p>			

### 5.8) Evaluación de la propuesta

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE – La escritura creativa aplicada a la creación de una historia				
Procedimientos e instrumentos de evaluación	Elementos curriculares asociados			
	Competencia específica	Saber básico	Criterio de evaluación	Criterio de calificación
Para evaluar esta competencia junto a su criterio, nos basaremos como ítem principal a evaluar, el trabajo en equipo. Se realizará una <b>ficha de seguimiento semanal grupal</b> que todos los miembros rellenarán cada semana que trata sobre contenidos referidos al respeto, trabajo, colaboración y decisión.	CE.LCL.10	A. La lengua y sus hablantes	10.2	30%
Uso de la <b>autoevaluación</b> como técnica principal para dar paso al instrumento de la <b>autocorrección de las producciones escritas</b> . De este modo el alumno o el grupo de alumno, realiza un análisis y reflexión sobre los fallos realizados tanto de manera gramatical como ortográfica, para poder corregirlos y debatir cuales se pueden cambiar.	CE.LCL.3	B B4: Producción escrita	3.1	30%

<p>En esta competencia nos detenemos en la observación del grupo y alumnos sobre las interacciones y comunicaciones que se dan dentro de las actividades propuestas a modo de aprendizaje, de manera que se evalúa mediante un <b>registro de observaciones</b> cada vez que se realizan actividades que impliquen la interacción oral</p>	<p>CE.LCL.5</p>	<p>B2: Comunicación e interacción oral</p>	<p>5.1</p>	<p>30%</p>
<p><b>Hoja de autoevaluación</b> que implica que el estudiante describa el trabajo propio realizado en las sesiones y pueda indicar su gusto por la lectura si ha crecido o disminuido</p>	<p>CE.LCL.7</p>	<p>C. Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos.</p>	<p>7.2</p>	<p>10%</p>

Cabe recalcar que trabajamos la evaluación de la propuesta por medio de la evaluación formativa, donde el alumno deberá tener una calificación mínima de un cinco sobre diez para obtener un aprobado.

## **6. RESULTADOS ESPERADOS**

Nuestro avance a lo largo de todo el trabajo de fin de grado ha llevado consigo la investigación de una gran cantidad de recursos bibliográficos que nos ha ayudado de manera favorable a constituir la principal razón por la que hemos decidido a realizar esta propuesta. La creatividad y la escritura creativa.

Ante una búsqueda de información relativa a estos dos conceptos, hemos conocido más en profundidad definiciones que crean un punto de vista diferente para el desarrollo del pensamiento del sujeto. Todo debido a las concepciones previas que poseemos previo a la investigación y que, tras esta, se adquiere una gran cantidad de información que nos ayuda a entender las características que compone la creatividad y su aplicación en la actualidad.

La propuesta de intervención que, a pesar de no haber sido implementada, creemos en su relevancia en las aulas, debido a ser un proyecto que tiene como objetivo la escritura creativa y, por tanto, su mejora del desarrollo creativo. Así pues, diremos que, en relación con los posibles resultados, creemos que los alumnos pueden saber desenvolverse en la situación que se presenta. El trabajo del aprendizaje cooperativo facilita la interacción entre los alumnos y es posible que no se tengan muchos problemas con respecto a conductas no favorables en los grupos. Además, pensamos que los alumnos que pueden tener dificultades de aprendizaje en el área de Lengua Castellana y Literatura pueden mejorar sobre todo su producción escrita y oral gracias a las interacciones que surgen para el desarrollo de las actividades.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alicia, G. P., & De Sevilla Departamento de Didáctica, U. (2014). *Creatividad: percepción del alumnado y profesorado en el desarrollo de la creatividad en la educación obligatoria*. idUS - Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/32714>.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Beatriz, T. Á., & De Valladolid Escuela Universitaria de Educación, U. (2015). *El fomento de la creatividad en el aula de Educación Infantil*. Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/15437>.
- Benito, P., & Palacios, A. (2018). Estudio sobre las concepciones de un grupo de docentes de Educación Primaria sobre la creatividad. *Educación Artística/Educación Artística*, 9, 23. <https://doi.org/10.7203/eari.9.12224>.
- Burgos, B. M. V., De Cleves, N. R., & Márquez, M. G. C. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, 13, 321-338. <https://doi.org/10.25058/20112742.415>.
- CEIP Miraflores (2022). Bienvenidos al CEIP Miraflores. Programas. Recuperado el 9 de mayo de 2024. <https://ceipmiraflores.org>.
- Como, A. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. Creativity as a practice for total brain development. *Tabula Rasa*, (13), 321-338. <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>.
- Del Hoyo María del Carmen, M., & De Cantabria, U. (2020, 29 junio). *La escritura creativa en Educación Primaria*. UCrea Repositorio Abierto de la Universidad de Cantabria. <http://hdl.handle.net/10902/19817>.
- Del Carmen Bernal González, M., & Dueñas, M. M. (2009). METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA y EL APRENDIZAJE. *Revista Panamericana de Pedagogía/Revista Panamericana de Pedagogía*, 14. <https://doi.org/10.21555/rpp.v0i14.1790>.
- Departamento de Educación, Cultura y Deporte - Gobierno de Aragón. (s.f.). *Normativa Educación Primaria* - Educaragón. Recuperado el 16 de junio de 2024. <https://educa.aragon.es/-/normativa-primaria>.

De Clavijo, B., & MOTIVACIÓN, M. E. E. A. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. <https://diplomadodocenciauniversitaria.rededca.com/wp-content/uploads/sites/4/2022/09/La-motivacion-en-el-aula-funciones.pdf>.

De Transparencia y Gobierno Abierto, O. (s. f.-a). *Datos Socioeconómicos. Catálogo de publicaciones. Ayuntamiento de Zaragoza*. <https://www.zaragoza.es/sede/servicio/publicacion-municipal/list?tipo.id=74>.

De Transparencia y Gobierno Abierto, O. (s. f.). Visor de Indicadores Demográficos. Ayuntamiento de Zaragoza. <https://www.zaragoza.es/sede/portal/observatorio/indicadores-demograficos/>.

Francisco, M. B. (2010). *La creatividad en la Educación Primaria*. Redined. <http://hdl.handle.net/11162/37121>.

Fueguel, C., & Montoliu, M. R. (2000). Innovemos en el aula: creatividad, grupo y dramatización. *Innovemos el Aula*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=233236>.

Galván, C. B. L. A. ESCRITURA CREATIVA EN E/LE/Claudia Bruno Galván, María Cibele González Pellizzari Alonso, María Sagrario Fernández Núñez. *Colección Complementos serie Didáctica. –2009.–94*.

Juárez-Pulido, M., Rasskin-Gutman, I., & Mendo-Lázaro, S. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*, (26), 200–210. Recuperado a partir de <https://revistaprimasocial.es/article/view/2693>.

Knappe, P. P. (2013). *Introducción al role-playing pedagógico*. Desclée De Brouwer.

López-Fernández, V., & Llamas-Salguero, F. (2017). Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 113-127. <https://doi.org/10.5209/rced.52103>.

López, G. & Acuña, S. (2021). Aprendizaje cooperativo en el aula. *Inventio*, 7(14), 29–38. Recuperado a partir de <https://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/422>.

Lowenfeld, Viktor, and W. Lambert Brittain. *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. 8a. ed. Madrid: Síntesis, 2008. Print

- Martínez de Lagrán Diago, J. (2020). Revisión teórica sobre la escritura creativa como metodología didáctica en las aulas de secundaria en la asignatura de lengua y literatura. <http://hdl.handle.net/20.500.12226/837>.
- Martínez, L. D. C. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 211-224. <https://doi.org/10.15332/25005421.5014>.
- Mena, S. M. A., Del Rosario Gómez Huamán, C., Acha, L. Á. O., Ramos, C. M. P., Flores, F. F. S., & Ojanama, A. I. S. (2023). La creatividad, competencia del siglo XXI como un factor de calidad en áreas curriculares del nivel de educación primaria. *Educación*, 29(1), 27-42. <https://doi.org/10.33539/educacion.2023.v29n1.2889>.
- Olivia, L. M. (2009, 16 enero). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria*. <http://hdl.handle.net/10201/3049>.
- Panqueva, A. H. G., Ing, P., Sistemas, & Computación. (s. f.). Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos. *ResearchGate*. [https://www.researchgate.net/publication/266245593\\_EDUCACION\\_PARA\\_EL\\_SIGLO\\_XXI\\_APOYADA\\_EN\\_AMBIENTES\\_INTERACTIVOS\\_LUDICOS\\_CREATIVOS\\_Y\\_COLABORATIVOS](https://www.researchgate.net/publication/266245593_EDUCACION_PARA_EL_SIGLO_XXI_APOYADA_EN_AMBIENTES_INTERACTIVOS_LUDICOS_CREATIVOS_Y_COLABORATIVOS).
- PEC MIRAFLORES (2021). Documentos del CEIP Miraflores.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [19-06-2024].
- Romo, M. (2012). Algunas investigaciones sobre el impacto de la creatividad en el ámbito educativo. *Good Morning Creativity*, 123, 123-135.
- Santos, M. R. (1986). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudios de Psicología/Estudios de Psicología*, 7(27-28), 175-192. <https://doi.org/10.1080/02109395.1986.10821474>.
- Serrano, E., & Teresa, M. (s. f.). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*, 5(1). <https://brd.unid.edu.mx/recursos/Derechos%20de%20Autor/Bloque1/Creatividad.pdf>.
- Swift-García, S. (2015, 25 junio). *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través de un proyecto artístico multidisciplinar*. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3256>.

## 8. ANEXOS

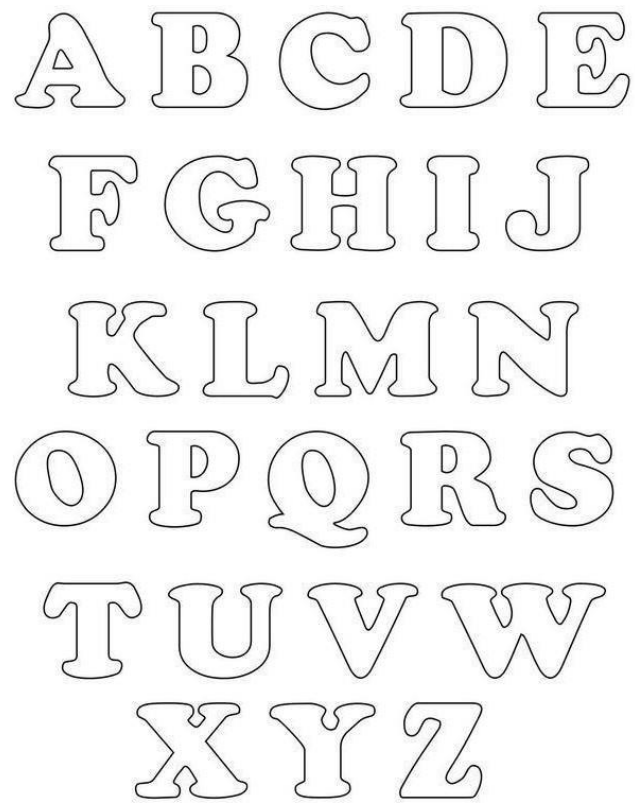


Figura 1. Letras necesarias para el desarrollo de la sesión 1

**HOJA DE CREACIÓN DE PERSONAJE**

Nombre del personaje \_\_\_\_\_

Apariencia \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Carácter del personaje

Datos extra \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Figura 2. Hoja de creación de personaje



Figura 3. Cartulinas

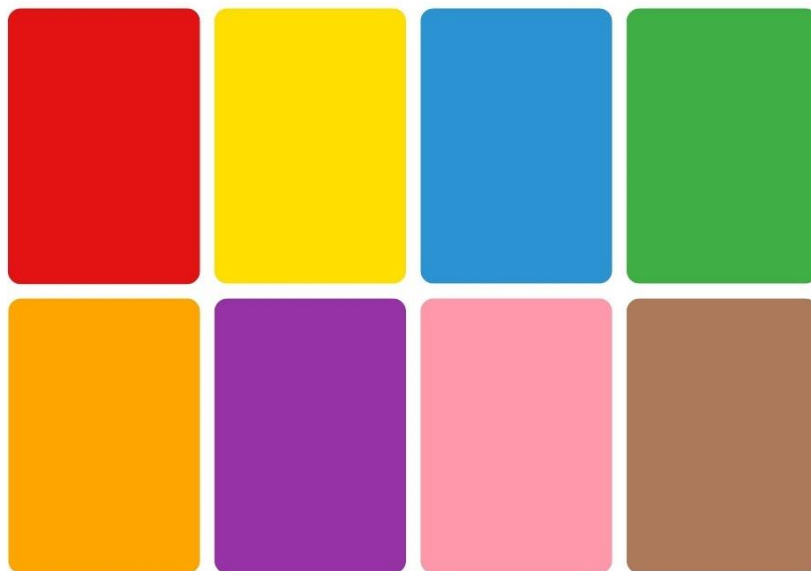


Figura 4. Tarjetas necesarias para la creación de diálogos



Figura 5. Cartón pluma