

TRABAJO FIN DE GRADO

Magisterio en Educación Primaria

La importancia del fomento de la creatividad en las aulas de Educación Primaria. Una propuesta de trabajo a través de la Literatura.

The importance of promoting creativity in Primary Education classrooms. A work proposal through Literature.

Autora

Georgiana Cristina Ghita

Directora

Raquel Lanseros Sánchez

Universidad de Zaragoza. Facultad de Educación

Año 2020

Resumen

Con la búsqueda de nuevas metodologías y estrategias didácticas para ser capaces de ofrecerle al alumnado un aprendizaje de calidad, adaptado a sus necesidades, se comienza a reflexionar sobre la importancia que tiene el fomento de las habilidades creativas. El fomento de la creatividad en el contexto educativo constituye una de las premisas fundamentales para mejorar tanto las habilidades creativas del alumnado como el nivel de motivación e implicación por su propio aprendizaje. Con el fin de ofrecer una alternativa adaptada a sus necesidades e intereses, los docentes han de conocer y analizar las posibilidades que brinda el trabajo de las habilidades creativas. La Literatura es una de las grandes herramientas que permite el fomento de la creatividad en las aulas de Primaria. A través del acercamiento de la Literatura a los alumnos, se puede conseguir el desarrollo de las habilidades creativas, ocasionando una percepción positiva de las habilidades de lectura y escritura. Asimismo, mediante el análisis de todos los componentes del proceso creativo y la disminución de los factores potencialmente obstaculizadores del fomento de la creatividad, los docentes logran incrementar el nivel de implicación del alumnado en el proceso creativo.

Palabras clave: creatividad en las aulas de Primaria, fomento de la creatividad escolar, escritura creativa, Literatura juvenil, educación.

Abstract

With the search for new methodologies and didactic strategies to be able to offer students a quality learning, adapted to their needs, one begins to reflect on the importance of promoting creative skills. The promotion of creativity in the educational context is one of the fundamental premises to improve both the creative skills of students and the level of motivation and involvement in their own learning. In order to offer an alternative adapted to their needs and interests, teachers have to know and analyze the possibilities offered by creative skills work. Literature is one of the great tools that allows the promotion of creativity in Primary classrooms. Through the approach of Literature to students, the development of creative skills can be achieved, causing a positive perception of reading and writing skills. Likewise, by analyzing all the components of the creative process and reducing the factors potentially hindering the promotion of creativity, teachers manage to increase the level of student involvement in the creative process.

Keywords: creativity in Primary classrooms, promotion of school creativity, creative writing, youth Literature, education.

ÍNDICE

Capítulo 1. La creatividad en las aulas de Primaria	7
1.1. Introducción	7
1.1.1. Definición y evolución	7
1.1.2. Conceptualización de la creatividad en el contexto educativo.....	10
1.2. Habilidades que componen la creatividad y sus implicaciones	11
1.3. Elementos de la creatividad	15
1.3.1. La persona	15
1.3.2. El contexto	18
1.3.3. El producto	18
1.3.4. El proceso	19
1.4. Factores potencialmente obstaculizadores del fomento de la creatividad	20
1.4.1. Limitaciones a nivel contextual	21
1.4.2. Limitaciones a nivel personal	23
1.5. Importancia del pensamiento divergente en el proceso creativo	24
Capítulo 2. La lectura y la escritura como instrumento de impulso de la creatividad	26
Capítulo 3. Propuesta de intervención desde el área de Lengua y Literatura.....	29
3.1. Introducción.....	29
3.2. Objetivos.....	29
3.2.1. Objetivos curriculares	29

3.2.2. Objetivos docentes.....	30
3.2.3. Relación con las competencias clave	30
3.3. Contenidos.....	31
3.4. Desarrollo del taller de escritura creativa	32
3.4.1. Obra y justificación de la elección.....	32
3.4.2. Organización y temporalización.....	34
3.4.3. Actividades	36
3.4.4. Evaluación	42
Conclusiones	43
Referencias bibliográficas.....	46
Anexos	48
Anexo I: Cuento de Caperucita roja.....	48
Anexo II: Pergamino de escritura	52
Anexo III: Rúbrica de evaluación	52
Anexo IV: Autoevaluación	55

Justificación

El objetivo primordial de la realización de este TFG gira en torno al análisis de todos y cada uno de los elementos y factores que se han de considerar para fomentar las competencias creativas en Primaria, a través de la Literatura.

Junto con el análisis y la reflexión sobre las implicaciones que ocasionan el fomento de las habilidades creativas, surge mi interés por abordar los requisitos y consideraciones fundamentales que los docentes han de conocer para incentivar la creatividad en el contexto escolar. La búsqueda de nuevas perspectivas sobre cómo incrementar la motivación por el aprendizaje mediante los procesos de creación, así como el acercamiento de la Literatura Infantil y Juvenil, a través de una propuesta motivadora, son algunas de las premisas que me han llevado a considerar estudiar cómo se podría mejorar la creatividad en las aulas de Primaria.

Con el fin de planificar actividades más adecuadas para promover la creatividad en el ámbito escolar, y ofrecerle al alumnado una propuesta novedosa sobre cómo trabajar las competencias de lectoescritura, se ha estudiado tanto los procesos que intervienen en la creatividad escolar, así como los roles y acciones docentes que incentivan o dificultan las tareas creativas de los alumnos.

Finalmente, tras la consideración del conjunto de factores que influyen en el proceso creativo, se ha buscado ofrecer pautas que permitan a los docentes reflexionar sobre los cambios que se podrían realizar para mejorar el proceso creativo, y como consecuencia, el nivel de interacción y motivación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje.

Medio creativo

Dedica tiempo a observar,
a superar lo aprendido,
a mirar lo familiar
como algo desconocido,
y lo que te es conocido
trátalo de transformar
dándole nuevo sentido.

Sólo tú podrás crear
si eres capaz de integrar
cuanto te ha sucedido.

Vive para imaginar,
sueña lo que has vivido,
pues el vivir y el soñar
hacen que nuestro pensar
se haga más creativo.

S. de la Torre, 1999

Capítulo 1. La creatividad en las aulas de Primaria

1.1. Introducción

1.1.1. Definición y evolución

A lo largo del tiempo, numerosos autores han intentado conceptualizar el término de creatividad, sin embargo, no se ha conseguido llegar a una definición universal debido a su complejidad, y a los distintos enfoques desde los que ha sido estudiada (Sánchez, 2011). Este concepto ha sufrido diversas modificaciones según el momento histórico y la perspectiva desde la cual ha sido analizada, dando lugar a diferencias bastantes significativas en la definición.

Las principales investigaciones sobre la creatividad, así como sobre el proceso creativo surgen a principios del siglo XX, en la década de los 30, en donde grandes teóricos como Wallas, Guilford y Torrance, emprendieron diversos estudios con el fin de aportar bases teóricas sustanciales. Las aportaciones más significativas para el contexto escolar surgen de la mano de múltiples autores, cuyas teorías tuvieron gran impacto para la percepción del proceso creativo.

Entre los precursores que indagaron sobre este concepto se encuentra Wallas, el primer autor en establecer los fundamentos de la creatividad, concretando en 1926 las fases o etapas del proceso creativo. Para este teórico, el concepto de creatividad no estaba ligado únicamente al contexto escolar, sino que era aplicado a todos los ámbitos de la sociedad. Desde su visión, la creatividad era considerada como “la posibilidad que personas se adapten con diligencia a los entornos cambiantes” (Durán, 2013). Su labor de investigación fue el inicio de los estudios que prosiguieron otros teóricos, ya que las cuatro etapas del proceso creativo siguen todavía vigentes en la actualidad. Para él, las *fases en el arte de pensar* eran las siguientes: preparación de la información, incubación, iluminación o solución creativa y verificación. (Lozano, 2008).

Posteriormente, a finales de la década de los años 30, se produce un cambio trascendental para el ámbito educativo, causado a raíz de las propuestas de Alex Osborn. Este teórico formuló las bases de la técnica conocida como *brainstorming* o

lluvia de ideas, de gran relevancia en el proceso creativo y cuya repercusión para el contexto escolar es incuestionable. El auge de su utilización tiene lugar a partir de 1963, periodo en el que surge un cambio en la visión que los maestros tenían sobre las metodologías de enseñanza practicadas en aula, permitiendo la proliferación de nuevas estrategias didácticas. Además, junto con la utilización del *brainstorming* en las aulas, nace el deseo de los maestros a ofrecerle al alumnado herramientas y técnicas que faciliten el desarrollo creativo, el aprender a pensar y la creación de productos creativos (Lozano, 2008). Actualmente, el *brainstorming* es utilizado como una estrategia para promover la libertad de expresión de ideas novedosas y poco convencionales, estimulando el pensamiento creativo e innovador de los alumnos.

Siguiendo con las investigaciones realizadas, Weithermer afirmó que “el pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada” (Weithermer, 1945). Este autor plantea el concepto de pensamiento productivo como sinónimo para referirse al término de creatividad, proponiendo la ruptura de una realidad fragmentada, inamovible. A pesar de que en su descripción no se habla de la aplicabilidad que tiene en el contexto escolar, posteriormente, esta visión no fragmentada de la realidad será retomada por otros autores como Dudek para ser aplicada en las aulas a través del concepto de *espontaneidad*. (Serrano, 2004)

Otro de los grandes autores que ha indagado sobre el concepto de creatividad y sus implicaciones es Guilford. Elaboró a mediados del siglo XX, la siguiente definición, marcando un antes y un después en la concepción que se tenía sobre la misma: “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (Guilford, 1952).

Guilford, es uno de los pioneros fundamentales en estudiar las características de la creatividad, integrando en la definición algunas premisas que resultan imprescindibles actualmente para aludir al proceso creativo. Este teórico propuso, por primera vez, una visión diferente sobre la creatividad educativa, ligada a una forma distinta de percibir la inteligencia, el pensamiento divergente. A pesar de que durante los años 60 ya se habían realizado investigaciones sobre el concepto de *pensamiento*

divergente, es Guilford quien otorga una entidad propia e independiente al término, contraponiéndolo a lo que se conoce como *pensamiento convergente*, medido a través de los test. (Álvarez, 2010)

Además de darle nombre a esa nueva realidad que se percibía en diferentes ámbitos, sobre todo en el educativo, Guilford fue uno de los primeros autores en establecer la principal disimilitud para el proceso creativo: creatividad e inteligencia son dos procesos no semejantes, y claramente diferenciados (Lozano, 2008). Sin embargo, a pesar de la diferenciación entre esos dos términos, observó que en la conducta creativa participan procesos cognitivos que también intervienen en la inteligencia como el conocimiento, la memoria, o la evaluación. (Lozano, 2008)

Siguiendo la misma línea de investigación que Guilford, Jackson fue uno de los principales teóricos que analizó en el ámbito educativo si existía alguna correlación entre creatividad y coeficiente intelectual (C.I). Gracias a su investigación, se llegó a la conclusión de que el C.I. no es un elemento condicionante del proceso creativo ya que los estudiantes con un alto rendimiento académico no eran necesariamente alumnos creativos (Serrano, 2004). La correlación entre inteligencia y creatividad ha sido un asunto muy estudiado y debatido por numerosos autores e investigaciones, sosteniendo en la mayoría de los casos que la inteligencia no es un proceso suficiente para describir la existencia de la creatividad. (Álvarez, 2010)

Una concepción diferente sobre cómo debe ser entendida la creatividad es la propuesta de Torrance. Considera este concepto como “el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados” (Torrance, 1976). Este autor percibió el concepto de creatividad como un conjunto de procesos relacionados entre sí, dando lugar a una concepción compleja y multicausal de la misma.

Torrance realizó una de las investigaciones con más relevancia para la concepción actual del proceso creativo es la de. En 1959, elaboró un análisis a estudiantes entre 12 y 18 años para predecir el índice de creatividad en años posteriores. En esta investigación quedó de manifiesto que la estimulación de los procesos creativos durante la vida escolar es altamente recomendable, debido a que estos procesos se van a mantener durante la vida adulta (Serrano, 2004).

A partir de estas investigaciones se han elaborado las bases teóricas principales sobre qué supone la creatividad y cuáles son los principales procesos creativos que intervienen. Gracias a las aportaciones que estos autores han realizado se ha extendido la importancia de este concepto al contexto educativo, generando un cambio en la visión sobre la enseñanza y el papel que el alumno debe desempeñar en el ámbito escolar.

1.1.2. Conceptualización de la creatividad en el contexto educativo

Tras los diversos estudios que se han realizado sobre la creatividad humana, se ha conseguido llegar a un consenso común. Muchos de ellos coinciden en que, a pesar de ser un tema abordado desde la antigüedad, teniendo su auge a principios del siglo XX, su origen en educación es reciente, y surge gracias a que la aparición de investigaciones dedicadas al estudio de la creatividad en el aula. Desde un punto de vista educativo, el concepto de *creatividad* alude a la facultad humana y a las diferentes habilidades que un individuo posee para crear, innovar y descubrir lo original (Serrano, 2004). Desde el inicio, este término ha sido visto como una cualidad inherente a los seres humanos cuya finalidad es rehacer y reconstruir la realidad en la que se encuentran inmersos. (Rueda, 2016).

Cuando se habla de creatividad como concepto en el ámbito escolar, se debe atender a su constructo multidimensional y multicausal en los que se ha de considerar no solo al alumno en particular, sino también el contexto, la motivación, el producto y el propio proceso creativo (Lozano, 2008). Además de aludir al término creatividad como un concepto complejo, multidimensional y multicausal también se ha de

considerar la dificultad de ser evaluado, ya que, según Torres, “algo que no puede ser evaluado, no podemos afirmar que se haya conseguido mejorar” (Torre, 2003).

1.2. Habilidades que componen la creatividad y sus implicaciones

Partiendo de las investigaciones realizadas para dar nombre al nuevo concepto que se iba integrando en los colegios, Guilford (1950) y Dedboud (1992), entre otros, propusieron las habilidades que componen el proceso creativo.

1. **Fluidez:** es la capacidad para sacar ventaja de forma positiva de cada uno de los problemas que surgen durante el proceso creativo, ofreciendo múltiples alternativas y soluciones al problema. La fluidez alude a una visión cuantitativa, ofreciendo el máximo número de opciones.
2. **Flexibilidad:** es la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones, percibir los problemas existentes desde otro punto de vista. También alude a la capacidad que el alumno posee para cambiar de perspectiva, usando un mismo estímulo o respuesta para diferentes propósitos. (Sánchez, 2011)
3. **Originalidad:** alude a la capacidad para dar respuestas poco habituales, el uso de ideas no obvias ni banales.
4. **Análisis:** capacidad para descomponer cada uno de los elementos que integra el proceso creativo, relacionando cada una de sus partes y abstrayendo los detalles. (Sánchez, 2011)
5. **Redefinición:** hace referencia a la capacidad para reestructurar ideas y conceptos, ofreciendo aplicaciones diferentes a las habituales mediante la improvisación. (Álvarez, 2010)
6. **Sensibilidad para los problemas:** es la habilidad para observar y comprender los problemas que surgen durante el proceso creativo, así como de percibir las necesidades de las personas que le rodean y aquellas características inusuales.
7. **Síntesis:** esta habilidad alude a la aptitud que tiene el alumno para relacionar varios elementos entre sí, hasta lograr la globalidad del producto o proceso.
8. **Penetración:** es la capacidad para indagar de forma minuciosa, percibiendo los problemas que pasan desapercibidos para otras personas.

El análisis de los componentes del proceso creativo permitió llegar a una reflexión que todavía sigue vigente en la actualidad. Varios autores afirmaron que estas características no eran innatas, es decir, que podían ser aprendidas por los alumnos mediante una progresión adecuada. El término *educar en creatividad* se refiere al proceso mediante el cual se le proporciona al alumnado las herramientas necesarias que favorezcan la utilización del pensamiento divergente. Estas ayudas deben ser ofrecidas de forma prolongada hasta que los alumnos desarrollen las capacidades necesarias para el proceso creativo, momento en el que se deben ir retirando de forma paulatina.

Esta teoría fue apoyada por varios autores, entre los que figura Sir Ken Robinson. Para este autor, todos los seres humanos son creativos, no por nacimiento, sino porque cada persona tiene dentro unas capacidades que deben ser extraídas. Según este autor, el principal problema reside en que la capacidad creativa no es trabajada lo suficiente en las aulas escolares, por lo que va deteriorándose con el tiempo hasta desaparecer casi por completo. (Sánchez, 2011)

Como consecuencia a esta teoría, surgen algunas premisas básicas que ayudan a entender cuál es el progreso de la creatividad en el ámbito escolar, así como su impacto para los alumnos. La mayoría de los autores consideran que la creatividad debe ser trabajada desde edades tempranas, ya que, los niños y niñas son seres que se adaptan con facilidad a nuevos aprendizajes y retos. Se aboga por el desarrollo de la capacidad creativa desde las primeras etapas escolares, debido a que, en esos primeros acercamientos con el ámbito educativo, gran parte de los alumnos no han desarrollado todavía el sentido de la vergüenza, no tienen miedo a dar una respuesta errónea y muestran un comportamiento más flexible al cambio. (Sánchez, 2011)

Por otro lado, se habla de la incomodidad que presentan los alumnos a la hora de dar una respuesta poco acertada. Se ha indagado sobre las consecuencias que este sentimiento, muy común en el contexto educativo, trae consigo en los niños y niñas. Investigaciones recientes concluyen que los alumnos más creativos son aquellos que se enfrentan a la inseguridad de una situación, manejando sus propios sentimientos y luchando para enfocar todos sus procesos cognitivos en la tarea que han de resolver.

Por esa razón, resulta fundamental en el proceso creativo el trabajo de la inteligencia emocional debido a que, los alumnos deben de ser capaces de identificar y controlar, en la medida de lo posible, sus emociones. El control del miedo es primordial para lograr que el alumno se encuentre totalmente inmerso en el proceso creativo, involucrándose para obtener el máximo rendimiento cognitivo ya que, como defiende el autor Sir Ken Robinson “si no estás preparado para equivocarte, nunca idearás nada original”. (Sánchez, 2011)

Además, se sostiene que la escuela es uno de los ámbitos más adecuados para cultivar esas capacidades de innovación, dotando a los alumnos de herramientas que ayuden a desarrollar su creatividad de forma adecuada. Sin embargo, en el espacio educativo se encuentran algunas barreras que disminuyen la capacidad de creación del alumnado, por lo que se debe percibir el proceso creativo como multidimensional. Para fomentar la capacidad creativa del alumnado debiera de haber una estrecha coordinación entre todos los ámbitos, sobre todo el escolar y el familiar, ya que, es en la primera infancia y durante el proceso de socialización primaria, el momento en el florece una extraordinaria capacidad de innovación.

Otra de las premisas que apoyan el trabajo de la capacidad creativa de forma temprana es el concepto de *imaginación*. Este término ha sido estudiado a lo largo de la historia, sobre todo por ciencias como la psicología y la pedagogía, con el fin de analizar su origen y evolución en las personas, sobre todo en edades inferiores. Vygotsky indagó sobre este concepto, concluyendo que está directamente relacionado con la capacidad creativa ya que, entre las habilidades que componen la creatividad se encuentra la capacidad para ofrecer respuestas poco habituales o inusuales. (Vigotsky, 2003)

Esta capacidad imaginativa aparece desde las edades más frágiles, en la primera infancia, a través del juego, y se va desarrollando a lo largo de toda la vida de la persona. Desde un primer momento, el niño imita la realidad que va percibiendo a través de sus sentidos, quedando reflejado a través del juego componentes subjetivos de su contexto. Más tarde, con la evolución de todas las dimensiones del desarrollo del niño, va apareciendo comportamientos que se alejan de la mera reproducción espacial y temporal de su entorno. Se van creado situaciones fantásticas y se va desarrollando

esa facultad de componer, combinar elementos, inventar, dando lugar a lo que Vygotsky denomina *las bases de la creación*. Este autor afirma que “toda actividad humana no se limita a reproducir hechos o impresiones vividas, sino que crea nuevas imágenes, nuevas acciones...” (Vigotsky, 2003)

Por otro lado, Vygotsky habla de la importancia que tiene el concepto de plasticidad en la producción creativa, término que hace referencia a la capacidad de amoldarse a los cambios, adaptarse a las nuevas realidades. Para explicar la relación que tiene con los procesos de creación, plantea varias premisas fundamentales mostradas a continuación. (Vigotsky, 2003)

1. Plasticidad. Todos los seres humanos están compuestos por un cerebro y múltiples nervios poseedores por gran plasticidad. El cerebro es el órgano más inteligente que permite conservar recuerdos y experiencias que se han vivido. Gracias a esa enorme plasticidad, el cerebro es capaz de adaptarse a situaciones no vividas anteriormente, adaptándose a nuevos cambios que permiten resolver cualquier situación de forma innovadora y única.

2. Actividad creadora. Además de la actividad reproductora del ambiente, el cerebro tiene una capacidad fundamental para el proceso creativo llamada *actividad creadora*. Gracias a ella, los seres humanos son capaces de recrear, descubrir y reelaborar nuevos elementos y situaciones. Esta actividad creadora forma parte de las habilidades indispensables para el proceso creativo, constituyendo la base de todo producto intelectual relacionado con la creatividad.

Este autor incentiva el fomento y el perfeccionamiento de la capacidad creadora, de gran repercusión en el desarrollo global del niño ya que le permite adaptarse al entorno en el que está inmerso mediante una vinculación entre la fantasía y la realidad. Defiende que en el entorno creativo se ha de tener en cuenta todos los elementos que intervienen en él, sin caer en la falacia de que los procesos cognitivos que se ponen en juego como la capacidad creadora, por ser invisibles al ojo humano, resultan poco significativos para el proceso creativo.

Finalmente, defiende que, para mejorar la capacidad de imaginación del niño, se le debería proporcionar el máximo número de experiencias con el medio, ya que, a partir de sus vivencias, el alumno será capaz de planificar nuevas situaciones.

1.3. Elementos de la creatividad

La creatividad es un proceso muy complejo, formado por múltiples elementos interconectados entre sí, y cuya relación es indispensable para el proceso creativo. En cualquier fenómeno creativo intervienen cuatro elementos fundamentales: la persona, el producto, el proceso y el contexto o ambiente. Todos ellos constituyen la base del proceso de creación ya que, ante la ausencia de alguno de estos elementos, no se podría llevar a cabo el proceso creativo.

A pesar de que los cuatro elementos son indispensables, dos de ellos tienen mayor repercusión por su protagonismo activo en la creatividad. La persona y el contexto son variables independientes, es decir, desempeñan un papel activo en el proceso creativo, aportando unas características distintas en cada situación. Por el contrario, el proceso y el producto son el resultado de los dos elementos anteriores debido a que, son variables dependientes, subordinadas por las características de la persona y del contexto. (Lozano, 2008)

1.3.1. La persona

La persona es el elemento indispensable para el proceso creativo, siendo la variable que más diferencias y peculiaridades aporta al proceso de crear. Es el elemento de la creatividad que más ha sido estudiado en las investigaciones actuales, ya que sus repercusiones son muy significativas y notables. Partiendo de las investigaciones realizadas, los factores personales que intervienen en el proceso creativo son la biología, la personalidad, la motivación, la edad y el género. (Lozano, 2008)

La biología

La biología en relación con el proceso creativo hace referencia a la predisposición genética o capacidad que tiene una persona para manifestar interés por la creación de lo novedoso e implicarse en el proceso de creación. A pesar de que, como se ha nombrado en apartados anteriores, todas las personas son en mayor o en menor medida seres creativos, algunas de ellas poseen unas estructuras neurológicas más desarrolladas y aptas para el arte de crear.

La personalidad

La relación entre la personalidad y la creatividad ha sido, desde hace años, el objeto de estudio más profundo de los investigadores. Tras el análisis de las variables que intervienen en el proceso creativo, se ha afirmado que el nivel de creatividad que tiene una persona depende de las diferencias personales del individuo. Según Corbalán y col (2003), las diferencias en la historia personal y las características de la personalidad de cada individuo darán lugar a distintos niveles y estilos en el proceso creativo.

Tras múltiples investigaciones, autores como Sternberg, Torrance y Barrón han concluido que algunas de las características que se encuentran en los alumnos creativos son la flexibilidad en el pensamiento, la originalidad, la capacidad de perfección, el alto grado de curiosidad por el descubrimiento, la tolerancia a la ambigüedad, la intuición, la toma de riesgos, la alta fluidez verbal, la confianza en sí mismos, la sensibilidad ante las dificultades ajenas y la capacidad para identificar y resolver problemas. (Serrano, 2004)

La motivación

La motivación hace referencia al “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona” (RAE, 2020). Cuando se alude al término de *motivación* en relación con la creatividad, se habla de la satisfacción que

aparece cuando un individuo realiza una tarea, comprometiéndose con la actividad a realizar por placer que tiene el llevarla a cabo.

Hay dos tipos de motivación, sin embargo, la que tiene relación con la capacidad creadora es la motivación intrínseca. Este tipo de motivación es fundamental para la creatividad ya que, sin la existencia de un impulso positivo que le lleve a la persona a crear por placer, el proceso creativo se vería afectado. (Lozano, 2008). La motivación intrínseca juega un papel fundamental en el proceso de creación ya que “es un modo interno de motivación que se encuentra en la persona que desarrolla la tarea”, y por tanto, esa estimulación viene de factores como la propia tarea o su dificultad de creación o el reto que supone su realización. (Álvarez, 2010).

La edad y el género

La última de las variables de las que depende la creatividad de la persona es la edad y el género.

Es cierto que la edad influye en el proceso creativo ya que, la creatividad está ligada al desarrollo evolutivo de la persona. No hay límites evidentes entre el rango de edad óptimo para el desarrollo de la creatividad, debido a que una persona puede ser creativa a lo largo de toda su vida. A pesar de esto, sí que se han establecido unos márgenes en la aparición de la capacidad de creación. Se considera que el surgimiento de la capacidad creadora se da junto con el desarrollo madurativo del niño, comenzando en la primera infancia. Durante ese periodo, resulta primordial el fomento de la capacidad de creación. (Lozano, 2008)

En cuanto al sexo, se ha llegado a la conclusión que, los estereotipos han ocasionado que los niños, en ocasiones, opriman aquellos aspectos considerados como femeninos, no dejando volar su imaginación. En las investigaciones, ha quedado de manifiesto que ambos sexos no han tenido las mismas oportunidades para desarrollar y dar a conocer su capacidad creativa, dejándose influir por las imposiciones de la sociedad y los roles de género. (Lozano, 2008)

1.3.2. El contexto

Junto con la persona, el contexto es otro de los elementos independientes para la creatividad ya que, todo acto creativo está inmerso en un ambiente que lo determina. Se ha analizado la influencia que tiene el contexto en la creatividad debido a que, sería un error considerar el proceso creativo como un acto desvinculado con el contexto social y cultural en el que se encuentra la persona. Según la Teoría de Sistemas, la creatividad es el proceso resultante de la interacción de la persona y su contexto social y cultural, ambiente variable y modificable con el paso del tiempo. Tras múltiples investigaciones, se ha concluido que la Teoría de Sistemas está presente incluso el acto creativo, ya que se encuentra muy influenciado por el contexto.

Según Torre, la creatividad es un fenómeno que no surge por casualidad, sino que está influenciada por los factores ambientales. Siguiendo esta misma línea de investigación, Gervilla afirma que “no es posible el desarrollo de las capacidades creativas cuando hay un ambiente coercitivo” (Gervilla, 2003). Este autor sostiene que el contexto debe tener unas características determinadas que fomente el acto creativo, como ser seguro, flexible, posibilitar que la persona desarrolle sus capacidades creativas y que el ambiente sea receptivo a nuevas ideas.

1.3.3. El producto

El producto es el resultado de la actividad creadora que el alumno realiza. Queda de manifiesto que, cualquier acto de creatividad implicará siempre un resultado ya que, no se puede hablar de un proceso creativo sin la existencia de un producto. Según el autor Romo, el acto de creatividad siempre va a llegar asociado un resultado o producto debido a que “sin producto no hay persona ni proceso”. (Romo, 1997)

Tras diversas investigaciones sobre el producto creativo, se ha descubierto que el resultado del proceso creativo debe de contener unas características determinadas. (Lozano, 2008)

1. Ser novedoso. El producto no debe limitarse a la reproducción de otros resultados ya creados debido a que, en el proceso creativo es fundamental la producción de ideas y representaciones innovadoras.
2. Rareza. Esta característica está relacionada con la capacidad de la persona de crear un producto diferente, ofrecer un resultado original y poco habitual.
3. Transformación. Sufrir una modificación es otra de las premisas básicas que debe cumplir el producto creativo ya que, en el acto de creación se debiera de dar una evolución significativa. Si estos cambios no surgieran, la persona no habría experimentado modificaciones en el proceso creativo.

1.3.4. El proceso

El proceso creativo ha constituido, desde hace muchos años, uno de los puntos de partida para la investigación de la creatividad en el contexto escolar. Numerosos autores han intentado averiguar cómo se lleva a cabo el proceso creativo y cuáles son las fases existentes en cualquier acto de creación.

Uno de los primeros autores en establecer las fases existentes en el proceso creativo es Poincaré, intelectual que, hace más de un siglo, concluyó la existencia de cuatro fases. (Lozano, 2008)

1. Fase reflexiva de investigación y cálculo
2. Fase de maduración de ideas
3. Fase de síntesis
4. Fase de verificación de ideas

Años más tarde, en 1926, Graham Wallas reformuló las fases propuestas por Poincaré, detallando las características más relevantes de cada una de ellas. (Durán, 2013)

1. Preparación: Es la etapa en la que la persona se inicia en el proceso creativo, investigando, analizando y recopilando información. Durante esta primera fase, se analizan todos los componentes existentes que influyen en el proceso de creación y se plantean diversas posibilidades para la resolución del problema creativo.

2. Incubación: Consiste en la interiorización del problema. La persona pone en juego sus procesos mentales de forma inconsciente con el fin de establecer nuevas relaciones del problema. Esta fase no da lugar a ninguna evidencia externa ya que se trata de un proceso mental que la persona lleva a cabo en el hemisferio derecho de su cerebro. Además, esta fase es fundamental debido a que lleva asociada gran tensión emocional al desconocer si se va a conseguir el objetivo último del proceso creativo.

3. Iluminación: Momento de inspiración en el que la persona encuentra una solución al problema. La solución surge de improviso, como consecuencia al proceso de interiorización realizado en la fase anterior. En esta fase, la tensión se ve disminuida al haber encontrado una recompensa al esfuerzo efectuado.

4. Verificación: Se trata de la última fase del proceso creativo. Durante esta etapa, se comprueba y revisa si la solución es válida y resuelve el problema creativo. La persona puede reformular su respuesta, adaptándola a las conclusiones a las que ha ido llegando a través de la reflexión sobre el propio proceso de creación.

A pesar de que las investigaciones sobre el proceso creativo no han cesado, la clasificación realizada por Wallas sigue considerándose, actualmente, la más relevante y fundamental para la creatividad en el contexto escolar.

1.4. Factores potencialmente obstaculizadores del fomento de la creatividad

Cuando se habla del fomento de la creatividad se deben tener en cuenta múltiples factores a trabajar durante la mejora del proceso creativo, componentes que han de ser analizados de manera minuciosa. Habitualmente, en muchos centros

educativos se comete el error de descuidar una de las premisas fundamentales a tener en cuenta a la hora de mejorar el fomento de la creatividad, los llamados *enemigos de la creatividad*. Resulta indispensable conocer los factores que dificultan el fomento de la creatividad para poder solventar, en la medida de lo posible, el mayor número de obstáculos. (Escobedo, 2012)

Los obstáculos que limitan el fomento de la creatividad pueden ser de dos tipos, a nivel personal o a nivel contextual. Algunos de los impedimentos que dificultan el proceso creativo son inamovibles ya que no dependen de los propios alumnos, por lo que, el contexto educativo deberá dotarles de las competencias necesarias para mejorar el proceso creativo. De la Torre (2007), García, González (2003) y Rodríguez (2005) determinaron las principales limitaciones para el fomento de la creatividad escolar.

1.4.1. Limitaciones a nivel contextual

Los obstáculos a nivel contextual son aquellos que no dependen del propio alumno, y que, por tanto, resultan más complicado de ser frenados ya que las limitaciones que ocasionan deben de las actitudes y decisiones de otras personas. Entre los obstáculos que se pueden encontrar a nivel contextual se hallan los siguientes: (Escobedo, 2012)

1. El propio sistema escolar: cuando se habla del propio sistema escolar se hace referencia al entorno en el que se encuentra inmerso el contexto educativo. El propio sistema escolar resulta uno de los obstáculos más fuertes a la hora de fomentar el proceso creativo ya que, la escuela es un espacio bastante acotado y dirigido. Se trata de un contexto predecible, programado y dirigido, que no deja cabida a la capacidad imaginativa, sino que se busca del alumnado únicamente la llamada *respuesta correcta*.
2. El currículo: el currículum constituye una concreción del propio sistema educativo, ya que en este documento oficial se plasman todas las leyes educativas que serán aplicadas a cada centro. Este documento puede en ocasiones dificultar

el proceso creativo, ya que se trata de una programación oficial que determina los contenidos a seguir durante el curso oficial. La falta de tiempo para impartir los contenidos obligatorios supone, en gran medida, una de las principales dificultades que tienen los docentes para dar ofrecer al alumnado la tan necesaria libertad para innovar.

3. La actitud del educador: otro aspecto de gran relevancia en el proceso creativo es la actitud que presenta el propio educador. En ocasiones, los alumnos se encuentran con una actitud autoritaria, dando lugar a grandes obstáculos para poder crear un producto novedoso o fuera de los esquemas impuestos por el educador. Cuando se habla de una actitud autoritaria, el contexto educativo en el que los educandos están inmersos dificulta el proceso creativo ya que, el educador podría en ocasiones anular la posible espontaneidad del alumnado. Se limita a dirigir cada una de las actividades propuestas, no dejando margen a la improvisación, debilitando el proceso creativo y buscando del alumno la mencionada *respuesta correcta*. Además, tiende a proporcionarles a los alumnos actividades poco dinámicas y repetitivas, generando, en gran parte, un aprendizaje memorístico y unas actitudes pasivas frente al proceso de aprendizaje.

4. La percepción del éxito: otra de las limitaciones que se pueden encontrar para el fomento de la capacidad creativa en el aula es la concesión de excesivo valor al éxito. Por un lado, los alumnos se encuentran inmersos en una sociedad que fomenta la competitividad entre todos sus miembros, promoviendo actitudes poco adecuadas para el desarrollo de la capacidad creativa.

En ocasiones, los educadores proponen actividades en las que, el único objetivo de es el alcance del éxito. Alimentar este tipo de conductas supone, en gran medida y a medio plazo, que el alumnado perciba únicamente el aprendizaje como un medio para llegar al triunfo y no como un proceso activo. En muchos casos se hace presente la frustración ya que, muchos de ellos, no son capaces de sobrepasar las actitudes competitivas de su entorno. Por otro lado, una orientación académica dirigida únicamente hacia el éxito profesional supone que el alumnado se centre en el producto visible y no en el proceso de aprendizaje.

1.4.2. Limitaciones a nivel personal

Además de las dificultades que los alumnos se pueden encontrar en su contexto, también tienen que superar aquellas limitaciones que dependen de ellos, a nivel personal. Los impedimentos personales están relacionados con el nivel de motivación, las rutinas que el propio alumno tiene establecidas, así como su experiencia educativa y sus expectativas. (Lozano, 2008)

A pesar de que las dificultades a nivel ambiental resultan más difíciles de modificar, es el nivel personal el que garantizará una mejora en el proceso creativo ya que, cada alumno es único y diferente, y por tanto, sus características quedarán plasmadas de modo singular e inimitable. El alumno es el principal agente en el proceso creativo, por lo que la reducción de las limitaciones a nivel personal constituirá un cambio muy relevante para la mejora del fomento de la creatividad. (Lozano, 2008)

1. Motivación: la motivación constituye uno de los elementos imprescindibles en el proceso creativo ya que, ante la ausencia de esta, el alumno no se encuentra sumergido en el arte de crear por placer. Muchos autores han dado a conocer la relevancia que este concepto tiene en el aprendizaje, hablando del término de *motivación intrínseca* como aquella acción que se encuentra dentro del individuo y que le incentiva a realizar un cambio.

En el fomento de la creatividad se busca el papel activo del alumno, la implicación y el deseo de crear por satisfacción ya que, solo cuando el alumno se compromete ante una determinada actividad, es totalmente libre y puede dar rienda suelta a su imaginación. Como consecuencia a esto, una falta de motivación intrínseca del alumnado supondría la ausencia de implicación en el proceso de creación, y por tanto, un deterioro de la capacidad creativa. (Lozano, 2008)

2. Expectativas del alumnado: otro de los obstáculos que pueden presentarse en el momento de querer promover la creatividad en el aula es el tipo de expectativas que el alumnado tiene sobre el mismo proceso de creación. Los alumnos son

diversos y diferentes entre sí y tienen unas determinadas expectativas que se instauran en sus estructuras cognitivas.

Las expectativas constituyen un estímulo necesario para el aprendizaje, sin embargo, cuando estas no se corresponden con la realidad, o son excesivas, podrían dar lugar a un desequilibrio entre lo que alumno busca y lo que el docente le proporciona.

Ante esta situación, resulta indispensable adaptar las actividades propuestas a los intereses del alumnado, proporcionándoles tareas que les permitan poner en práctica sus habilidades creativas. Además de las actividades adaptadas, también es fundamental facilitarle al alumnado la autonomía en la toma de decisiones, no ofrecer un único medio para la resolución del problema y gestionar de forma óptima la temporización.

1.5. Importancia del pensamiento divergente en el proceso creativo

En las investigaciones realizadas sobre el proceso creativo, Guilford es uno de los primeros autores en hablar del concepto *pensamiento divergente*, al definir el concepto de creatividad como “las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (Guilford, 1952). Por primera vez, se empieza a diferenciar dos tipos de pensamiento, el divergente y el convergente. Para Guilford, el pensamiento divergente es un elemento imprescindible para la creatividad ya que, es una forma distinta de inteligencia, es decir, el acto de pensar más allá de lo convencional. A partir de esta premisa, muchos autores han dado a conocer las implicaciones del pensamiento divergente en relación con el concepto de creatividad. (Serrano, 2004)

En 1998, Csikszentmihalyi incorporó una idea nueva, incorporándose al concepto sobre las características del pensamiento divergente. Para él, este tipo de pensamiento supone la existencia de varias ideas a la vez en el proceso de creación, dando lugar a múltiples posibilidades simultáneas de resolución del problema creativo. (Serrano, 2004)

Otro de los avances en la concepción que se fue formando sobre el significado del pensamiento divergente es la propuesta de Rogers. Este autor incorporó al proceso creativo una premisa fundamental, la importancia de evaluar no solo el papel del alumno en su proceso de creación, así como su producto, sino también valorar el pensamiento divergente. Además, afirma que el producto resultante del proceso creativo no tiene gran valor por sí solo, sino que requiere de un proceso de autoanálisis y reflexión por parte de la persona para adquirir transcendencia y significación. (Serrano, 2004)

Por otro lado, Spearman fue una de las figuras más relevantes que iniciaron un cambio en la concepción de la creatividad. Este autor, fue uno de los primeros en introducir la medida de la creatividad a través de tests divergentes de la habilidad mental. Hasta el momento, se otorgaba importancia únicamente a los elementos que podían ser cuantificados a través de escalas numéricas, abandonando la perspectiva cualitativa tan relevante para el proceso creativo. (Lozano, 2008)

Además, fue tanta la relevancia de las ideas de Spearman, que otros autores como Amabile, Hocevar, Gervilla y Bachelor incorporaron al concepto de evaluación esta nueva forma de evaluar la creatividad. A partir de la propagación de las ideas de estos autores, se comenzaron a crear múltiples tests para evaluar la creatividad en la etapa de Primaria como el Test de Estructura del Intelecto (SCTDP), el Test de Creatividad escolar (TCE), el Test de Inteligencia Creativa (CREA) o el Test de Producción Divergente. (Lozano, 2008)

Gianni Rodari es también otro de los autores cuyas aportaciones han tenido gran repercusión en la creatividad. Según Rodari, el concepto de creatividad es sinónimo de pensamiento divergente, manteniendo un estrecho vínculo entre ambos términos. Defiende que una mente creativa es activa, flexible y ansiosa por descubrir la realidad. Desde esta perspectiva, Gianni Rodari defiende que el contexto educativo ha de promover el desarrollo de la creatividad, siendo la creatividad, el proceso de creación y el juego las premisas fundamentales sobre las que se debería de fundar el aprendizaje en la escuela. Sus ideas de reforma escolar tuvieron gran impacto y quedaron plasmadas en uno de los libros más significativos sobre la creatividad, *Gramática de la fantasía*. (Calle, 2003)

Capítulo 2. La lectura y la escritura como instrumento de impulso de la creatividad

La expresión escrita ha sido trabajada en las aulas de Primaria desde hace siglos, adquiriendo una importancia fundamental en el desarrollo de las competencias comunicativas del alumnado. Como consecuencia de la evolución que ha experimentado las sociedades, la concepción que se le atribuía a la lectura y a la escritura en el aula se ha ido modificando.

Desde la aparición de la escritura en el acto de comunicación, la lectura ha sido considerada como el acto fundamental en la vida de cualquier persona, ya que, es un instrumento que posibilita la comunicación y el conocimiento de la realidad. Junto con la lectura, la escritura constituye otro de los medios imprescindibles para la comunicación, no solo en el contexto educativo, sino también, en cualquier realidad en la que se encuentre inmerso el alumno. Ambos son procesos complejos, cuyo vínculo es evidente e innegable a pesar de que no siempre han sido actividades cuyo aprendizaje se haya realizado de forma simultánea. (Ahmed, 2011)

La incorporación de los alumnos con bajos niveles económicos y del sexo femenino al contexto educativo dio lugar a la búsqueda de nuevas metodologías de enseñanza de la lengua oral y escrita, apareciendo nuevas perspectivas sobre el papel del alumnado, los recursos necesarios y el rol del maestro. Años más tarde, a lo largo del siglo XIX, el impulso de obras específicas de Literatura Infantil y Juvenil ocasionó que la lectura y la escritura fueran percibidas en el aula como dos herramientas no independientes, cuya repercusión en el aprendizaje del alumnado dependía también de la visión que tenía el docente sobre el proceso de enseñanza. (Cerillo & Yubero Jiménez, 2005)

Esta perspectiva posibilitó la aparición de nuevos cambios en el contexto educativo como la percepción de la lectura de una forma no exclusivamente mecánica o la aparición de talleres creativos de escritura. (Peñalver, 2014)

M^a T. Caro Valverde fue una de las primeras autoras en reflexionar sobre la importancia de proponer métodos innovadores en las aulas de Primaria. Según su

visión, los talleres de escritura creativa son imprescindibles para la enseñanza de la lengua ya que, permiten trabajar de forma interdisciplinar las competencias lingüísticas, al mismo tiempo que incrementan el interés del alumnado por el aprendizaje de la lengua escrita. Defiende una metodología docente basada en “una destreza expresiva al alcance de cualquier persona” y “el placer por asumir lo literario como un tesoro de convivencia entre lo ajeno y lo propio”. (Caro, 2006, p. 27)

Caro, critica la perspectiva tradicional de la escritura en la que los talleres literarios anulan el pensamiento creativo del alumnado, limitándose únicamente a reproducir una estructura tradicional de la enseñanza de las competencias escritas. Propone un modelo didáctico que no sea exclusivo del área de Lengua Castellana y Literatura, en el que predomine la intertextualidad e interdisciplinariedad de las tareas. Además, afirma que se le ha de ofrecer al alumnado la oportunidad de desarrollar actitudes reflexivas, adoptar un sentido crítico frente a la Literatura y elaborar creaciones novedosas, al límite de las actividades muy estructuradas cuya interacción es mínima. (Caro, 2006)

Por otro lado, Caro también defiende que, a través de los talleres de escritura se le ofrece al alumnado las herramientas necesarias para desarrollar sus habilidades de creación, fomentando el pensamiento creativo mediante una estrategia didáctica atractiva. Además, defiende que estos talleres permiten jugar con las palabras, dando lugar a un aumento de la motivación por el aprendizaje de las destrezas de la lengua oral y escrita, y a la creación de un vínculo hacia la Literatura y a los hábitos de lectura por disfrute. (Caro, 2006)

Para el fomento de la creatividad a través de la lectura y escritura se hace necesario que el maestro evite comportamientos que impiden el florecimiento de la creatividad del alumnado. (Peñalver, 2014)

1. El empleo de metodologías en las que el alumnado apenas interviene en su propio aprendizaje es uno de los impedimentos del desarrollo creativo. Se le debería ofrecer nuevas técnicas metodológicas y evitar ofrecer una interpretación de la lectura puramente mecánica. (Cerrillo, 2018)

2. Se debería evitar las actividades de escritura en las que hay una nula iniciativa interdisciplinar ya que, los alumnos podrían asociar la escritura como una tarea solo de área de Lengua Castellana y Literatura. (Peñalver, 2014)

3. Ofrecer actividades de lectoescritura muy estructuradas podría ser otro de los obstáculos que limitan el desarrollo de la creatividad en las aulas de Primaria. Los docentes han de ofrecerles a los alumnos un amplio abanico de tareas, evitando las actividades de lectura literales, sustituyéndolas por tareas que exijan un mayor nivel de profundización. (Cerrillo, 2018)

4. Cerrillo, defiende que en el contexto educativo se le ha atribuido a la lengua un rol equívoco ya que, muchos de los alumnos no consideran las implicaciones de la formación lingüística y literaria más allá del currículo. Critica la concepción errónea de concebir la Lengua como únicamente un área y no como una necesidad de adquirir las competencias comunicativas tan relevantes en la sociedad actual. (Cerrillo, 2018)

Para evitar este planteamiento tradicional, propone la búsqueda de talleres de creación literaria en los que la lectoescritura se fundamente en las habilidades creativas del alumnado. El objetivo promordial de su propuesta metodológica es estimular la creación personal de los alumnos, ofreciéndoles la oportunidad de expresar sus sentimientos y emociones de forma autónoma y desvinculada a las exigencias rígidas del currículo.

Por otro lado, Cerrillo (2018), defiende la variedad de actividades con el fin de estimular la comunicación y la capacidad creadora del alumnado, competencias imprescindibles en su aprendizaje. Los docentes han de buscar tareas lúdicas y manipulativas en las que los alumnos adquieran el rol principal, siendo conocedores de su propio proceso de aprendizaje, y ayudados por el maestro que adquiere un rol de guía.

Capítulo 3. Propuesta de intervención desde el área de Lengua y Literatura

3.1. Introducción

Tras conocer y analizar tanto los componentes presentes en la creatividad, así como los elementos que integran el proceso creativo, se va a proponer una intervención didáctica para ser llevada a cabo en las aulas de Primaria desde el enfoque de la Literatura Juvenil. Con el objetivo de incentivar la capacidad de creación del alumnado y aproximar la Literatura clásica al contexto escolar, se ha elaborado un taller de escritura creativa, en el que se trabaja tanto las habilidades comunicativas como las competencias de lectoescritura.

El taller planificado se va a llevar a cabo desde el área de Lengua castellana y Literatura, aunque los aprendizajes que se van a abordar no se limitan exclusivamente a esta área. Está enfocado para el curso de 4º de Primaria, ya que se ha organizado considerando las características del desarrollo correspondientes a las edades de este curso escolar, de 9 a 10 años.

3.2. Objetivos

Para el desarrollo del taller de escritura creativa se ha considerado los objetivos referentes al curso de 4º de Primaria, relativos a la resolución de 12 de abril de 2016 del currículo de Aragón.

3.2.1. Objetivos curriculares

Los objetivos curriculares que se persiguen con esta propuesta didáctica son los siguientes:

- Obj.LCL2. Integrar los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para escribir y hablar de forma adecuada, coherente y correcta, y para comprender textos orales y escritos.
- Obj.LCL6. Hacer uso de la lengua de manera eficaz tanto para buscar, recoger y procesar información, como para escribir textos diversos referidos a diferentes ámbitos.
- Obj.LCL8. Comprender textos literarios de géneros diversos adecuados a la edad en cuanto a temática y complejidad e iniciarse en la identificación de las convenciones más propias del lenguaje literario.

3.2.2. Objetivos docentes

Los objetivos docentes que se proponen para el desarrollo del taller se muestran a continuación:

- Ser capaz de trabajar en equipo, interactuando con los componentes del grupo de forma adecuada mediante el diálogo y el respeto de las opiniones ajenas.
- Ser capaz de resolver los problemas que pudieran surgir como consecuencia al trabajo en equipo.
- Reflexionar sobre la Literatura y sus componentes, valorando los textos literarios.
- Desarrollar la capacidad creativa mediante la creación de textos literarios.

3.2.3. Relación con las competencias clave

Entre las competencias clave que se van a trabajar mediante el taller de escritura propuesto figura, sobre todo, la *competencia en comunicación lingüística* y la *competencia de conciencia y expresiones culturales* ya que, mediante esta propuesta didáctica se busca el fomento de las habilidades y destrezas de la expresión oral y escrita, así como la percepción de la Literatura como elemento enriquecedor.

Además, también priman competencias como la *social y cívica* y la de *aprender a aprender*.

3.3. Contenidos

En el taller propuesto se van a trabajar los contenidos del currículo de Aragón, del *bloque 1 Comunicación oral: escuchar, hablar y conversar*, del *bloque 2 Comunicación escrita: leer*, del *bloque 3 Comunicación escrita: escribir* y del *bloque 5 Educación Literaria*, que se muestran a continuación.

Bloque 1: Comunicación oral. Escuchar, hablar y conversar.

- Estrategias de producción y expresión oral.
- Situaciones comunicativas en las que se favorece el intercambio verbal entre los participantes, la expresión y comprensión de comentarios y juicios fundamentados, y se hace visible a los alumnos la importancia de estas situaciones en el aprendizaje.
- Textos narrativos: Cuentos (tradición popular y literaria).
- Actitud de escucha: Atención, postura, contacto visual, comunicación y conocimiento de la intención del mensaje.

Bloque 2: Comunicación escrita. Leer

- Lectura en voz alta. Dedicación de un tiempo a preparar el texto que se va a leer (seguridad del lector).

Bloque 3: Comunicación escrita. Escribir

- Escritura creativa favorecida por el uso de modelos, pasos guiados y estrategias para desarrollar ideas.
- Intención comunicativa: Aportar una información contrastada, expresar una opinión. Orden del discurso escrito y claridad en la expresión del mensaje. Planteamiento de las condiciones del escrito: vocabulario adecuado y preciso, orden, signos de puntuación y normas ortográficas y gramaticales. Grafía y presentación.

Bloque 5: Educación Literaria

- Textos propios de la tradición literaria: textos de tradición oral (cuentos).

3.4. Desarrollo del taller de escritura creativa

3.4.1. Obra y justificación de la elección

Con el fin de promover la Literatura tradicional y la reflexión sobre sus principales partes y elementos, en el taller creativo se va a utilizar una de las obras clásicas de la Literatura Infantil y Juvenil, *Caperucita roja*. Se trata de una adaptación del cuento clásico de Charles Perrault, escritor que ha elaborado grandes clásicos de la Literatura, entre los cuales se encuentran, además de *Caperucita roja*, *La Cenicienta*, *La Bella durmiente del bosque* y *Pulgarcito*. Esta obra tradicional ha sido adaptada por múltiples autores posteriores como los hermanos Grimm, ofreciéndoles a los lectores versiones diferentes de la obra clásica inicial, como, por ejemplo, volúmenes con estudios antropológicos de Armando Roa. (Perrault, 1973)

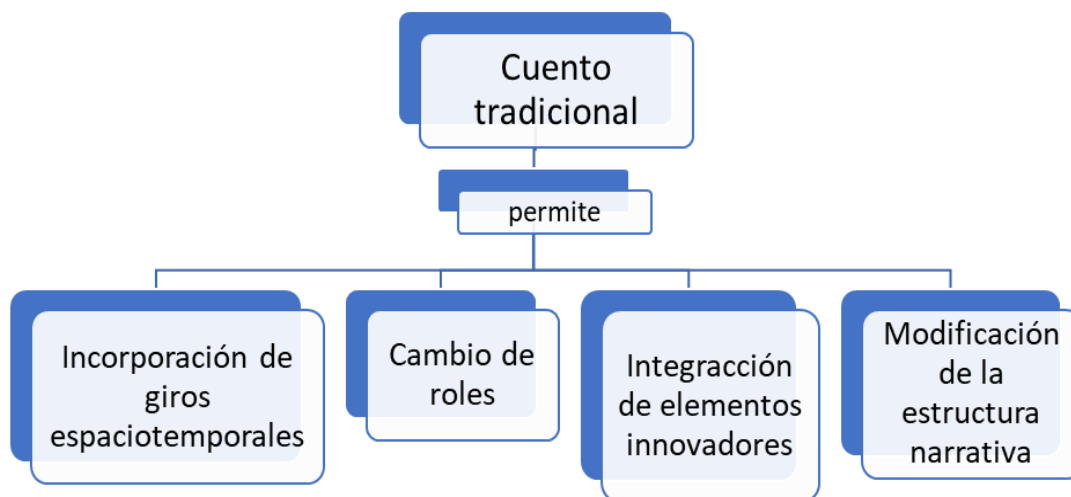
Para el desarrollo de la propuesta didáctica se va a trabajar con una obra tradicional, gracias a que los alumnos poseen múltiples conocimientos sobre las características de la obra clásica, sus capacidades de creación van a estar incentivadas, permitiéndoles poner en juego su imaginación, dando rienda suelta a modificar sustancialmente la estructura de la obra. El trabajo con una obra literaria conocida

permite también la rotura de esquemas que el propio alumnado se ha elaborado, tras analizar y elaborar cambios significativos en todos los elementos de la obra narrativa. Además, les permite reflexionar sobre la existencia de estereotipos presentes en el cuento, ofreciendo la libertad de introducir cambios para subsanar o modificar las situaciones o comportamientos que consideren poco adecuados.

Además, como uno de los objetivos primordiales del desarrollo del taller creativo es que el alumnado sea capaz de reelaborar y adaptar una obra literaria a distintos parámetros como cambios espaciotemporales o de roles, se ha creído conveniente la elección de una obra clásica para ser modificada en casi su totalidad.

Esta propuesta didáctica se ha planificado con el fin de que el alumnado ponga en juego sus habilidades de creación, mediante la reelaboración una obra clásica, realizando las modificaciones necesarias para obtener un producto creativo bastante diferenciado al inicial. De esta manera, se consigue obtener un producto creativo novedoso e innovador, ya que, si es comparado con el cuento inicial, van a quedar de manifiesto las grandes diferencias y contrastes entre ambas obras. Se parte de una obra clásica en la que abundan los roles marcados que desempeñan los personajes, tan habituales en los cuentos de índole tradicional, con el fin de propiciarle al alumnado un producto inicial de gran potencial para ser transformado y reestructurado.

La elección de este tipo de obra va a permitir que los alumnos pongan en juego sus capacidades creativas, alterando y modificando los elementos básicos de los cuentos tradicionales: el espacio, el tiempo, los roles, el destino feliz o trágico de los personajes, las características que definen a los protagonistas y antagonistas, y la postura del narrador. Mediante el cambio de uno o varios de estos elementos y su organización, se va a conseguir un producto creativo significativo, resultante de los procesos creativos y de la actividad creadora del alumnado.



3.4.2. Organización y temporalización

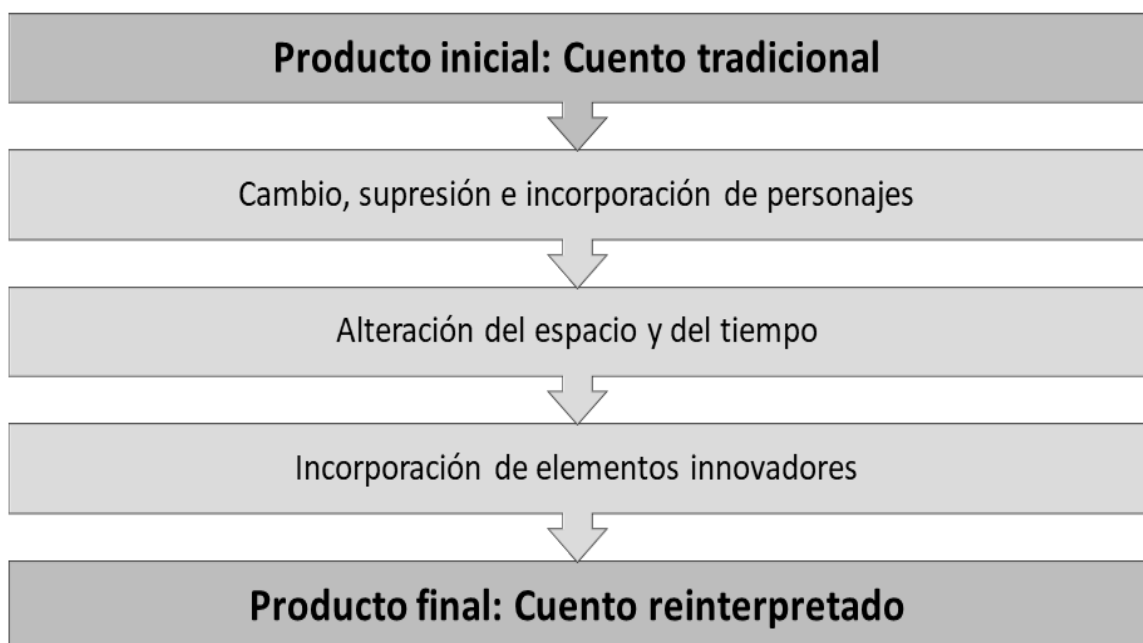
El taller de escritura creativa está organizado en dos partes fundamentales, la presentación de la obra con la que van a trabajar los alumnos y el posterior desarrollo de las actividades propuestas.

Estructuración	Duración	Descripción
Explicación del taller creativo	5 minutos	Introducción sobre en qué consiste el taller que se va a realizar. Explicación de la dinámica que se va a llevar a cabo durante la sesión.
Escucha del cuento interactivo y realización de la actividad 1 “pintar con palabras”	10 minutos	Primer contacto con la Literatura. Escucha del audiocuento y realización de la primera actividad.
Actividad 2: “érase una vez...”	60 minutos	Realización de la segunda actividad. Reelaboración del cuento clásico: Planificación, organización de ideas, redacción.

Exposición oral y actividad 3 “invéntame”	35 minutos	Lectura del producto creativo en gran grupo y búsqueda de título a las obras obtenidas.
Reflexión	10 minutos	Finalización del taller con una reflexión en gran grupo.

La estructura que se va a seguir durante la realización del taller de escritura creativa corresponde a la que se muestran a continuación:

1. Breve explicación del taller: Se les proporcionará a los alumnos la información necesaria para llevar a cabo las actividades que se han programado. Además, se organizarán los grupos y se les entregará el material necesario.
2. Realización de las actividades: Desarrollo de las habilidades creativas durante la realización de las actividades propuestas.
3. Exposición oral: lectura en voz alta del cuento elaborado durante el transcurso del taller creativo.
4. Reflexión sobre la sesión y autoevaluación: Finalización del taller mediante una reflexión sobre el transcurso de la sesión y de los aprendizajes y conclusiones obtenidos.



3.4.3. Actividades

Actividad 1: “Pintar con palabras”

Objetivos

Los objetivos que se persiguen con esta actividad son:

- Aproximar al alumnado a la Literatura clásica
- Estimular la producción de ideas

Recursos y materiales

Los materiales necesarios para llevar a cabo la primera actividad se muestran a continuación:

- Audiocuento de *Caperucita roja*
- Cartulinas o folios de colores
- Rotuladores o lápices de colores

Metodología

La primera actividad obedece a una metodología basada en recursos, en este caso, la escucha de un audiocuento. La técnica que se lleva a cabo durante la realización de esta actividad es la lluvia de ideas, inventada por Alex Osborn, estrategia didáctica de gran repercusión para la iniciación en el proceso creativo.

Explicación de la actividad

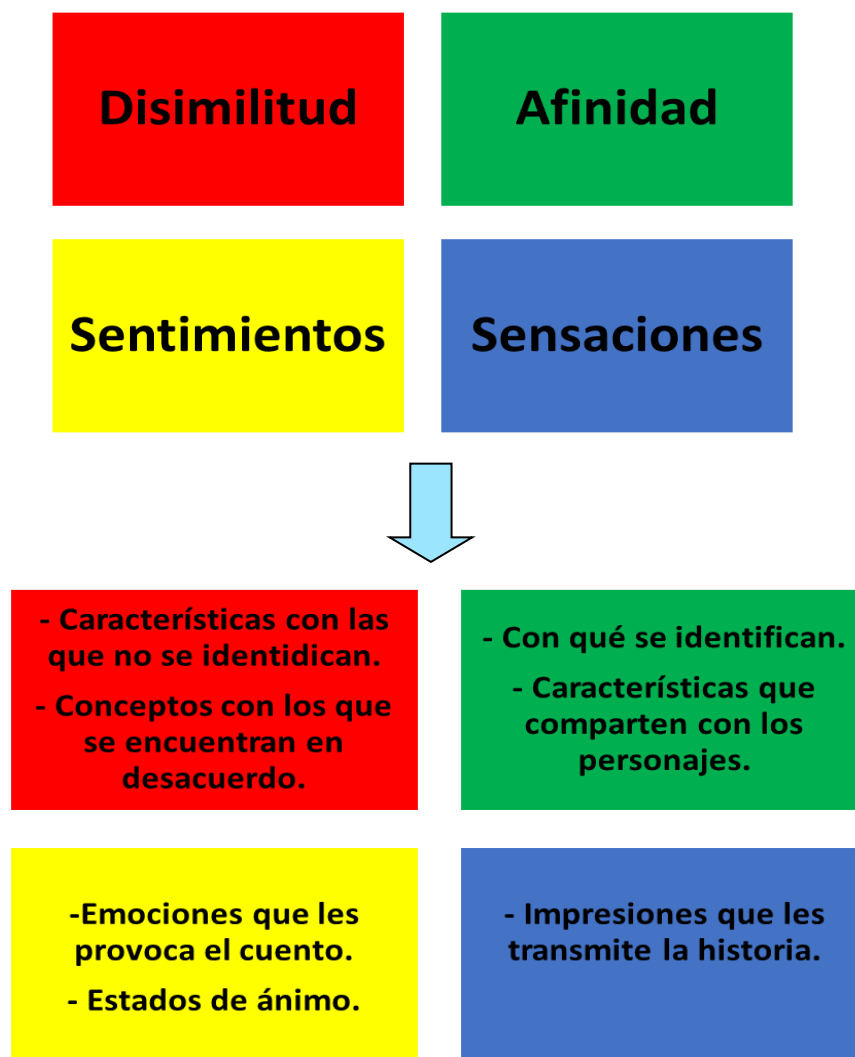
La primera actividad del taller de escritura creativa consiste en una aproximación a la Literatura clásica. Se trata de un acercamiento al mundo literario a través de un primer contacto con la obra que se va a trabajar a lo largo de la sesión. Esta actividad va a ser realizada de manera individual por los alumnos, ya que se pretende que el resultado de esta tarea sea lo más personalizado e individualizado posible.

Para el desarrollo de la actividad, los alumnos van a escuchar por primera vez el audiocuento de *Caperucita roja*, obtenido de la página web *Mundo Primaria*. Mientras

realizan esta escucha activa, han de anotar en la cartulina que se les entrega al principio de la actividad, las sensaciones, emociones y aquellos aspectos con los que se identifican, o no, del cuento que están escuchando. Mediante esta actividad el alumnado está elaborando una lluvia de ideas que define, de forma personalizada, algunas de las características que componen al cuento.

El formato de la actividad es libre, a elección del alumnado que tiene libertad para ajustar el tamaño y tipo de letra con el que desea plasmar los conceptos que han de plasmar en la cartulina. Asimismo, si así lo deseas, pueden introducir otros elementos como representaciones gráficas.

Para una mayor organización visual del contenido, se les propone a los alumnos que sigan la una estructura similar a la propuesta a través de la utilización de diversos colores, ligados a su simbolización. Cada concepto se escribirá en el color que corresponde, según la categoría a la que pertenece.



Actividad 2: “Érase una vez...”

Objetivos

Los objetivos que se persiguen con la segunda actividad se detallan a continuación:

- Estimular la capacidad creativa del alumnado
- Mejorar las interacciones de trabajo grupal

Recursos y materiales

Para la segunda actividad se van a utilizar los siguientes materiales:

- Cartulinas, folios de colores, papiro (ver anexo II)
- Útiles de escritura: rotuladores, bolígrafos, pinturas...
- Cuento de *Caperucita roja* (ver anexo I)

Metodología

En esta segunda actividad se utiliza la técnica *expresión creativa*, con la finalidad de permitirle al alumnado el libre desarrollo de sus ideas de creación, partiendo de un cuento tradicional que es modificado mediante varios parámetros espaciotemporales. Se pretende que los alumnos pongan en juego sus habilidades creativas, ofreciéndoles una actividad motivadora y poco estructurada.

Para el desarrollo de la actividad, se propone una metodología cooperativa, la reelaboración del cuento original, en pequeños grupos de 4 componentes. Se utiliza una metodología grupal para integrar los conocimientos, ideas y reflexiones de cada uno de los alumnos, hasta conseguir un producto bien organizado y con un hilo conductor coherente y adecuadamente cohesionado.

Con el fin de garantizar que cada uno de los componentes del grupo intervenga de forma equitativa y fomentar la igualdad de expresión de ideas, cada alumno ha de incorporar un cambio en la historia original que se va a trabajar.

Cada alumno desempeñará un rol diferente, modificando los siguientes parámetros:

- Alumno 1: cambio en el espacio. Puede realizar las modificaciones pertinentes, situando la historia en el espacio que crea que es más adecuado.
- Alumno 2: cambio en el tiempo, adaptando la historia al presente, pasado o futuro.
- Alumno 3: incorporación de nuevos personajes. Incorporación de nuevas figuras en el cuento, señalando su rol en la historia.
- Alumno 4: cambio de roles y modificación de las características físicas y psicológicas de los personajes originales del cuento tradicional. Se puede incorporar nuevas características sobre la personalidad de cada personaje, o bien, suprimir aquellas características que se consideren convenientes.

A pesar de que cada alumno ha de incorporar o modificar el cuento original siguiendo diversos parámetros, sería conveniente que todos los cambios sean discutidos en grupo, con el fin de realizar una historia coherente y correctamente vinculada.

Explicación de la actividad

Se le entrega al alumnado el cuento original impreso que han de transformar. En grupos de 4 componentes, han de distribuirse los roles que van a desempeñar cada uno de los integrantes del grupo. Seguidamente, van a proponer las ideas y modificaciones que quieren realizar, cambios que serán discutidos y acordados también a nivel grupal. Van a transformar el cuento original, excluyendo el título, adaptándolo a sus propias visiones sobre la realidad, introduciendo cambios y giros espaciotemporales, o bien, proponiendo una nueva realidad totalmente diferente al cuento original.

Tras acordar el hilo conductor de la historia, así como los personajes, los alumnos escriben la historia en el soporte que hayan elegido, bien en cartulina o en los folios de colores o bien en el pergamino propuesto (ver anexo II). Además, la tipología de letra, colores a utilizar, tamaño, y la incorporación de otros elementos visuales, serán elegidos por el alumnado, eligiendo los que mejor se adapten a la historia que

han redactado. Asimismo, cada alumno ha de redactar una parte del cuento, de forma que el producto final sea escrito por todos los componentes del grupo.

En cuanto a la extensión, se busca prevalecer la originalidad y la calidad de redacción de la historia y no la extensión, por lo que el producto final ha de ocupar alrededor de una hoja.



Actividad 3: “Invéntame”

Objetivos

- Incentivar la capacidad creativa del alumnado
- Fomentar la competencia de diálogo y toma de decisiones

Recursos y materiales

Los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad son:

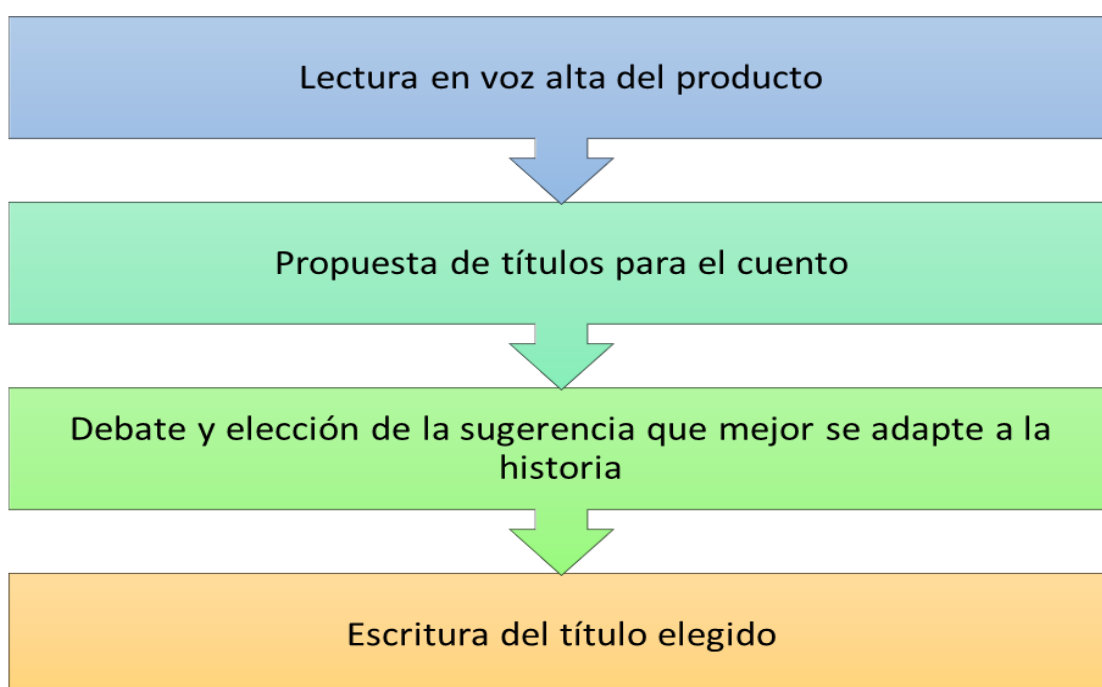
- Los cuentos resultantes del taller de escritura creativa

Metodología

La tercera actividad se va a llevar a cabo en gran grupo, utilizando la técnica de trabajo *expresión oral*. La finalización del taller de escritura creativa se va a llevar a cabo en gran grupo.

Explicación de la actividad

Tras elaborar los cuentos reinterpretados, cada equipo va a leer en voz alta, y enseñar al resto de la clase su producto creativo. cada uno de los componentes del grupo va a leer una de las partes de la historia que no ha sido redactada por él. Tras la lectura de la historia de un grupo, el resto de los compañeros han de buscar un título para el cuento que han escuchado. En caso de no llegar a un acuerdo común sobre el título de la obra, será el mismo grupo creador de la historia quien elija el título que más se adapte a su producto creativo.



3.4.4. Evaluación

Para evaluar si los alumnos han adquirido los aprendizajes trabajados, se ha elaborado una rúbrica que permite determinar el grado de consecución de los objetivos. La evaluación a través de rúbrica permite que el alumnado sepa en qué grado del aprendizaje se encuentra, además de posibilitar la reflexión sobre los aprendizajes adquiridos. En dicho instrumento de evaluación se tienen en cuenta los criterios correspondientes a los contenidos trabajados, el trabajo en equipo, los procesos creativos del alumnado y el correspondiente producto creativo. (ver rúbrica en el anexo III)

Por otro lado, con el fin de recopilar una información sobre evaluación significativa y completa, también se plantea la realización de una autoevaluación en la que el alumno reflexione sobre los aprendizajes que ha adquirido durante la sesión, su nivel de interacción y su implicación en el taller creativo. Para llevar a cabo esta autoevaluación, cada alumno ha de contestar con sinceridad y actitud autocrítica los dos cuestionarios que se les proporcionan tras finalizar el taller. Se ha elaborado dos tipos de formatos, el primero un cuestionario en el que el alumnado tiene que escribir un número del 1 al 5 dependiendo de cuánto se identifique con la afirmación, y el segundo, una autoevaluación mediante preguntas semiestructuradas en las que han de analizar y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y de creación. (ver anexo IV)

Conclusiones

El término creatividad engloba múltiples factores y elementos que los docentes han de tener en cuenta para promover el proceso creativo del alumnado. Los maestros deberían considerar la creatividad como un proceso que ha de ser trabajado desde edades tempranas, no solo en el ámbito escolar sino también en el ámbito cotidiano. La coordinación entre los múltiples ambientes en el que se encuentra inmerso el alumnado, así como la consideración de todos los factores potencialmente obstaculizadores del proceso creativo, impulsan la mejora de los procesos de creación que subyacen en la creatividad.

Asimismo, se hace necesario que los docentes adopten una actitud crítica y reflexiva ante la creatividad, esto es, una visión del proceso creativo acorde a sus acciones docentes. Por este motivo, resulta imprescindible que el ámbito escolar le proporcione al alumnado las herramientas necesarias para promover los procesos de creación, siendo la organización metodológica, la tipología de las actividades, y el rol que adopta el alumno, las claves principales para culminar con éxito en el proceso creativo.

Además de la actitud del profesorado, es imprescindible prestar atención a la existencia de barreras individuales que el propio alumno marca en el proceso creativo. Resulta inviable hablar de creatividad escolar sin la existencia de un vínculo entre el alumnado y su propio proceso de aprendizaje, ya que, sin la existencia de una motivación intrínseca por la creación de un producto novedoso, el proceso de creación no se va a llevar a cabo de manera satisfactoria. La motivación es una de las premisas clave para incentivar la implicación del individuo en su propio proceso de aprendizaje, elemento creativo que debería constituir como base del proceso de creación. Como consecuencia, mediante un aumento de la motivación intrínseca de los alumnos, los maestros podían conseguir una mejora significativa en la implicación del acto de creación. Por ello, queda de manifiesto que no se deberían menospreciar aquellos procesos que dependen únicamente del alumnado, ya que, su mejora produce resultados de gran implicación positiva en el fomento de la creatividad en las aulas de Primaria.

En cuanto a las acciones de los docentes, queda de manifiesto que las acciones docentes influyen enormemente en el proceso creativo, incentivándolo o dificultándolo, dependiendo del papel que adoptan los maestros. Por ese motivo, y tras diversas investigaciones, se ha llegado a la conclusión que, otorgándole al alumnado gran libertad de decisión, ya sea en los roles que desempeñen, o mediante actividades poco estructuradas, se consiguen resultados evidentemente creativos ya que, sus procesos creativos no se encuentran limitados por aquellos elementos impuestos por el docente.

Asimismo, se ha concluido la importancia que tiene la Literatura en el proceso creativo debido a que permite que los alumnos desarrollen productos novedosos, partiendo de una obra inicial. Gracias a la introducción de la Literatura en el proceso de creativo no solo se está consiguiendo promover los procesos de creación, sino que, se consigue reformar el vínculo presente entre el alumno y sus hábitos lectores.

Finalmente, añadir que la creatividad debería de ser considerada como un proceso extrapolable al mundo cotidiano, empleado por los alumnos no solo en el contexto educativo, sino en los demás ámbitos de su vida, siendo capaces de utilizar todas las competencias y herramientas creativas en las metas y objetivos personales.

Escultura tallada en palabras

¿Qué es la creatividad?,
te preguntas, mientras lanzas
la duda a tu pensamiento
sin conseguir aclararla.

¿En qué está lo creativo?,
insistes con tu mirada
ansiosa de una respuesta
que te viene denegada.

Mira en ti, en la Conciencia,
Y lograrás encontrarla
bordada de fantasía
o de ingenio disfrazada,
de actitud abierta al medio,
de imaginación alada,
de originales ideas
o de vida cotidiana.

La vida es relación
y ésta viene acompañada
del sentimiento que late
en lo profundo del alma.

Creatividad es vida,
la vida trae esperanza,
la esperanza es ilusión
que al futuro pone alas.

S. de la Torre, 1999

Referencias bibliográficas

- Ahmed, M. D. (2011). Importancia de la lectura en infantil y primaria. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 38, 1-9.
- Álvarez, E. (2010). Creatividad y pensamiento divergente . *Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Recuperado de: http://www.interac.es/adjuntos/crea_pensa_diver.pdf.
- Calle, J. T. (2003). Creatividad en Gianni Rodari y La Gramática de la Fantasía. 11. [Extraído de Google Académico]
- Caro Valverde, M^a T. (2006). *Los clásicos redivivos en el aula. Modelo didáctico interdisciplinar en educación literaria*. Murcia: Universidad de Murcia. Recuperado de: <http://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/117>.
- Cerillo, P., & Yubero Jiménez, S. (2005). *La formación de mediadores para la promoción de la lectura*. Universidad de Castilla La Mancha.
- Currículo Educación Primaria Lengua Castellana y Literatura. BOA, Orden de 16 de junio de 2014, resolución de 12 de abril de 2016.
- Durán, T., Abengozar, A. E., Magallón, R., Martire, A., Rebouças, B., & Weixlberger, C. (2013). La creatividad. *RUTA Comunicación*, (5), 1-22.
- Escobedo, D. L. (2012). Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en educación primaria. In *Estilos de aprendizaje: investigaciones y experiencias: [V Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje]*, Santander, 27, 28 y 29 de junio de 2012.
- Gervilla y col. (2003). Creatividad Aplicada. Una apuesta de futuro (I y II). Madrid: Dykinson
- Lozano, J. N. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria* (Doctoral dissertation, Universidad de Murcia).
- Peñalver, E. M. (Enero de 2014). La escritura creativa en las aulas del grado de primaria. Una investigación-acción. *Tonos Digital*(26), 25.

- Perrault, C. (1973). *Cuentos Charles Perrault*. Editorial Universitaria.
- Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar*. Barcelona: Argos Vergara .
- Rueda, S. (2016). *Creatividad, comunicación y educación: más allá de las fronteras del saber establecido*. Málaga, España: Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica de la Universidad de Málaga.
- Sánchez, C. C. (1 de Enero de 2011). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*(9), 14-19.
- Serrano, M. T. (31 de Enero de 2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 2-17.
- S.L, G. g. (2013). *Mundo Primaria*. Obtenido de [https://www.mundoprimaria.com/cuentos infantiles-cortos/caperucita-roja](https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/caperucita-roja)
- Torre, S. d. (1999). Creatividad en la reforma española. *Revista de educación*(319), 187-198.
- Torre, S. d. (2003). *Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica*. Barcelona: Octaedro.
- Vigotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia* (Vol. 87). Madrid: Akal.

Anexos

Anexo I: Cuento de Caperucita roja

Caperucita roja

Cuando Caperucita se disponía a salir de casa, su mamá, con gesto un poco serio, le hizo una advertencia:

– Ten mucho cuidado, cariño. No te entretengas con nada y no hables con extraños. Sabes que en el bosque vive el lobo y es muy peligroso. Si ves que aparece, sigue tu camino sin detenerte.

– No te preocupes, mamita – dijo la niña– Tendré en cuenta todo lo que me dices.

– Está bien – contestó la mamá, confiada – Dame un besito y no tardes en regresar.

– Así lo haré, mamá – afirmó de nuevo Caperucita diciendo adiós con su manita mientras se alejaba.

Cuando llegó al bosque, la pequeña comenzó a distraerse contemplando los pajaritos y recogiendo flores. No se dio cuenta de que alguien la observaba detrás de un viejo y frondoso árbol. De repente, oyó una voz dulce y zalamera.

– ¿A dónde vas, Caperucita?

La niña, dando un respingo, se giró y vio que quien le hablaba era un enorme lobo.

– Voy a casa de mi abuelita, al otro lado del bosque. Está enferma y le llevo una deliciosa merienda y unas flores para alegrarle el día.

– ¡Oh, eso es estupendo! – dijo el astuto lobo – Yo también vivo por allí. Te echo una carrera a ver quién llega antes. Cada uno iremos por un camino diferente ¿te parece bien?

La inocente niña pensó que era una idea divertida y asintió con la cabeza. No sabía que el lobo había elegido el camino más corto para llegar primero a su destino. Cuando el animal llegó a casa de la abuela, llamó a la puerta.

– ¿Quién es? – gritó la mujer.

– Soy yo, abuelita, tu querida nieta Caperucita. Ábreme la puerta – dijo el lobo imitando la voz de la niña.

– Pasa, querida mía. La puerta está abierta – contestó la abuela.

El malvado lobo entró en la casa y sin pensárselo dos veces, saltó sobre la cama y se comió a la anciana. Después, se puso su camisón y su gorrito de dormir y se metió entre las sábanas esperando a que llegara la niña. Al rato, se oyeron unos golpes.

– ¿Quién llama? – dijo el lobo forzando la voz como si fuera la abuelita.

– Soy yo, Caperucita. Vengo a hacerte una visita y a traerte unos ricos dulces para merendar.

– Pasa, querida, estoy deseando abrazarte – dijo el lobo malvado relamiéndose.

La habitación estaba en penumbra. Cuando se acercó a la cama, a Caperucita le pareció que su abuela estaba muy cambiada. Extrañada, le dijo:

– Abuelita, abuelita ¡qué ojos tan grandes tienes!

– Son para verte mejor, preciosa mía – contestó el lobo, suavizando la voz.

– Abuelita, abuelita ¡qué orejas tan grandes tienes!

– Son para oírte mejor, querida.

– Pero... abuelita, abuelita ¡qué boca tan grande tienes!

– ¡Es para comerte mejor! – gritó el lobo dando un enorme salto y comiéndose a la niña de un bocado.

Con la barriga llena después de tanta comida, al lobo le entró sueño. Salió de la casa, se tumbó en el jardín y cayó profundamente dormido. El fuerte sonido de sus ronquidos llamó la atención de un cazador que pasaba por allí. El hombre se acercó y vio que el animal tenía la panza muy hinchada, demasiado para ser un lobo. Sospechando que pasaba algo extraño, cogió un cuchillo y le rajó la tripa ¡Se llevó una gran sorpresa cuando vio que de ella salieron sanas y salvas la abuela y la niña!

Después de liberarlas, el cazador cosió la barriga del lobo y esperaron un rato a que el animal se despertara. Cuando por fin abrió los ojos, vio como los tres le rodeaban y escuchó la profunda y amenazante voz del cazador que le gritaba enfurecido:

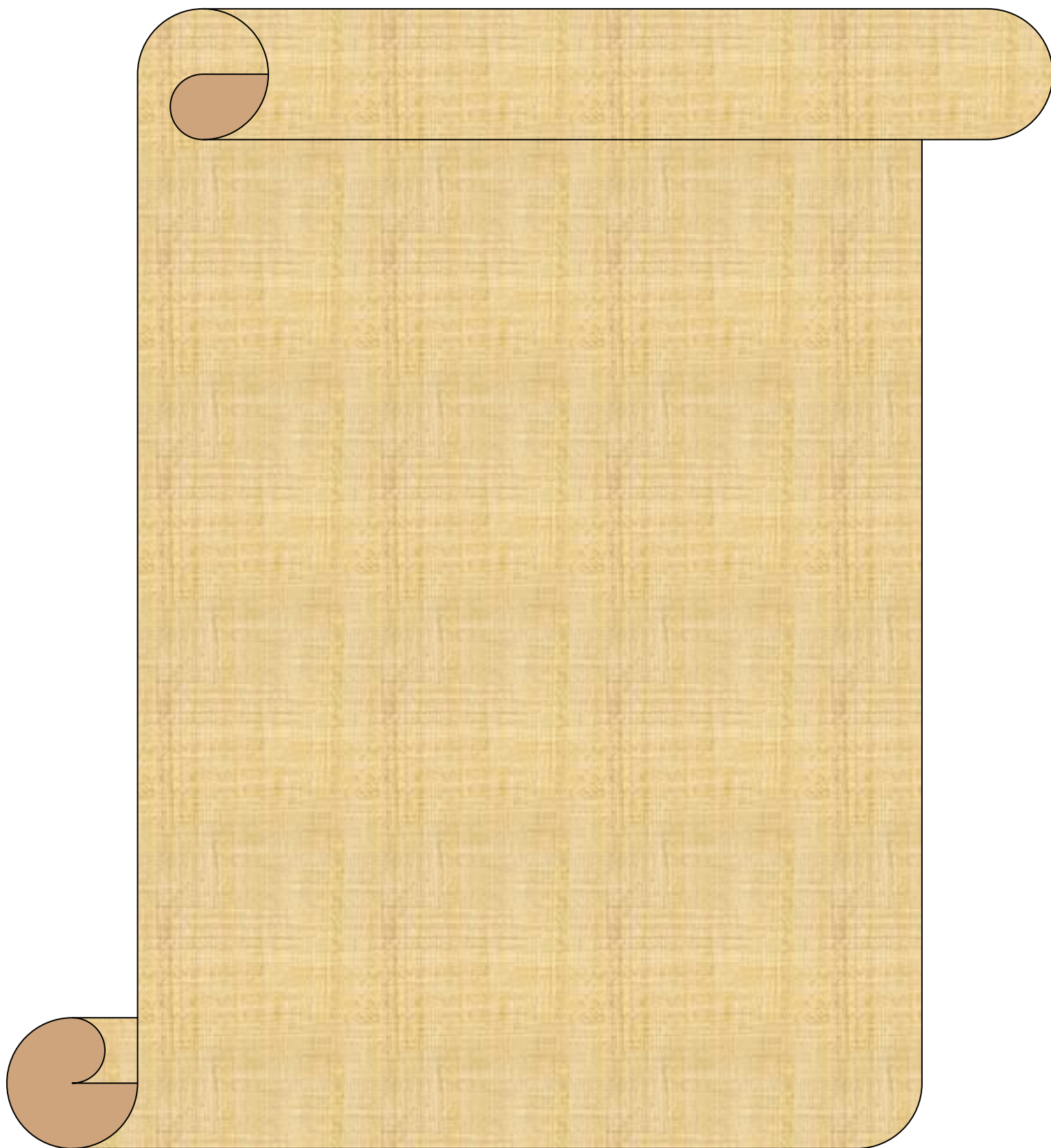
– ¡Lárgate, lobo malvado! ¡No te queremos en este bosque! ¡Como vuelva a verte por aquí, no volverás a contarlo!

El lobo, aterrado, puso pies en polvorosa y salió despavorido.

Caperucita y su abuelita, con lágrimas cayendo sobre sus mejillas, se abrazaron. El susto había pasado y la niña había aprendido una importante lección: nunca más desobedecería a su mamá ni se fiaría de extraños.

Cuento obtenido de la página web Mundo Primaria.

Anexo II: Pergamino de escritura



Anexo III: Rúbrica de evaluación

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	En vías de adquisición	Adquirido	Excelente
Crit.LCL.1.1. Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de comunicación: turno de palabra, escucha activa, respetando el punto de vista de los demás y realizando aportaciones coherentes.	Est.LCL.1.1.1. Utiliza la lengua oral en asambleas, conversaciones, presentaciones como forma de comunicación (social y lúdica) con los demás y de expresión de sus ideas y pensamientos personales.	Es capaz de establecer conversaciones sencillas, utilizando el diálogo de forma ordenada, sin ofrecer justificaciones precisas sobre las aportaciones realizadas.	Participa en conversaciones, dando a conocer sus opiniones de forma respetuosa y justificada. Escuchar las opiniones de los demás sin realizar interrupciones.	Utiliza la lengua de forma correcta y organizada, participando en situaciones comunicativas ordenadas y ofreciendo su punto de vista. Escucha y respeta las demás opiniones, debatiéndolas de manera justificada y coherente.
Crit.LCL.1.4. Comprender mensajes orales e iniciarse en el sentido crítico aportando opiniones.	Est.LCL.1.4.1. Muestra una actitud de escucha activa, centrando su atención en el mensaje escuchado.	Escucha los mensajes de su al alrededor sin adoptar una postura crítica frente a al mensaje escuchado.	Es capaz de escuchar de forma activa la información, aportando opiniones y reflexionando sobre el mensaje.	Participa en situaciones comunicativas mostrando una escucha activa del mensaje, y focalizando su atención sobre lo escuchado. Adopta un rol crítico.
Crit. LCL. 2. 1. Leer en voz alta diferentes textos, con fluidez y entonación CCL adecuada	Est. LCL. 2.1.1. Lee en voz alta diferentes tipos de textos apropiados a su edad con velocidad, fluidez y entonación adecuada.	Lee en voz alta los textos sin prestar la suficiente atención a parámetros como la entonación, la fluidez o las pausas.	Realiza una lectura adecuada y fluida, centrando sus capacidades atencionales en el proceso lector.	Lee prestando atención a todos los elementos de la lectura, adaptando la entonación a las situaciones que se presentan en el texto. La velocidad y la fluidez son óptimas.

<p>Crit. LCL. 3. 1. Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.</p>	<p>Est. LCL. 3. 1. 3. Escribe diferentes tipos de textos adecuando el lenguaje a las características del tipo de texto, imitando textos modelo, encaminados a desarrollar su capacidad creativa en la escritura.</p>	<p>Utiliza el lenguaje para crear cuentos coherentes, prestando poca atención a las reglas ortográficas, al soporte de presentación y a los elementos gráficos.</p>	<p>Realiza redacciones coherentes y bien cohesionadas, integrando de forma adecuada todos los elementos para logran una redacción precisa y organizada, preocupándose por las normas ortográficas. Integra elementos creativos en sus obras.</p>	<p>Es capaz de producir un texto coherente y cohesionado, utilizando de forma óptima los elementos gramaticales y sintácticos. Utiliza el lenguaje para desarrollar su capacidad de creación planificando, diseñando y elaborando diversas composiciones creativas. Muestra interés por la redacción de elementos novedosos.</p>
<p>Crit. LCL. 5.3 Conocer y valorar textos literarios de la tradición oral (poemas, CCL canciones, cuentos, refranes, adivinanzas)</p>	<p>Est. LCL. 5.3.1. Conoce las características propias de los textos literarios de la tradición oral (cuentos) y los distingue al escucharlos o leerlos.</p>	<p>Conoce algunas de las principales características de los cuentos.</p>	<p>Conoce e identifica las principales características literarias de los cuentos tradicionales. Muestra interés por la Literatura.</p>	<p>Posee conocimientos sobre la estructura y los elementos que intervienen en los cuentos clásicos, identificando y analizando esa información en el texto trabajado. Muestra interés por la Literatura. Valora las implicaciones de la Literatura.</p>

Y colorín colorado.... Este cuento ha sido recreado

Con el fin de conocer los aprendizajes que has adquirido a lo largo del taller de escritura creativa, se te van a realizar algunas preguntas. Contéstalas con total sinceridad. Escribe del 1 al 5 según estés más (5) o menos (1) de acuerdo con la afirmación. ¡Y recuerda, no hay una respuesta correcta, sino una que mejor se adapte a ti!

He trabajado en equipo, ayudando a mis compañeros.

He respetado todas las opiniones de los miembros de mi equipo, adoptando una actitud de compañerismo.

He sido capaz de escuchar las ideas de los demás de manera crítica, dialogando con los compañeros y ofreciendo mi opinión de forma justificada.

Pienso que he desempeñado mi rol dentro del equipo de forma organizada y adecuada.

He sido creativo porque he sugerido ideas novedosas e ingeniosas para el cuento.

Me he esforzado al máximo durante el taller para dar lo mejor de mí.

Me siento orgulloso de las aportaciones que he hecho en la modificación del cuento.

Considero que la lectura en voz alta que he realizado de la obra reestructurada ha sido adecuada, clara y precisa.

Estoy satisfecho con el producto obtenido porque refleja el esfuerzo realizado.

Y colorín colorado.... Este cuento, ahora sí, se ha acabado

Contesta a las siguientes preguntas, ofreciendo tu opinión y justificándola. ¡A poner en práctica tus habilidades de expresión de argumentos!

¿Para ti, qué es la creatividad?

¿Cuál piensas que ha sido la idea más brillante que has tenido en el taller? ¿Y la menos adecuada? ¿Por qué?

¿Consideras que has sido creativo durante la sesión? ¿Por qué?

¿Hay algo que ha cambiado o mejorado en ti después de hacer este taller? ¿El qué?