



**Universidad
Zaragoza**

Trabajo Fin de Grado
Magisterio en Educación Primaria

**PROGRAMAS DE APRENDIZAJE DE LENGUA
EXTRANJERA EN EDUCACIÓN PRIMARIA:
Propuesta para el desarrollo de la creatividad en un
aula de lengua inglesa.**

*FOREIGN LANGUAGE LEARNING PROGRAMS IN
PRIMARY EDUCATION:
Proposal to develop children's creativity in English
classrooms.*

Autora:

Susana Villa Valencia

Director:

José Luis Antoñanzas Laborda

FACULTAD DE EDUCACIÓN

JUNIO 2019/2020

*“Don’t think. Thinking is the enemy of creativity.
It’s self-conscious, and anything self-conscious is lousy.
You can’t try to do things.
You simply must do things.”*

Ray Bradbury (1920-2012)

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se ha llevado a cabo una propuesta cuyo objetivo fundamental es el estudio de los programas y las técnicas metodológicas que favorecen el desarrollo de la creatividad y la imaginación como elementos esenciales dentro del aprendizaje de lengua inglesa en Educación Primaria. Tras haber consultado numerosas fuentes bibliográficas en las que se concretan las diferentes teorías y contenidos que existen acerca de la creatividad, los programas de aprendizaje y la lengua extranjera, resulta fundamental resaltar el papel de la escuela en la educación, ya que actúa como pilar fundamental en el desarrollo cognitivo y creativo del alumno, contribuyendo en la incorporación activa del niño en el proceso educativo. A su vez, los conocimientos, habilidades y valores de un maestro creativo también resultan claves en estos programas de aprendizaje, puesto que van a permitir crear una situación de máximo aprendizaje dentro de un aula considerada creativa.

Palabras clave: Creatividad, programas de aprendizaje, educación primaria y lengua extranjera.

ABSTRACT

In this final project, a proposal has been carried out with a fundamental objective, the study of learning programmes and methodological techniques that support the development of creativity and imagination as essential elements in English language learning in Primary Education. After having consulted numerous bibliographic references and sources which summarise different theories and contents that exist about creativity and foreign language programmes, the role of the school in education is essential since it acts as a fundamental base in the cognitive and creative students' development, contributing to the active incorporation of the child into the educational process. Besides, the knowledge, skills and principles of a creative teacher are also important in these learning programmes, since they will make it possible to create a great situation of learning in the classroom that is considered creative.

Key words: Creativity, learning programmes, primary education and foreign language.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. JUSTIFICACIÓN	6
2. INTRODUCCIÓN	8
3. OBJETIVOS	11
3.1 Objetivo general	11
3.2 Objetivos específicos	11
4. MARCO TEÓRICO	12
4.1 El desarrollo cognitivo en el ser humano	12
4.2 Aproximación al concepto de creatividad	13
4.3 Elementos de la creatividad	15
4.3.1 Persona	15
4.3.2 Producto	16
4.3.3 Proceso	17
4.3.4 Contexto	18
4.4 La imaginación creativa	20
4.5 Marco legislativo: La creatividad en el currículo	21
4.6 Los maestros creativos en Educación Primaria	22
4.7 Las aulas creativas de lengua extranjera en Educación Primaria	23
4.8 Programas de aprendizaje y creatividad	25
4.9 Técnicas para el desarrollo de la creatividad en el aula inglesa	27
5. MARCO EMPÍRICO: PROPUESTA DE PROGRAMA DE APRENDIZAJE Y CREATIVIDAD	29
5.1 Introducción	29
5.2 Contexto	30
5.3 Objetivos	31
5.4 Metodología	32
5.5 Recursos y materiales	39
5.6 Evaluación	39
6. CONCLUSIÓN	42

7. REFERENCIAS	44
8. ANEXOS.....	51
Anexo 1. Test de Creatividad de Torrance	51
Anexo 2. Test final de pensamiento creativo.....	53
Anexo 3. Organización del aula.....	54
Anexo 4. Trabajo con Código QR.....	54
Anexo 5. Contenidos a trabajar en las producciones orales y escritas	55
Anexo 6. Rúbrica de evaluación Educación Plástica.....	56
Anexo 7. Rúbrica de evaluación Expresión oral en lengua inglesa.....	57
Anexo 8. Rúbrica de evaluación Expresión escrita en lengua inglesa.....	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Definiciones del concepto de creatividad.....	13
Tabla 2. Etapas del proceso creativo.....	17
Tabla 3. Principios de la escuela creativa.....	19
Tabla 4. Dimensiones del aula creativa.....	24
Tabla 5. Técnicas para el desarrollo de la creatividad.....	27
Tabla 6. Indicadores desarrollados en el TTCT.....	32
Tabla 7. Niveles de creatividad medidos tras el test.....	34
Tabla 8. Desarrollo del programa.....	35
Tabla 9. Evaluación de la propuesta de programa.....	40

1. JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje y dominio de la lengua inglesa en Educación Primaria se ha ido convirtiendo poco a poco en un aspecto clave en la sociedad y en la actividad profesional actual, ya que cualquier ser humano en la escuela aprende a desarrollarse cognitiva, social y personalmente a la vez que aprende un segundo idioma.

La elección de este tema para mi Trabajo de Fin de Grado se basa fundamentalmente en la idea de que todos los maestros de lengua inglesa deben ayudar y estimular el aprendizaje de este idioma dentro de cualquier área a través del desarrollo de la creatividad y la imaginación de su alumnado. De esta manera, en la propuesta planteada se toma como referencia el aprendizaje a través del enfoque CLIL (*Content and Language Integrated Learning*) o AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), mediante el cual se desarrolla la lengua inglesa a través de cualquier área que no sea la propia lengua extranjera. Gracias a este enfoque, la motivación y la fluidez de los propios alumnos se prioriza para afrontar nuevos retos con el idioma dentro de un contexto más real, favoreciendo así el pensamiento creativo y la imaginación de todo su alumnado.

De este modo, el principal motivo de elección de esta propuesta de programa es la escasa importancia que la imaginación y la creatividad de los alumnos adquieren dentro de cualquier aula de educación artística de lengua extranjera en Educación Primaria, puesto que resulta más baja en comparación con el resto de áreas. Por ello, en cualquier aula puede observarse que la originalidad y elaboración de ideas que los alumnos pueden obtener en cualquier

asignatura de su mismo idioma no resulta comparable ni igual cuando se implementa con una segunda lengua.

La pérdida de motivación y de expectativas del alumnado con los idiomas durante su etapa educativa resulta clave para poder llegar a entender y dar respuesta al problema que se plantea en este Trabajo de Fin de Grado. Para ello, los maestros deben ofrecer numerosas estructuras y estrategias “*scaffolding*” dentro de cualquier área impartida en lengua inglesa, mediante las cuales se da prioridad a las actividades de andamiaje que permitan desarrollar el potencial del alumnado para comprender los contenidos con previa ayuda del maestro.

En este caso, la elección de la propuesta de programa planteada se ha centrado en la educación plástica trabajada a través de la lengua inglesa. Con ella se pretende fomentar el aprendizaje del idioma y el pensamiento creativo utilizando distintas actividades que supongan un reto cognitivo para los alumnos, a la vez que sean capaces de desarrollar el lenguaje y las habilidades comunicativas a través de interacciones, tanto de forma oral como de forma escrita.

Es por ello que, gracias a los distintos programas de aprendizaje y técnicas existentes para el desarrollo de la creatividad dentro del aula de Educación Primaria, la finalidad que se pretende conseguir con el desarrollo de esta propuesta dentro de un aula inglesa de educación plástica (*Arts*) es que cualquier alumno sea capaz de elaborar y expresar de manera original sus propias ideas y trabajos con un manejo fluido, flexible y libre del idioma dentro del aula.

2. INTRODUCCIÓN

Como ya hemos comentado anteriormente, este Trabajo de Fin de Grado versa sobre la importancia del desarrollo de la creatividad dentro de los programas de aprendizaje que se pueden desarrollar en un aula impartida en lengua inglesa de Educación Primaria. Por ello, en primer lugar se realizó la revisión de diversas fuentes bibliográficas que sirvieron de base para recoger toda la información teórica relacionada con la creatividad, la imaginación y su aplicación en Educación Primaria.

De esta manera, la creatividad se puede definir como una cualidad inherente al ser humano que desarrolla su capacidad para resolver problemas a través de soluciones, resultados e ideas originales, y mediante procesos de pensamiento divergente (Rodríguez, 2017).

En el caso de la escuela y la Educación Primaria, la creatividad es considerada como la mejor estrategia para el desarrollo del alumno durante su etapa educativa. Estudios actuales como los de Mendoza, Cornejo y Sánchez (2018) afirman y muestran como la enseñanza de la lengua inglesa a través del desarrollo de la creatividad del alumnado fomenta la visión del idioma como un elemento fundamental en la vida diaria, ya que sirve como motivación a los alumnos a la hora de afrontar numerosos retos cognitivos y lingüísticos dentro del aula. Por lo tanto, cada uno de los maestros deberá proponer tareas que impliquen la libre elección de estrategias y respuestas que puedan permitir a los alumnos comprometerse con la actividad, de manera que se desarrolle su confianza y pensamiento divergente dentro de su aula (Elisondo, 2018).

Hoy en día, creatividad y educación van de la mano. Gracias a la publicación de los informes PISA (*Programme for International Student Assessment*) en 2018 y años anteriores, comprobamos la escasa consideración que la creatividad adquiere a la hora de evaluar las capacidades del alumnado. Además, se consigue establecer la necesidad de cambio pedagógico para la mejora de la educación en España a través del fomento de la creatividad, la capacidad crítica y el trabajo en equipo dentro de Educación Primaria según afirmó su director, el investigador y estadístico alemán Andreas Schleicher.

De este modo, y a través de la realización de las sesiones de esta propuesta, se ha pretendido desarrollar y fomentar la imaginación y el pensamiento creativo de los alumnos en un aula de educación plástica impartida a través de la lengua inglesa. Para ello, se han utilizado estrategias y técnicas que favorecen el desarrollo de los niveles de creatividad a través de los indicadores de una persona creativa, como la técnica del *brainwriting*, una variable de la famosa lluvia de ideas impartida en el inicio de este programa.

La imaginación y la creatividad se relacionarán con el pensamiento divergente para desenvolverse como un proceso original y flexible dentro del aula (García-Ramírez, 2016). A través del desarrollo de esta propuesta, se ha podido comprobar como el pensamiento divergente y la imaginación resultan indispensables para el desarrollo creativo dentro de un aula de lengua extranjera.

La fluidez, la originalidad, la flexibilidad y la elaboración se van a trabajar del mismo modo que el desarrollo del pensamiento divergente a lo largo de todo el programa, puesto que los alumnos deberán ser capaces tanto de imaginar y

elaborar una producción artística y como de comentarla, a la vez que escribirán sobre el trabajo de otro compañero, por lo que la capacidad de imaginación y creatividad en lengua inglesa se estará desarrollando desde el comienzo hasta el final de la propuesta planteada, tanto oral como escrita. De este modo, la fluidez tendrá en cuenta el número de ideas planteadas por los alumnos, la flexibilidad hará hincapié en la variación de esas ideas, la originalidad mostrará la capacidad del alumnado para producir ideas inusuales y poco comunes, y la elaboración tendrá en cuenta la capacidad creativa a la hora de producir la tarea.

Gracias al desarrollo de esta propuesta, se puede concluir que resulta de vital importancia destacar el papel de la creatividad y la imaginación dentro de la escuela, puesto que mejora el desarrollo el pensamiento divergente del alumnado y la búsqueda libre de respuestas e ideas ante un determinado problema. Cualquier alumno dentro de su etapa educativa y en cualquier área debería pasar por las etapas del proceso creativo a la hora de trabajar cualquier tarea, puesto que surgen de manera espontánea cuando se propone un buen uso de las diferentes estrategias y técnicas para fomentar el desarrollo creativo del alumnado.

Por ello, se ha podido comprobar que el perfeccionamiento de las habilidades creativas en todas las aulas y en cualquier área, no solo en lengua inglesa, debería considerarse como un proceso educativo igual de importante que la formación en las áreas de alfabetización digital (Senocain y Ossa, 2017), haciendo más hincapié en la libertad y confianza en las ideas de sus alumnos, dotando a cada uno de su propio tiempo para idear con confianza y sin sentirse presionado por el resto.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

El objetivo principal de este trabajo es comprobar que la aplicación de un programa de aprendizaje que desarrolla la creatividad dentro de un aula impartida en lengua extranjera ayuda a fomentar el pensamiento y la imaginación creativa de los alumnos. Por ello, y a través de la propuesta de un programa enfocado en la creatividad dentro del área de educación plástica, este Trabajo de Fin de Grado pretende favorecer el reconocimiento de las técnicas y estrategias de imaginación creativas como herramientas claves para la formación de alumnos originales, flexibles, y con iniciativa y confianza frente a cualquier problema dentro de las aulas educativas.

3.2 Objetivos específicos

Como objetivos específicos a conseguir con la propuesta planteada destacamos los siguientes:

- Desarrollar el pensamiento divergente individual y grupal del alumnado, para que sean capaces de elaborar un producto original y creativo frente a un problema inicialmente planteado.
- Favorecer la libertad de los alumnos dentro del aula, de manera que tengan suficiente confianza como para ser capaces de expresar sus propias ideas y tener en cuenta las del resto de sus compañeros de forma oral y escrita.
- Valorar la capacidad imaginativa y creadora del alumnado frente a una situación que implica el uso de la lengua extranjera como vehículo principal en la comunicación oral y escrita dentro del aula.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 El desarrollo cognitivo en el ser humano

Antes de centrar el presente trabajo en su temática de estudio, resulta de vital importancia introducir el área cognitiva como una de las más importantes en el desarrollo del ser humano (Descals, Córdoba y Gil, 2006). El ser humano tiende a la búsqueda del equilibrio, es decir, a la integración de las nuevas experiencias en sus esquemas como forma de relacionarse con el entorno. Tal y como estableció Piaget (1990, p.15), “la adaptación es el equilibrio entre el organismo y el medio”. Por ello, un niño durante su infancia podrá pasar de una comprensión rudimentaria del mundo a ser capaz de razonar de forma lógica través de distintos estadios.

Siguiendo la concepción piagetiana, Triglia (2019) enuncia y explica brevemente la idea de que cada estadio del desarrollo define las maneras de actuar del ser humano. De este modo, podemos diferenciar cuatro periodos: sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. El presente trabajo se encuentra focalizado en la última etapa del desarrollo cognitivo, la fase de las operaciones formales, la cual aparece a partir de los once y doce años de edad, en los últimos cursos de Educación Primaria.

En este periodo, un niño habrá obtenido previamente la suficiente capacidad para formarse en un sistema coherente de lógica formal y ser capaz de llegar a conclusiones abstractas. El aspecto más relevante es, por tanto, la transición del pensamiento real a lo posible, mediante el cual los niños piensan en cosas con las que nunca han tenido contacto y son capaces de hacer predicciones sobre hechos hipotéticos o futuros (Meece, 2000).

Este paso será considerado como el primer contacto con la creatividad, tanto dentro como fuera del aula. Además, el desarrollo de la imaginación también cobrará relevancia ya que, a través del lenguaje, se podrán fortalecer las estructuras cognitivas básicas de los alumnos durante su etapa educativa (Senoceain y Ossa, 2017).

4.2 Aproximación al concepto de creatividad

La creatividad es una de las capacidades más complejas del ser humano ya que, como se ha explicado anteriormente, permite integrar procesos cognitivos para el logro de un pensamiento o idea nueva. Además, resulta clave resaltar esta cita de Elisondo (2018, p.153), quien afirma que “la creatividad es mucho más que una cuestión cognitiva, es un proceso socio-cultural en el que interactúan componentes subjetivos y contextuales. Las emociones, los vínculos y los objetos de la cultura juegan un papel destacado en los procesos creativos”.

En la siguiente tabla se muestra a continuación la multitud de definiciones que el concepto de creatividad ha presentado a lo largo de la historia a través de diferentes enfoques, desde algunos más básicos hasta otros más elaborados y actuales (Rodríguez, 2017). Algunas de ellas quedan perfectamente descritas a continuación.

Tabla 1. *Definiciones del concepto de creatividad.*

Rhodes (1961)	La creatividad basada en el producto creativo, el proceso creativo o mental para llegar a las ideas nuevas, la persona creativa que demuestra habilidades y logros, y la situación o el contexto adecuado para crearla.
Guilford (1967)	La creatividad se entiende como la combinación del pensamiento divergente (lateral) y el pensamiento convergente, definidos como la base de la creatividad.

Piaget (1964)	La creatividad es considerada como la forma final del juego simbólico en los niños una vez ha sido asimilado en su pensamiento (estadio de las operaciones formales).
Gardner (1999)	La creatividad está fuertemente relacionada con el dominio en el que se manifiesta una determinada inteligencia (teoría de las inteligencias múltiples).
Torrance (2003)	La creatividad como proceso mediante el cual una persona se vuelve sensible a los problemas, formula hipótesis, las comprueba y las modifica, si es necesario.
Bellón (2009)	La creatividad es una capacidad universal, una característica básica de la mente que se encuentra potencialmente en todas las personas.
Cuevas (2011)	La creatividad entendida como una unión entre la conciencia del ser humano y el mundo que quiere crear para conectar de manera perfecta con lo que le rodea.
Rodríguez (2018)	La creatividad como cualidad inherente al ser humano que integra todos los procesos de pensamiento, tanto divergentes como convergentes, para la resolución de problemas y la obtención de resultados originales.

Elaboración propia. Extraído de Rhodes (1961), Guilford (1967), Piaget (1964), Gardner (1999), Torrance (2003), Bellón (2009), Cuevas (2011) y Rodríguez (2018).

De esta manera, y tal y como afirma Bohm (2002), comprobamos que el concepto de creatividad es imposible definirlo con palabras. Aunque no haya una definición aceptada universalmente, todos los autores que hablan de ella, independientemente de la época, coinciden unánimemente en que todo ser humano es potencialmente creativo.

Por ello, gracias a esta multitud de definiciones y explicaciones que la creatividad ha ido obteniendo a lo largo de la historia, podemos concluir y comprender la creatividad desde una perspectiva educativa general que sea capaz de reconocer las potencialidades creativas de los sujetos (Elisondo, 2018).

4.3 Elementos de la creatividad

Bajo el término creatividad, entran en juego cuatro elementos constantes que configuran el llamado Modelo de las 4 P's de Rhodes (1961), autor mencionado anteriormente (véase Tabla 1): persona, proceso, producto y contexto (*person, product, process and press*).

Este modelo ha sido una constante hasta nuestros días. Autores como González e Hidalgo (2018) consiguieron explicar que la configuración de estos cuatro elementos es necesaria para la existencia de la creatividad. De este modo, persona y contexto son variables independientes que adquieren protagonismo en el hecho creativo, y proceso y producto son variables dependientes condicionadas por los dos elementos anteriores. Pasamos ahora a describir cada uno de los elementos y sus consecuencias en el ámbito educativo.

4.3.1 Persona

La persona y sus rasgos psicológicos juegan un papel fundamental en la creatividad. Una persona creativa es, sobre todo, una persona capaz de adaptarse a las circunstancias, una persona ágil y con libertad de pensar y actuar (Durán et al., 2013). Por ello, dentro de la escuela un alumno creativo siempre va a ser más independiente del resto, y va a generar rechazo por parte del resto de compañeros debido a su afán por explorar e investigar lo que le rodea, sin miedo a las respuestas de su contexto.

Además, numerosos estudios actuales como los referentes a López, Arias, Restrepo y Santana (2018) coinciden en que las personas creativas van a ser ampliamente imaginativas, por lo que van a buscar numerosas soluciones frente a un problema inicial planteado. De esta manera, los alumnos más creativos siempre presentarán ideas innovadoras y que sobresalgan de lo común y del resto de sus compañeros, tratando de averiguar una respuesta por sí mismos, sin esperar nada del resto de la clase.

Igualmente, tal y como afirman Martínez y Lozano (2008), resulta necesario destacar los indicadores o dimensiones de la creatividad, puesto que son los rasgos clásicos aún vigentes que definen e identifican a una persona creativa: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. La evolución teórica de estas habilidades presenta numerosas aportaciones, por lo que es importante recordar que existen más indicadores de creatividad tales como la sensibilidad ante los problemas, la redefinición o la penetración (Guilford, 1967), o la capacidad de *insight* y las sombras y el color, propios de la creatividad gráfica (Artola et al., 2010) y que, por tanto, no son considerados esenciales cuando hablamos de cualquier persona creativa.

4.3.2 Producto

La creatividad se define teniendo en cuenta a la persona creativa y al producto, que es el resultado o la producción creativa (Narváez, 2008). Investigadores como Navarro (2008) coinciden en recoger los atributos que todo producto creativo debería tener, y clasificarlos en las siguientes categorías: novedad, rareza, aprobación por otros y transformación. Teniendo en cuenta este perfil de producto creativo, la creatividad estará relacionada con la

producción de algo novedoso, que solucione un problema mal definido y obtenga una transformación radical de un estado a otro, de manera que produzca un impacto (Huidobro, 2004). En el aula de lengua extranjera de Educación Primaria, el trabajo final y conjunto del maestro y los alumnos contribuirá a un producto final y original, realizado a través de un aprendizaje compartido entre áreas dentro del aula.

4.3.3 Proceso

Los procesos cognitivos implicados en el acto de crear resultan de vital importancia para abordar el concepto de creatividad y la puesta en marcha de las ideas. Actualmente, el modelo basado en el proceso creativo de Wallas (1926) sigue sirviendo como punto de partida teórico para poder comprender las cinco fases del proceso cognitivo (preparación, incubación, intimación, iluminación, verificación). Autores como Durán et al. (2013) se aproximaron a este modelo (véase Tabla 2), y se encargaron de definir y explicar los impulsos creativos de los seres humanos por medio de estas etapas:

Tabla 2. *Etapas del proceso creativo.*

FASE 1 PREPARACIÓN	Identificación del problema y exploración de sus dimensiones.
FASE 2 INCUBACIÓN	Interiorización del problema en la mente.
FASE 3 INTIMACIÓN	Aproximación a la solución en la mente creativa.
FASE 4 ILUMINACIÓN	Aparición de la creatividad en forma de solución.
FASE 5 VERIFICACIÓN	Verificación y elaboración de la idea, junto con su posterior aplicación para solucionar el problema.

Adaptado de La creatividad, Durán et al., 2013, *Ruta: revista universitària de treballs acadèmics*, (5), 0001-22.

De esta manera, cualquier estímulo que encuentra el organismo sin estar preparado anteriormente, ya representa un problema y conlleva una solución novedosa y creativa (Guilford, 1967). Así, los alumnos de Educación Primaria en el aula de lengua inglesa obtendrán una primera toma de contacto con el problema inicial. Después serán expuestos a multitud de ideas y enfoques que, de manera inconsciente, irán teniendo en cuenta a la hora de expresar, de forma oral o escrita, una nueva idea. Tras ello, cada uno de los alumnos será capaz de producir, en mayor o menor medida, una idea inmediata y creativa que dé respuesta a su propio problema o al de sus compañeros, para que así, posteriormente, se evalúe y se pueda comprobar su validez dentro del aula.

4.3.4 Contexto

El ambiente hace referencia a las condiciones situacionales o sociales que favorecen la creatividad. Estimular la creatividad debería ser un tema principal y de interés dentro de cualquier contexto educativo para favorecer la formación de personas críticas y con capacidad para resolver los problemas que se les plantean (Marleni y Hernán, 2018). Por ello, elaborar propuestas para integrar la cultura popular en la escuela va a desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad de cada uno de los alumnos.

Los maestros de una escuela creativa deberán encargarse de educar niños creativos que sean capaces de posibilitar respuestas por sí mismos a través de metodologías constructivistas, las cuales permitan la estimulación de la creatividad dentro del centro educativo (Burgos, 2007).

Gracias a la aportación de autores como Gervilla y Madrid (2003), que aún siguen vigentes y descritas en nuestros días (véase Tabla 3), se pueden establecer los cuatros principios que una escuela debe seguir para ser considerada creativa.

Tabla 3. *Principios de la escuela creativa*

Espontaneidad	Dialoguicidad
El alumno expone sus ideas con libertad para fomentar su propia autoestima y su seguridad.	Exposición de las ideas de forma recíproca entre iguales (maestro-alumno y alumno-alumno).
Originalidad	Criticismo
Aumento de la confianza por parte del alumno en la creación de nuevas ideas y el respeto por aquellas que no son suyas.	El alumno analiza y verifica y sus propias ideas para enriquecerse a sí mismo y sus propuestas.

Adaptado de Metodología para el desarrollo de la creatividad, Gervilla, Á. y Madrid, D., 2003, *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo I.*

Una vez definidos los principios básicos que toda escuela creativa debe seguir, resulta clave mencionar la aportación de Ballester (2002:72) en cuanto al papel de la escuela creativa dentro de cualquier ámbito educativo:

Las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con el estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa.

A continuación, y una vez destacada la importancia del incremento del pensamiento divergente de cada uno de los alumnos dentro de la escuela, pasamos a mencionar la relevancia y el desarrollo de la imaginación creativa hasta nuestros días, y su importancia dentro de la etapa de Educación Primaria.

4.4 La imaginación creativa

La propuesta de programa realizada se centra en el desarrollo específico de la creatividad como dimensión de la imaginación creativa, investigada y medida actualmente con autores como Flores y Linda (2017). Estos autores expresan los cuatro indicadores de la creatividad mencionados anteriormente como características relevantes de cualquier persona: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad siempre van a formar parte de la creatividad narrativa, mientras que la elaboración corresponderá a la creatividad gráfica.

Autores como Bravo, Guillén, Nuñez et al., (2019) afirman que la imaginación creativa puede ser entendida como la capacidad para crear e inventar nuevas situaciones o soluciones ante un determinado problema. Por ello, la imaginación creativa sería el resultado de factores emocionales e intelectuales de la mente, y estaría íntimamente relacionada con el pensamiento divergente, puesto que facilita el desarrollo de la imaginación como herramienta clave dentro de cualquier aula educativa (Senoceain y Ossa, 2017).

De esta manera y gracias a autores como Arango y Henao (2006), también es de vital importancia señalar el hecho de que, para poder desarrollar y estimular la imaginación creativa dentro del aula, resulta fundamental fomentar tres capacidades como son la fantasía, la intuición y la asociación de forma igualitaria. Estos tres factores resultarán claves a la hora de explotar el potencial imaginativo y el pensamiento de cada uno de los alumnos para poder producir algo novedoso dentro del aula.

4.5 Marco legislativo: La creatividad en el currículo

Estudios actuales realizados por autores como Liao, Chen, Chen et al. (2018) afirman lo siguiente: “*The incorporation of creativity into curricula is an increasingly popular topic in the field of education*”. Hoy en día, el fomento de la creatividad está íntimamente relacionado con el currículo, ya que se encarga de facilitar el desarrollo potencial y creativo de todo el alumnado en las etapas del proceso educativo.

Tal y como establece la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), las habilidades cognitivas en educación son imprescindibles, pero no suficientes. Desde tempranas edades resulta clave la adquisición de competencias transversales como el pensamiento crítico, la capacidad de comunicar o la creatividad, y actitudes necesarias como la constancia y la propia confianza.

Además, en el artículo 7 del Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero que establece el currículo básico de Educación Primaria, se puede observar que la creatividad forma parte de uno de los objetivos más importantes:

Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como de actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. (BOE, 2014, p.7)

Por otra parte, y de manera más específica, en el artículo 9 de la Orden ECD/850/2016, de 29 de julio, que modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se

aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, también observamos que la enseñanza de la lengua inglesa pone énfasis en la creatividad y la emoción. Así, el aula extranjera centrará su atención en la creación de vías de desarrollo creativo para fomentar el talento y las inteligencias múltiples del alumnado.

Por ello, destacamos a continuación la importancia del maestro, que deberá diseñar actividades que favorezcan la creación de un contexto real y que aumenten la comunicación entre los alumnos y, sobre todo, el trabajo en equipo.

4.6 Los maestros creativos en Educación Primaria

La concepción sobre las competencias de un maestro ha ido cambiando a lo largo de los tiempos. Un maestro debe integrar herramientas y aprendizajes necesarios en el mundo de la información y el conocimiento, reinventándose de manera constante para poder ser capaz de sacar el potencial interior que sus alumnos poseen con un estilo propio de enseñanza (Del Águila, Teixeira, Costa, et al., 2019).

Autores como Menchén (2019:15) afirman una idea que hay que tener en cuenta: “el docente debe dominar una nueva competencia, promover la creatividad entre sus alumnos, es decir, iniciar o activar esta capacidad natural del ser humano que hasta ahora ha estado desconocida o apagada su energía en el ámbito escolar”. De este modo, un maestro debe creer en sus capacidades y en su formación para poder promover la creatividad, y a su vez convivir dentro de su aula con un espíritu creativo que pueda contagiarse fácilmente al resto de sus alumnos. Para ello, maestros y familias también deberán colaborar en la

creación de un ambiente favorable de aula, haciendo ver a los alumnos que cada una de las ideas que producen es ingeniosa y valiosa, y educando en el respeto a la originalidad de cuestiones lanzadas por el resto de sus compañeros.

4.7 Las aulas creativas de lengua extranjera en Educación Primaria

La concepción acerca de las diferentes metodologías de enseñanza dentro de cualquier aula también ha evolucionado a lo largo del tiempo. La creatividad siempre ha estado asociada con asignaturas artísticas pero, hoy en día, esta visión va cambiando.

Como ocurre en cualquier aula de lengua inglesa, “*children are not taught creativity by direct instruction*” (NACCCE, 1999, p.102). De este modo, para poder construir un contexto basado en la creatividad dentro del aula de lengua extranjera y poder ponerlo en práctica, se necesitan conocer dos metodologías de enseñanza, afirmadas por autores como Wand and Kokotsaki (2018) y que sirven de referencia actualmente. Por ello, diferenciamos entre *teaching creatively* (enseñar de forma creativa), metodología que se centra en el uso de la imaginación para poder fomentar los intereses de los estudiantes, y *teaching for creativity* (enseñar para desarrollar la creatividad), la cual da lugar a las diferentes formas de enseñanza que pretenden desarrollar la mente creativa de los alumnos dentro del aula y del propio centro.

El alumno siempre deberá sentirse partícipe dentro del funcionamiento del aula, tanto de lengua inglesa como de cualquier área, además de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Tomando como referencia estudios propios de Sánchez (2010), se elabora a continuación una tabla que recoge cada una de

las dimensiones que deben existir dentro de las aulas educativas para favorecer la creación de estas actitudes y comportamientos que consigan desarrollar la creatividad de cualquier alumno.

Tabla 4. *Dimensiones del aula creativa*

Desafío y compromiso	Los alumnos deben involucrarse en las metas que se les proponga conseguir como un reto a largo plazo.
Libertad	Referida a la independencia de cada individuo en cuanto a su forma de trabajar, pero tomando decisiones grupales de manera conjunta.
Confianza y apertura	La seguridad emocional como factor clave para la comunicación y el respeto entre alumnos.
Tiempo para idear	El ritmo de trabajo de cada alumno debe ser respetado por el resto de compañeros.
Juego y sentido del humor	La alegría es el sentimiento más importante dentro del aula creativa, incluso a través de elementos fantásticos.
Conflicto	Factor negativo mínimamente presente para poder resolver problemas a partir de tensiones de grupo.
Apoyo a las ideas	Cada maestro debe atender a las propuestas de los alumnos y ofrecerles facilidades para llevarlas a cabo.
Discusiones o debates	Mejoran el autoconcepto ya que cada alumno da credibilidad a su opinión y presenta diferentes puntos de vista frente a sus compañeros.
Toma de riesgos	Para dar paso a la creatividad, los alumnos realizan tareas de las que no se imaginen sus resultados.

Adaptado de La importancia de la creatividad en el aula. Sánchez, C. C., 2010. *Pedagogía Magna*, (9), 14-19.

Estos aspectos siguen vigentes y utilizados en nuestros días. De este modo, numerosos estudios actuales como Clapp (2019) apoyan estas dimensiones que cualquier aula creativa debe seguir, pero también hacen

hincapié en el modo en el que se enseña, ya que un maestro puede llegar a privilegiar no sólo muchas capacidades y destrezas de algunos alumnos por encima de otros, sino también distintas perspectivas sociales y culturales, por lo que cada maestro tendrá que tener en cuenta y promover la formación de todos y cada uno de los alumnos equitativamente dentro del aula.

4.8 Programas de aprendizaje y creatividad

Como ya sabemos, desarrollar la creatividad en cada uno de los alumnos debe ser una función presente tanto en la instrucción como en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas. A lo largo de la historia, se han podido encontrar diversos recursos como son los programas de intervención, pero muy pocos han podido resultar claves para fomentar el desarrollo de la creatividad dentro de una aula de lengua extranjera.

Cualquier programa de intervención desarrolla diferentes actividades y situaciones de resolución de problemas para la mejora de una práctica conceptual o técnica. Por ello, cada programa de intervención para el desarrollo del pensamiento creativo siempre se va a dividir en tres momentos: la planificación, la intervención y la evaluación (Freiria y Feld, 2005). A continuación, destacamos algunos de los programas de intervención para la creatividad fácilmente aplicables a cualquier aula de lengua extranjera.

En el programa diseñado por Prieto et al., (2002), se realiza el reconocimiento a un programa para el desarrollo de la creatividad diseñado por Joseph S. Renzulli y fundamentado en la teoría de la inteligencia de Guilford (MARK). En este programa, la producción del pensamiento divergente como

base para el desarrollo de la creatividad cobra gran relevancia, a la vez que la búsqueda del fomento de los cuatro indicadores que debe seguir cualquier persona creativa, tanto alumnos como maestros.

Por otra parte, Allueva (2002) también desarrolla un programa de intervención, pero esta vez basado en las cinco etapas del proceso creativo de Amabile: presentación, preparación, generación de respuestas, validación y aplicación o toma de decisiones. Para ello, este autor se encarga de explicar nuevas estrategias en cada una de las sesiones para que los alumnos puedan resolver los problemas que se plantean y lleguen a una puesta en común. En ella, cada uno trata de explicar cómo ha llevado a cabo su proceso creativo, sirviendo de enriquecimiento para el resto de compañeros de forma que puedan conocer cada una de las estrategias seguidas y expuestas por cada alumno.

Además, cabe destacar la relevancia del programa de Garaigordobil y Berrueco (2007) basado en la relación entre el juego de comunicación-cooperación y la creatividad en la etapa de Educación Primaria. Gracias a este programa se ha conseguido demostrar que los juegos cooperativos ayudan a fomentar las conductas, las estrategias cognitivas, la inteligencia, la madurez y otros factores claves del desarrollo infantil.

Por último, uno de los programas de intervención diseñados para el desarrollo de la creatividad verbal, gráfica y motora a través de los indicadores de cualquier persona creativa (fluidez, flexibilidad y originalidad) sería el realizado por Justo y Martínez (2009), basado en la imaginación, los cuentos y la relajación. Gracias a las actividades diseñadas en este programa, los alumnos

aportaron numerosas ideas que estimularon sus capacidades creativas, dando respuesta a la afirmación de que los programas de intervención no desarrollan todos los ámbitos de la creatividad, puesto que este programa fomentó la creatividad verbal y motora, pero no desarrolló la creatividad gráfica en sus alumnos.

4.9 Técnicas para el desarrollo de la creatividad en el aula inglesa

Como ya se ha comentado y demostrado anteriormente, la enseñanza del inglés tiene que estar íntimamente relacionada con el uso de técnicas y estrategias creativas que mantengan en los estudiantes el deseo de aprender, de manera que puedan aumentar su interés, entusiasmo y motivación dentro del aula. Por ello, cualquier docente deberá estar actualizado en el uso y la puesta en marcha de todos los recursos didácticos que puedan dar dinamismo y facilite el desarrollo creativo y la imaginación dentro de aula de lengua extranjera (Mendoza, Cornejo y Sánchez, 2018).

Existen numerosas técnicas que facilitan el camino hacia el desarrollo de la creatividad del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En el presente trabajo destacamos las llamadas técnicas de sensibilización (véase Tabla 5), ideadas para la incorporación de ideas a al pensamiento divergente de los alumnos con el fin de generar nuevos pensamientos creativos (Casal, 2000).

Éstas pueden ser aplicadas a todo tipo de aulas. De este modo, en el caso de la lengua inglesa, algunos de los ejemplos de estas técnicas de pensamiento creativo más desarrollados actualmente son la lluvia de ideas (*brainstorming*)

con todas sus variantes, la resolución creativa de problemas (*creative problem solving*) y el juego de roles (*role-playing*).

Tabla 5. *Técnicas para el desarrollo de la creatividad*

Lluvia de ideas o <i>brainstorming</i>
A través de esta técnica se promueve la capacidad de transferir el mayor número de ideas posibles frente a un problema que se plantea dentro del aula, y se impulsa en el alumno la creatividad, el trabajo en equipo y la curiosidad (Legaz, Gutierrez y Luna, 2017). Alguna de sus variantes más conocidas es el <i>brainwriting</i> , el cual garantiza la libertad de ideas y de pensamientos de todos los miembros de un mismo grupo.
Resolución creativa de problemas o <i>CPS</i>
Esta técnica se encarga de la resolución de problemas a través de la imaginación, la creatividad, la innovación y la combinación del pensamiento convergente y divergente en las respuestas y actuaciones de cada uno los alumnos (Kim, Choe y Kaufman, 2019). De este modo, vemos claramente identificadas las fases del proceso creativo enunciadas en apartado anteriores: identificación del problema, búsqueda de datos, clarificación del problema, producción de soluciones para resolverlo, selección de ideas más relevantes y planificación de la acción a través de esas soluciones.
Juego de roles o <i>role-playing</i>
Esta técnica consiste en representar personajes de una historia a través de la espontaneidad y la libertad en la realización de cada uno de los alumnos, por lo que la creatividad y la improvisación se encuentran íntimamente relacionadas con la producción oral en lengua inglesa gracias a esta técnica (Torres, 2017).

Elaboración propia. Extraído de Legaz, Gutierrez y Luna (2017), Kim, Choe y Kaufman (2019) y Torres (2017).

De esta manera, y gracias a todas las técnicas y estrategias creativas presentes en cada una de las aulas, concluimos con la importancia del maestro, quién deberá encargarse de enseñar y educar en la creatividad dentro del aula. Como afirman autores como Pérez (2013), todo el profesorado deberá educar para el cambio y la formación de personas originales con capacidad de inventiva y con iniciativa propia dentro de su aula.

5. MARCO EMPÍRICO: PROPUESTA DE PROGRAMA DE APRENDIZAJE Y CREATIVIDAD

5.1 Introducción

Debido a la escasez de programas de aprendizaje dentro de esta área, se propone a continuación una propuesta de programa para alumnos de último curso de Educación Primaria en un aula de educación plástica impartida en lengua inglesa. Esta propuesta está basada en el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado a través de los cuatro indicadores de creatividad planteados por Guilford (1967) y el fomento del pensamiento divergente en cada una de las sesiones propuestas.

De esta manera, y a través del desarrollo y la concepción bilingüe del alumnado, el incremento de la competencia en comunicación lingüística en este programa será clave para la producción de estrategias de expresión oral y escrita en lengua inglesa en diversos contextos y situaciones que puedan resultar familiares al alumnado, así como la importancia de la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor a la hora de desarrollar un producto creativo a través de la imaginación, la indagación y la experimentación dentro del aula.

Por ello, en esta propuesta la creatividad supondrá una exigencia para los alumnos dentro de este programa a la hora de actuar con autonomía y producir diversas soluciones y posibilidades innovadoras y flexibles ante un problema inicialmente planteado. De este modo, indicadores como la fluidez, la originalidad, la flexibilidad y la elaboración resultarán claves a la hora de trabajar con este programa dentro del aula, así como para su posterior evaluación.

Por otra parte, en esta propuesta se va a trabajar concretamente con los contenidos impuestos en la ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. De esta manera, se pretende trabajar el Bloque 2: Producción de Textos Orales y el Bloque 4: Producción de textos escritos, dando mayor importancia a las destrezas de expresión e interacción con la lengua inglesa. Igualmente, también se van a trabajar los contenidos relacionados con la Educación Plástica, y más concretamente con el Bloque 2: Expresión Artística, y la elaboración de obras utilizando técnicas de manera individual.

5.2 Contexto

El centro en el que se realice esta propuesta debe contar con una variedad de recursos y materiales que afecten de manera positiva en la organización de las actividades en cada una de las sesiones, además de la importancia de las que las TIC deben tener dentro del centro, con el uso de *tablets* individuales y comunes para cada uno de los alumnos, y un proyector con el que puedan trabajar de forma conjunta dentro de cada aula.

Además, para su realización se propone la organización del aula en pequeños grupos de moderada heterogeneidad, de manera que se pueda facilitar la inclusión de todo el alumnado en las actividades y se fomente la libertad y originalidad de respuestas individuales de cada uno de los miembros del grupo (ver Anexo 3). De esta manera, se podrán establecer relaciones positivas entre iguales que ayuden, a su vez, a desarrollar valores y actitudes de forma individual dentro de cada sesión.

Por otra parte, el momento de aplicación aconsejable para la realización de esta propuesta será en el tercer trimestre, puesto que los alumnos contarán con la profundización, revisión y asimilación de los conocimientos previos de la lengua extranjera, hecho que fomentará la seguridad para desarrollar la creatividad del alumnado a la hora de producir cualquier destreza oral o escrita y su expresión plástica. Además, resulta de vital importancia destacar el frecuente hecho de que, en el tercer trimestre, todos los alumnos van a contar con una serie de capacidades y destrezas más desarrolladas que en el primer trimestre, por lo que la originalidad que presentarán en la elaboración y producción de las sesiones será mayor.

5.3 Objetivos

Los objetivos propuestos para este programa indican las capacidades que los alumnos deberán haber adquirido al finalizar todas las sesiones y actividades planteadas. De esta manera, los objetivos de esta propuesta también van a estar relacionados con los objetivos del currículo básico de lengua extranjera y de educación artística, y son los siguientes:

1. Asimilar conocimientos previos en lengua inglesa para desarrollar y dar respuesta a la propuesta planteada con creatividad e imaginación.
2. Utilizar y comprender expresiones y vocabulario de la lengua extranjera para describir de forma oral y escrita las actividades realizadas.
3. Fomentar la libertad y la auto-confianza en la producción de obras artísticas individuales y personales.
4. Demostrar una actitud responsable y de iniciativa personal para resolver los problemas inicialmente planteados.

5. Responder a preguntas en lengua inglesa sobre un contenido sencillo con fluidez y flexibilidad.
6. Valorar la importancia de la lengua extranjera como medio de comunicación y lengua vehicular dentro del aula.

Cabe destacar que, finalmente, estos objetivos también servirán de referencia a la hora de evaluar esta propuesta, poniendo hincapié en cada uno de los indicadores de la creatividad, la cual conoceremos más adelante.

5.4 Metodología

Al comenzar el programa se someterá a los alumnos al Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT) con el fin de evaluar su capacidad creativa bajo los cuatro indicadores de la creatividad antes de desarrollar las sesiones planteadas en esta propuesta (ver Anexo 1).

De forma general, este test consta de dos partes, una parte verbal y otra parte de expresión figurativa. En este caso, solo tendremos en cuenta dos pruebas realizadas en la parte verbal, pero adaptadas a través de la lengua inglesa, puesto que nos ofrecerá una mejor información sobre los niveles de capacidad creativa que los alumnos poseen inicialmente en esta área, que son los interesantes para el desarrollo de este programa.

Por ello, se tendrán en cuenta los siguientes indicadores (véase Tabla 6) y se trabajará con bajos niveles de complejidad a la hora de escoger las imágenes para el desarrollo del test, de manera que no supongan una dificultad a la hora de producir y expresarse en un segundo idioma:

Tabla 6. *Indicadores desarrollados en el TTCT*

FLUIDEZ	Número de respuestas del alumno.
FLEXIBILIDAD	Variedad en el enfoque de respuestas del alumno.
ORIGINALIDAD	Novedad y creatividad en las respuestas del alumno.
ELABORACIÓN	Producción de distintas categorías frente a un dibujo.

Tras la realización de este test, y debido a los bajos niveles que los alumnos suelen presentar en el área de lengua extranjera, las actividades que se han creado para este programa se deberán contextualizar y adaptar en base a esos resultados. En este caso, he elegido el enfoque de aprendizaje a través de CLIL para poder relacionar y trabajar con dos grandes áreas: por un lado, los contenidos de educación plástica sobre la producción artística de líneas del horizonte y siluetas, y por otro lado, los contenidos de inglés sobre el vocabulario básico de las ciudades. Todo ello se trabajará en cada una de las sesiones a través del uso de técnicas creativas y la asimilación e interiorización de conocimientos previos de los alumnos en lengua inglesa.

Finalmente, se someterá a los alumnos a un test individual creado en base a los conocimientos adquiridos en la revisión bibliográfica acerca de las características o indicadores esenciales que cualquier persona debe tener para ser considerada creativa, y relacionado íntimamente con los objetivos planteados. Mediante este test, se podrá determinar el nivel de creatividad que los alumnos han presentado de forma generalizada después del desarrollo de las sesiones, para poder hacernos una idea de su mejora en la capacidad de pensamiento creativo e imaginación tras la realización del programa (ver Anexo 2).

En él, los alumnos deberán marcar con una X la casilla en la que se sientan más identificados, siendo el 0 el nivel creativo más bajo y el 3 el nivel de creatividad más alto. El test estará constituido por diez preguntas, y cada respuesta obtendrá un número de puntos: 0, con cero puntos, 1 con un punto, 2 con dos puntos y 3 con tres puntos. La suma de todas las respuestas nos dará un resultado final que se deberá comparar con los siguientes niveles de puntuación para comprobar el grado de creatividad de cada uno de los alumnos:

Tabla 7. *Niveles de creatividad medidos tras el test*

0-7	Nivel demasiado bajo
8-15	Nivel bajo
16-20	Nivel medio
21-25	Nivel alto
26-30	Nivel extremadamente alto

A continuación podremos observar que cada una de las sesiones trabajadas en este programa se han organizado en base a las distintas técnicas y procedimientos utilizados, además de los objetivos perseguidos en cada una de ellas, con el fin de obtener una visión más general y organizada del mismo (véase Tabla 8).

Del mismo modo, también se va a mostrar una visión más detallada de cada una de ellas para poder dotar a cada uno de los maestros de los recursos y materiales necesarios para la realización de cada tarea dentro del aula.

Tabla 8. *Desarrollo del programa*

NÚMERO DE SESIÓN	OBJETIVO	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS
Sesión 1	Conocer el nivel de creatividad inicial que poseen los alumnos antes del desarrollo del programa a través de sus composiciones.	Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT)
	Desarrollar la imaginación, la fluidez de respuestas y la participación de todo el alumnado con libertad dentro del aula.	<i>Brainwriting</i>
	Asimilar y recordar los conocimientos previos del área de inglés.	
	DESARROLLO	
	<p>Al comenzar la sesión se someterá a los alumnos al Test de Pensamiento Creativo de Torrance a partir del cual el maestro podrá comprobar, en mayor o menor medida, los niveles de capacidad creativa de los alumnos a través de los cuatro indicadores de la creatividad (ver Anexo 1).</p> <p>Una vez realizado y obtenidos sus resultados, se utilizará la técnica del <i>brainwriting</i> para recopilar las ideas y conocimientos previos relacionados con los contenidos básicos de la ciudad expuestos anteriormente en el área de inglés. En este caso, como la organización del aula será en grupos de cuatro o cinco alumnos, su puesta en marcha será bastante sencilla, aunque es importante recordar que la disposición de las mesas dentro del aula deberá fomentar la visión de todos los alumnos dentro del grupo y su trabajo cooperativo (ver Anexo 3).</p> <p>El maestro deberá explicar previamente en inglés las instrucciones que cada alumno debe seguir para la realización correcta de la tarea, y repartirá un folio en blanco a cada grupo de alumnos. Cada miembro deberá escribir una palabra de vocabulario que recuerde sobre la ciudad o dibujarlo de forma diferente y novedosa, siempre relacionado con ese contenido y conocimiento previo. El folio irá pasando al resto de los integrantes del grupo, quienes tendrán que leer lo que han escrito sus compañeros previamente en voz alta y completar con una idea original e innovadora propia. Esto fomentará tanto la expresión oral en lengua inglesa como el desarrollo de la creatividad de los alumnos a partir del trabajo en grupo.</p>	

NÚMERO DE SESIÓN	OBJETIVO	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS
Sesión 2 y Sesión 3	Proporcionar un primer modelo como base para la producción original, propia y flexible de cada alumno.	Código QR
	Fomentar la fluidez, la originalidad, la flexibilidad en la elaboración del <i>skyline</i> .	Desarrollo y elaboración artística individual del alumno
	Dar importancia al desarrollo del pensamiento divergente del alumnado a la hora de producir sus propias ideas sin plagiar las ya conocidas y vistas en el primer modelo.	
	Utilizar de manera correcta los distintos recursos y materiales disponibles dentro del aula.	
	DESARROLLO	
<p>Ya que los alumnos han asimilado e interiorizado sus conocimientos previos en lengua inglesa que van a necesitar para la realización de este programa, el maestro comenzará la sesión explicando en inglés la tarea a desarrollar dentro del área de educación plástica.</p> <p>Utilizando un folio en horizontal, cada uno de los alumnos deberá producir un <i>skyline</i> de una ciudad ya existente o de invención propia, proporcionándole un nombre. Para proporcionar una visión general de la tarea que deberán realizar, y como forma de inspiración para la elaboración creativa y original de esta tarea, se mostrará en el proyector un código QR a los alumnos, el cual deberán escanear con las tablets para poder tener esa primera toma de contacto con la organización de las líneas de horizonte de algunas de las ciudades más conocidas del mundo y su composición (ver Anexo 4). Una vez que todos los alumnos hayan podido observar la información mostrada mediante el código QR, se les retirará las tablets a los alumnos y es entonces cuando podrán pasar a la realización de su propia tarea.</p> <p>Cada uno de los alumnos tendrá a su disposición los materiales existentes dentro del aula para poder realizar libremente y con originalidad su lámina, pudiendo elegir los materiales que él quiera y combinarlos a su gusto: acuarelas, pinceles, pinturas, témperas, rotuladores...</p>		

NÚMERO DE SESIÓN	OBJETIVO	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS	
Sesión 4	<p>Priorizar la originalidad, fluidez y flexibilidad de respuestas tanto en la elaboración oral como en la producción escrita.</p> <p>Tener en cuenta la relación del pensamiento divergente y la imaginación ante situaciones desconocidas con la capacidad creativa y el nivel del alumnado en lengua inglesa.</p>	Expresión oral	
		Expresión escrita	
	DESARROLLO		
	<p>El desarrollo de esta sesión se va a centrar en la evaluación de la creatividad narrativa del alumnado a través de la explicación y producción oral en lengua inglesa de tarea. Al comenzar la sesión, el maestro deberá escribir en la pizarra los elementos básicos que todos los alumnos explicarán y justificarán su elección al maestro en su exposición oral en menos de dos minutos (ver Anexo 5).</p> <p>Al principio se dejará un poco de tiempo para que todo el alumnado organice sus ideas para la correcta elaboración de la exposición. Después, se llamará en orden aleatorio a un alumno, el cual hablará al maestro sobre su <i>skyline</i> siguiendo los contenidos mencionados anteriormente. Al finalizar, el alumno entregará la tarea al maestro.</p> <p>Una vez que se hayan evaluado a dos alumnos, el maestro entregará el <i>skyline</i> del primer alumno al segundo, y el <i>skyline</i> del segundo alumno al primero. Cada uno de ellos deberá realizar una producción escrita en inglés describiendo el <i>skyline</i> de su compañero e imaginando el por qué ese alumno ha elegido el nombre de su ciudad, y qué es lo primero que se imagina cuando ve la lámina de su compañero. La extensión de esta producción escrita será libre, aunque tendrá un mínimo de diez frases.</p> <p>Al acabar la sesión, todos los alumnos deberán entregar los <i>skylines</i> de sus compañeros y su ejercicio de expresión escrita al maestro, puesto que también se tendrán en cuenta para la evaluación de esta propuesta de programa.</p>		

NÚMERO DE SESIÓN	OBJETIVO	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS
Sesión 5	<p>Evaluar el desarrollo de los cuatro elementos del pensamiento creativo una vez ha finalizado el programa para comprobar su evolución.</p>	<p>Test final para conocer el nivel de creatividad de los alumnos.</p>
	DESARROLLO	
	<p>El comienzo de la siguiente sesión del área de educación plástica se usará para proporcionar a los alumnos un test mediante el cual se podrán medir los niveles de creatividad que han obtenido a lo largo de todo el programa (ver Anexo 2).</p> <p>De manera individual y gracias a este test, podremos tener una idea aproximada de los niveles de creatividad e imaginación con los que han contado los alumnos en el desarrollo de las sesiones anteriores, el cual servirán de guía para autoevaluar y reconducir esta propuesta de programa según el nivel medio obtenido por el alumnado.</p> <p>De este modo, y gracias a esta propuesta, se dará la oportunidad al alumnado para asimilar y conectar nuevos conceptos con sus conocimientos previos y así, fomentar los cuatro indicadores de la creatividad y el desarrollo del pensamiento divergente y la imaginación dentro del aula inglesa.</p>	

5.5 Recursos y materiales

Como hemos podido comprobar, el desarrollo de este programa deberá contar con la disposición de recursos TIC como las *tablets* para cada uno de los alumnos, y el proyector dentro del aula para poder mostrar las imágenes relacionadas con el Test de Pensamiento Creativo (TTCT) y el código QR para el comienzo de la actividad de educación plástica (ver Anexo 4).

Por otra parte, todos los materiales disponibles en el aula resultan claves para la producción artística original de los alumnos. Gracias a la revisión bibliográfica que se ha realizado antes de poner en marcha este proyecto, resulta clave y esencial mencionar que, cuando un aula cuenta con diversos materiales como acuarelas, pinceles, pinturas o distintas texturas para usar en cualquier momento del aprendizaje, esto siempre va a favorecer el desarrollo de la capacidad creativa y la imaginación de cada uno de los alumnos, al encontrar mayores opciones y contar con mayores posibilidades de trabajo para producir sus ideas novedosas y originales sin ninguna limitación.

5.6 Evaluación

Por último, pero no menos importante, es importante mencionar la evaluación que se pretende realizar una vez desarrollado el programa, tanto de manera sumativa (valoración de un producto final) como formativa (teniendo en cuenta todo el proceso de enseñanza-aprendizaje). Esta evaluación se ha creado y desarrollado en base a unos criterios que tengan en cuenta tanto el trabajo creativo, la imaginación y el desarrollo de cada uno de los indicadores creativos de los alumnos durante toda la propuesta didáctica, como la superación

de los contenidos en cada una de las áreas teniendo en cuenta el currículo en el que se imponen, tanto de lengua inglesa como de educación plástica.

Por ello, los instrumentos de evaluación del programa van a ser rúbricas enfocadas en el desarrollo de los indicadores de la creatividad en los alumnos y en su pensamiento divergente. Estas rúbricas estarán formadas por cuatro niveles para medir la creatividad a través de estas dimensiones, siendo cero el nivel más bajo y poco creativo y tres el nivel más alto para ser considerado un alumno creativo. La siguiente Tabla recoge los instrumentos y los criterios utilizados para la correcta organización de la evaluación de esta propuesta.

Tabla 9. *Evaluación de la propuesta de programa*

EDUCACIÓN PLÁSTICA	LENGUA INGLESA	
Producción artística (ver Anexo 4)	Expresión oral (ver Anexo 5)	Expresión escrita (ver Anexo 6)

Como podemos observar, la evaluación de esta propuesta va a ser dividida en dos partes bien diferenciadas: por un lado el área de educación plástica, y por otro lado el área de lengua inglesa, ambas con el mismo porcentaje y evaluadas en su totalidad a través de rúbricas, pero teniendo en cuenta los mismos parámetros a la hora de evaluar cada una de ellas: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

En el caso de educación plástica, las producciones artísticas del *skyline* que los alumnos realicen supondrán un 50% de la nota final, mientras que en el área de lengua inglesa, ese 50% se dividirá en dos partes: la expresión oral de

los alumnos a la hora de explicar su lámina, y la expresión escrita del alumno a la hora de comentar e imaginar la producción artística de otro compañero, teniendo en cuenta la parte sumativa y formativa en cada una de las evaluaciones.

6. CONCLUSIÓN

Gracias a la presentación de este Trabajo de Fin de Grado he podido comprobar la importancia que ha ido adquiriendo el concepto de creatividad y de imaginación creativa y su evolución a lo largo del tiempo, aunque es cierto que aún les queda mucho camino por recorrer dentro de cualquier ámbito. Hoy en día, desgraciadamente, el uso del pensamiento convergente y de respuestas que no sobresalgan de lo común y de lo establecido dentro del ámbito educativo adquiere mayor importancia dentro del aula que el desarrollo del pensamiento divergente, la confianza y la libertad de ideas planteadas por cada uno de los alumnos.

Debemos destacar que, con el desarrollo de esta propuesta dentro de cualquier aula impartida en lengua inglesa, se va a poder comprobar la afirmación de que la aplicación de cualquier programa de aprendizaje que desarrolle la creatividad en lengua extranjera va a conseguir fomentar y desarrollar favorablemente el pensamiento divergente y la imaginación creativa de los alumnos.

Por ello, la producción de ideas novedosas y de pensamientos creativos resultan fundamentales dentro de esta propuesta de programa, ya que los alumnos deben ser capaces de desarrollar un producto artístico original y creativo frente a un problema que se les plantea previamente, además de la producción oral y escrita a partir del uso de la lengua inglesa como vehículo principal para la comunicación dentro del aula.

De esta manera, y teniendo en cuenta la consecución de los objetivos mencionados inicialmente, la creación de esta propuesta ha demostrado la capacidad de cualquier alumno para la producción original y libre de cada una de sus ideas. Del mismo modo, también se consigue desarrollar la capacidad de creación de alumnos originales y flexibles ante cualquier situación presente en el ámbito educativo, pero más concretamente dentro del aula que usa la lengua extranjera como vehículo principal de comunicación, puesto que sí que es cierto que, normalmente, el alumnado suele presentar mayor carencia y menor desarrollo en estas áreas debido a la dificultad que supone el uso de un segundo idioma.

Por ello, finalmente y tras el desarrollo de esta propuesta de programa, resulta clave señalar la importancia educativa que todos los programas de intervención deben adquirir actualmente dentro de un aula de lengua inglesa, de modo que todos los alumnos consigan y puedan desarrollar una confianza e iniciativa frente a cualquier problema dentro de todas aulas educativas, mezclando el juego y el sentido del humor con la libertad de pensamiento y la toma de riesgos dentro de todo el centro educativo y creativo.

7. REFERENCIAS

- Allueva, P. (2002). Desarrollo de la creatividad: Diseño y evaluación de un programa de intervención. *Persona*, (005), 67-81.
- Arango, V. y Henao, C. M. (2006). La imaginación creativa en la narrativa y el dibujo. *Revista Electrónica de Educación y psicología*, 2(4).
- Artola, T., Barraca, J., Mosteiro, P., y Ancillo, I. (2010). *Prueba de imaginación creativa para niños*. Madrid: TEA Ediciones.
- Ballester, A. (2002). El aprendizaje significativo en la práctica. *Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*.
- Bellón, F. M. (2009). El maestro creativo: nuevas competencias. *Tendencias pedagógicas*, (14), 279-290.
- Bellón, F. M. (2009). La creatividad transforma la realidad. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, (21), 89-110.
- Bohm, D. (2002). *Sobre la Creatividad*. Editorial Kairós.
- Bravo, L. K. Z., Guillen, D. E. F., Nuñez, E. F. D., Arias, M. G. I., & Montes, C. D. P. G. (2019). La imaginación creativa de estudiantes universitarios de la especialidad de Psicología. *Apuntes Universitarios*, 9(1), 68-84.
- Cuevas, J. C. (2011). *Creatividad, conciencia y complejidad una contribución a la epistemología de la creatividad para la formación* (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Madrid).
- Burgos, N. (2007). *La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el jardín de infantes: pensamiento divergente, integración cultural y escuela creativa*. Homo Sapiens.

- Casal, I. I. (2000). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: caracterización y aplicaciones. In *Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera: actas del X Congreso Internacional de ASELE (Cádiz, 22-25 de septiembre de 1999)* (pp. 941-954). Servicio de Publicaciones.
- Clapp, E. P. (2019). *La creatividad como proceso participativo y distribuido: implicación en las aulas* (Vol. 149). Narcea Ediciones.
- Del Águila, Y., Teixeira, M. R., Costa, J. M., Antequera, J. G., & Antequera, J. A. (2019). Creatividad y tecnologías emergentes en educación. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 3(1), 527-534.
- Descals Tomás, A., Córdoba Iñesta, A. I., & Gil Llario, M. D. (2006). *Psicología del desarrollo en la edad escolar*. Ediciones Pirámide.
- Durán Becerra, T., Esteban Abengoza, A., Magallón Martínez, R. C., Martire, A., Rebouças, B. H. B., & Weixlberger, C. (2013). La creatividad. *Ruta: revista universitària de treballs acadèmics*, (5), 0001-22.
- Elisondo, R. M. (2018). Creatividad y educación: llegar con una buena idea. *Creatividad y Sociedad* (27) 145-166.
- Flores, A. y Linda, S. D. (2017). Propiedades psicométricas de la Prueba de Imaginación Creativa en niños del Distrito de Víctor Larco Herrera.

- Freiria, J. E. y Feld, J. (2005). Los programas de intervención para el desarrollo del pensamiento creativo. *XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur*. Facultad de Psicología – Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Garaigordobil, M., & Berrueco, L. (2007). Efectos de un programa de intervención en niños de 5 a 6 años: evaluación del cambio proactivo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo. *Summa Psicológica UST*, 4(2), 3-20.
- García-Ramírez, J. M. (2016). Predictibilidad y creatividad narrativa. *Ulu Revista Científica sobre la Imaginación*, 1, 1-6. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~ulu/1-01.pdf>
- Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente*. La teoría de las inteligencias múltiples. Colombia. Fondo de Cultura Económica.
- Gervilla, Á. y Madrid, D. (2003). Metodología para el desarrollo de la creatividad. En *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo I*. Madrid: Editorial Dykinson.
- González-Hidalgo, A., Hidalgo, A. G., & Hidalgo, M. S. A. G. (2018). Traer algo nuevo a la existencia: La dinámica de la creatividad y el diseño Bringing something new into being. The dynamics of creativity and design. *Revista IDI+ Volumen*, 1(1).
- Guilford, J.P. (1967) Creativity: Yesterday, today and tomorrow. *The Journal of Creative Behaviour*, 1(1), 3-14.

- Huidobro, T. (2004). *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones).
- Justo, C. F., & Martínez, E. J. (2009). Efectos de un programa de intervención basado en la imaginación, la relajación y el cuento infantil, sobre los niveles de creatividad verbal, gráfica y motora en un grupo de niños de último curso de educación infantil. *Revista iberoamericana de Educación*, 49(3), 6.
- Kim, S., Choe, I., & Kaufman, J. C. (2019). The development and evaluation of the effect of creative problem-solving program on young children's creativity and character. *Thinking Skills and Creativity*, 33, 100590.
- Legaz, I., Gutiérrez, L. y Luna, A. (2017). Brainstorming como recurso docente para desarrollar competencia investigadora. *Revista Iberoamericana de Educación*, 74(1), 133-148.
- Liao, Y. H., Chen, Y. L., Chen, H. C., & Chang, Y. L. (2018). Infusing creative pedagogy into an English as a foreign language classroom: Learning performance, creativity, and motivation. *Thinking Skills and Creativity*, 29, 213-223.
- López-Fernández, V., Arias-Castro, C., Restrepo, K. G., & Santana, K. G. (2018). Un estudio de la relación entre la empatía y la creatividad en alumnos de Colombia y sus implicaciones educativas. *Revista Complutense de educación*, 29(4), 1133.

- Marleni, N. y Hernán, O. (2018). Propuesta para fortalecer la creatividad en la Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central. *Letras Con *Ciencia Tecno* Lógica*, 17-33.
- Martínez, O. L., & Lozano, J. N. (2008). Estudio comparativo entre medidas de creatividad: TCTT VS. CREA. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 24(1), 138-142.
- Meece, J. (2000) Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D.F.pág. 101-127.
- Menchén Bellón, F. (2019). *Cómo capacitar excelentes docentes innovadores: El sistema creativo del ser humano*. Ediciones Díaz de Santos.
- Mendoza, K. Z. V., Cornejo, A. N., & Sánchez, N. M. (2018). La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés a nivel superior. *RECIAMUC*, 2(3), 174-193.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional (2018). Programa para la Evaluación Internacional de los estudiantes (PISA). Informe español. Recuperado de <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:e2be368b-f08c-4ab8-8fd9-eb93b76c6bf2/pisa-2018-programa-para-la-evaluacion-online.pdf>
- Narváez, E. A. (2008). Aproximación teórica al concepto de creatividad: un análisis creativo. *Revista Paideia Puertorriqueña*, 3(1), 24-54.
- National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE) (1999). *All our futures: Creativity, culture and education*. London: DfEE.

- Navarro Lozano, J. (2009). Mejora de la creatividad en el aula de primaria. *Proyecto de investigación*.
- Pérez, A. (2013). Creatividad y educación formación del profesorado para educar en la creatividad. *Creatividad y sociedad*, 21, 1-5.
- Piaget, J. (1990). *El nacimiento de la inteligencia en el niño* (No. 080 L6 v. 15). Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México.
- Prieto, M. D., López, O., Bermejo, M. R., Renzulli, J. y Castejón, J.L. (2002). Evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad. *Psicothema*, 14 (2), 410 – 414. ISSN: 0214-9915.
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.
- Rodríguez, M. (2017). Referente de Pensamiento eje 1: Desarrollo, Creatividad e Innovación I ¿Cuáles son las teorías y métodos existentes para el desarrollo de la creatividad y la innovación?
- Rodríguez, M. R. (2018). Desarrollo, creatividad e innovación I.
- Sánchez, C. C. (2010). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*, (9), 14-19.
- Senoceain, P. y Ossa, C. (2017). Creatividad narrativa en estudiantes de dos establecimientos de enseñanza media de la provincia de Ñuble, (52), 45-59.
- Torrance, E. P. (2003). *Orientación del talento creativo*. Buenos Aires.

Torres Molina, G. M. (2017). Técnica del Role Play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de una institución de educación técnica superior.

Triglia, A. (2019). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

Wallas, G. (1926). *The art of Thought*. New York: Harcourt Brace.

Wang, L., & Kokotsaki, D. (2018). Primary school teachers' conceptions of creativity in teaching English as a foreign language (EFL) in China. *Thinking skills and creativity*, 29, 115-130.

MARCO LEGAL

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).

Orden ECD/850/2016, de 29 de julio, que modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

8. ANEXOS

Anexo 1. Test de Creatividad de Torrance

El test consta de dos partes bien diferenciadas. En la primera parte se mostrará a los alumnos en el proyector una imagen y, en un folio, cada uno de los alumnos deberá escribir todas las preguntas que se le ocurran al ver la imagen e imaginar que es lo que está pasando en la imagen, sus causas y sus consecuencias. Para el desarrollo de este programa, se utilizará la siguiente imagen:



En la segunda parte del test se proyectará a los alumnos una imagen de un objeto cualquiera en el proyector y, debajo de lo que han escrito tras la primera prueba, deberán escribir qué usos se le pueden dar a ese objeto. Del mismo modo, para el desarrollo de este programa, se utilizará esta imagen concretamente:



Como podemos comprobar, ambas imágenes están íntimamente relacionadas con la tarea que los alumnos deben seguir a lo largo del programa. La primera fotografía hace referencia al *skyline* que los alumnos van a tener que producir, y la segunda imagen se relaciona con los materiales necesarios para ello, por lo que resulta interesante usar imágenes que puedan relacionarse de una forma u otra con el desarrollo del programa que se realice dentro del aula para favorecer la creatividad. Además, en este caso no se buscan imágenes muy complejas, puesto que los alumnos deben escribir en lengua inglesa, por lo que la originalidad y fluidez de respuestas puede ser menor en comparación con el uso de la primera lengua.

Anexo 2. Test final de pensamiento creativo

El desarrollo de este test analiza vuestros niveles de pensamiento creativo durante el desarrollo del programa, pudiendo mostrar grandes o escasos niveles de creatividad dentro del aula. Para ello, debes rellenar con una X la respuesta que más se relacione con tu forma de pensar en este momento, con la mayor sinceridad posible.

CUESTIONES	RESPUESTAS			
	0	1	2	3
Cuando me han contado algo que no había oído nunca, me interesó y despertó mi curiosidad, haciendo que quisiera conocer más acerca de eso.				
Pensé que mis ideas eran muy diferentes a las del resto de mis compañeros.				
Cuando di con una buena idea para mi proyecto, pensé en más posibilidades y no me quedé con la primera idea que pensé.				
Mis opiniones a veces no le interesaban al resto de mis compañeros porque decían que no es lo que ellos solían hacer en clase.				
Me ha gustado trabajar con proyectos nuevos con los que nunca he trabajado.				
Me considero una persona con bastante imaginación en mi día a día dentro de clase.				
Siempre me gusta expresar mis ideas a través de dibujos o esquemas que ayuden a mi explicación.				
Me considero una persona diferente al resto de mis compañeros a la hora de actuar ante determinadas situaciones.				
Me gusta experimentar cosas nuevas sin importar lo que diga el resto de mis compañeros.				
No me ha costado demasiado esfuerzo desarrollar una idea ante este proyecto.				

NIVELES DE RESPUESTA:

0 = estoy en desacuerdo

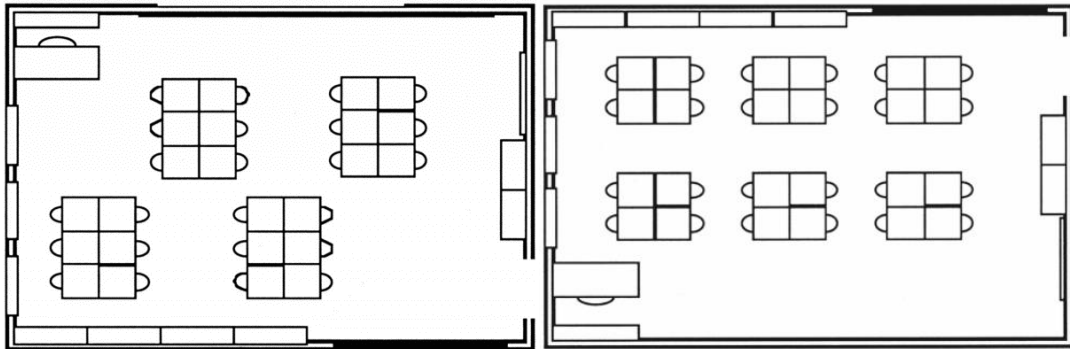
1 = no estoy seguro del todo

2 = estoy de acuerdo

3 = estoy totalmente de acuerdo

Anexo 3. Organización del aula

En este anexo se exponen algunas de las opciones que se proponen para colocar y organizar el aula para la realización del programa:



Anexo 4. Trabajo con Código QR

Se muestra a continuación el código QR con el que los maestros deberán trabajar en sus aulas, y el documento que se mostrará en cada una de las tablets de los alumnos:



Anexo 5. Contenidos a trabajar en las producciones orales y escritas

NOMBRE DE LA CIUDAD
ELEMENTOS QUE COMPONEN EL *SKYLINE*
MATERIALES UTILIZADOS
USO DE COLORES Y TONOS

Anexo 6. Rúbrica de evaluación Educación Plástica.

		0	1	2	3
INDICADORES DE CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN DEL ALUMNADO	FLUIDEZ	El alumno no produce ninguna idea creativa en la lámina.	El alumno produce muy pocas ideas creativas en la lámina.	El alumno produce alguna idea creativa en la lámina.	El alumno produce bastantes ideas creativas en la lámina.
	FLEXIBILIDAD	La producción del alumno no cuenta con variedad de elementos dibujados.	La producción del alumno cuenta con muy poca variedad de elementos dibujados.	La producción del alumno cuenta con alguna variedad de elementos dibujados.	La producción del alumno cuenta con mucha variedad de elementos dibujados.
	ORIGINALIDAD	Las ideas plasmadas del alumno son bastante comunes y usuales.	Las ideas plasmadas del alumno son comunes y usuales.	Las ideas plasmadas del alumno son poco comunes y usuales.	Las ideas plasmadas del alumno son muy inusuales y llamativas.
	ELABORACIÓN	El alumno no ha elaborado la lámina con imaginación y creatividad.	El alumno ha elaborado la lámina con muy poca imaginación y creatividad.	El alumno ha elaborado la lámina con algo de imaginación y creatividad.	El alumno ha elaborado la lámina con bastante imaginación y creatividad.

Anexo 7. Rúbrica de evaluación Expresión oral en lengua inglesa.

		0	1	2	3
INDICADORES DE CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN DEL ALUMNADO	FLUIDEZ	El alumno no explica ninguna idea creativa de su lámina.	El alumno explica muy pocas ideas creativas de su lámina.	El alumno explica alguna idea creativa de su lámina.	El alumno explica bastantes ideas creativas de su lámina.
	FLEXIBILIDAD	La producción del alumno no cuenta con variedad de expresiones orales en lengua inglesa.	La producción del alumno cuenta con muy poca variedad expresiones orales en lengua inglesa.	La producción del alumno cuenta con alguna variedad de expresiones orales en lengua inglesa.	La producción del alumno cuenta con mucha variedad de expresiones orales en lengua inglesa.
	ORIGINALIDAD	Las ideas expuestas del alumno son bastante comunes y usuales.	Las ideas expuestas del alumno son comunes y usuales.	Las ideas expuestas del alumno son poco comunes y usuales.	Las ideas expuestas del alumno son muy inusuales y llamativas.
	ELABORACIÓN	El alumno no se ha expresado oralmente con imaginación y creatividad.	El alumno se ha expresado oralmente con muy poca imaginación y creatividad.	El alumno se ha expresado oralmente con algo de imaginación y creatividad.	El alumno se ha expresado oralmente con bastante imaginación y creatividad.

Anexo 8. Rúbrica de evaluación Expresión escrita en lengua inglesa.

		0	1	2	3
INDICADORES DE CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN DEL ALUMNADO	FLUIDEZ	El alumno no escribe ninguna idea creativa de la lámina.	El alumno escribe muy pocas ideas creativas de la lámina.	El alumno escribe alguna idea creativa de la lámina.	El alumno escribe bastantes ideas creativas de la lámina.
	FLEXIBILIDAD	La producción escrita del alumno no cuenta con variedad de expresiones en lengua inglesa.	La producción escrita del alumno cuenta con muy poca variedad de expresiones en lengua inglesa.	La producción escrita del alumno cuenta con alguna variedad de expresiones en lengua inglesa.	La producción escrita del alumno cuenta con mucha variedad de expresiones en lengua inglesa.
	ORIGINALIDAD	Las ideas plasmadas del alumno son bastante comunes y usuales.	Las ideas plasmadas del alumno son comunes y usuales.	Las ideas plasmadas del alumno son poco comunes y usuales.	Las ideas plasmadas del alumno son muy inusuales y llamativas.
	ELABORACIÓN	El alumno no ha explicado la lámina de su compañero con imaginación y creatividad.	El alumno ha explicado la lámina de su compañero con muy poca imaginación y creatividad.	El alumno ha escrito la lámina de su compañero con algo de imaginación y creatividad.	El alumno ha escrito la lámina de su compañero con bastante imaginación y creatividad.

