



# **GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

CENTRO UNIVERSITARIO SAGRADA FAMILIA

ADSCRITO A LA UNIVERSIDAD DE JAÉN

2015/2016

## **TRABAJO FIN DE GRADO**

El desarrollo de la creatividad a través de las TIC

**Alumno/a:** María Castellano Mármol

**Profesor/a:** Juan Gabriel Morales Quesada

**Fecha:** Úbeda, junio de 2016

## ÍNDICE

<b>1. RESUMEN</b> .....	4
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b> .....	5
<b>3. DESCRIPCIÓN Y ESTADO DE LA CUESTIÓN SOBRE EL TEMA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN</b> .....	7
<b>a. Descripción del grupo implicado en la práctica y la necesidad detectada</b> .....	7
<b>b. Descripción del proyecto de innovación</b> .....	8
<b>c. Marco teórico</b> .....	9
<i>i. Creatividad</i> .....	9
<i>ii. Como educar la creatividad</i> .....	11
<i>iii. Elementos que frenan la creatividad</i> .....	14
<i>iv. TIC y creatividad</i> .....	15
<i>a. Recursos TIC</i> .....	17
<i>v. Cambios en la enseñanza</i> .....	18
<b>4. OBJETIVOS DEL PROYECTO</b> .....	19
<b>5. METODOLOGÍA</b> .....	20
<b>6. CRONOGRAMA</b> .....	23
<b>7. EVALUACIÓN</b> .....	26
<b>8. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	28
<b>9. ANEXOS</b> .....	31
<b>a. Fichas de la revisión bibliográfica</b> .....	31

## **ÍNDICE DE SIGLAS**

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

ABP: Aprendizaje Basado en Problemas.

## **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Métodos del ABP.....	21
-------------------------------	----

## **1. RESUMEN**

Este proyecto de innovación educativa tiene como objetivo principal fomentar el desarrollo de la creatividad en el alumnado de Educación Primaria a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Para ello, se propone el diseño de una tarea fundamentada en la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas, en la cual los niños/as irán desarrollando la creatividad en 7 pasos. Durante el transcurso de las actividades, los alumnos/as harán una redefinición de las herramientas TIC para obtener una mejora en el desarrollo de la creatividad.

Para poder llevar a cabo este diseño, se ha hecho con anterioridad una revisión bibliográfica sobre el tema. De este modo, se han conocido las diversas opiniones, metodologías propuestas hasta el momento, y los posibles cambios que se tendrían que realizar en la enseñanza para que todo esto fuera posible. Por último, se evaluará el proceso seguido, con el fin de corregir los errores y mejorar la puesta en práctica.

**Palabras clave:** creatividad, redefinición, recursos TIC, resolución de problemas.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La principal razón de la elección del tema, “Cómo desarrollar la creatividad mediante las TIC”, es porque resulta interesante investigar sobre el tratamiento de la creatividad y las artes plásticas en Educación Primaria, para intentar mejorar el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje plástico en esta etapa, con la ayuda de recursos TIC en el aula. Igual que en el resto de entornos, en el de la creatividad los alumnos/as necesitan tener un guía que les oriente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se trata de que los escolares aprendan a buscar en sí mismo y el profesor/a sepa sugerir y no imponer. Es en este contexto donde surgirán las oportunidades necesarias para desarrollar la creatividad. Por ello debemos de educar la creatividad de los niños/as, porque como afirma López Martínez (2005) los alumnos/as tan sólo necesitan que se les proporcione un ambiente donde se pueda fomentar la creatividad. El interés del tema surge porque la mención cursada es Tecnologías de la Información y la Comunicación, y se considera que podría haber una mejora en el fomento de la creatividad mediante el uso de éstas. Como se menciona en la Orden del 17 de marzo de 2015, el uso de instrumentos tecnológicos facilita el desarrollo de la creatividad, pues nos ofrecen diversas opciones para expresar ideas, tanto de manera escrita como plástica, por lo que nos vemos en el deber de proponer distintos procedimientos que ayudan al materializarlo.

Desde esta perspectiva, entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos del lenguaje plástico va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Además, el conocimiento plástico permitirá el disfrute del patrimonio cultural y artístico, al valorar y respetar las aportaciones que han ido añadiendo al mismo.

Para comenzar debemos tener claro el concepto de creatividad. De acuerdo con Blázquez Ortigosa (2009) “la creatividad es una actividad dinámica, un proceso abierto que comporta también una realización mental concreta”. Tanto en el pasado como en el presente, el concepto de creatividad siempre ha estado relacionado con la imaginación. Se pueden encontrar múltiples definiciones del término, pero se resalta una definición de las tantas encontradas:

*La creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través de una atmosfera creativa se pone de manifiesto, para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico y social en el que se vive.* Pardo Porto y Lasuen Elorz (2009, 1)

Asimismo, teniendo siempre presente el objetivo propuesto, Torrance (1965, citado en Esquivias Serrano, 2004) define la creatividad como un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, donde la persona busca soluciones creativas a los problemas. Siguiendo esta línea, Aznar (1973, citado en Esquivias Serrano, 2004, op.cit.) define la creatividad como una aptitud para producir nuevas soluciones, sin continuar con un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos.

Autores como Marín Viadel (2014), afirma que la educación artística, a través de los lenguajes y técnicas, involucra lo sensorial, intelectual, social, emocional, afectivo y estético, desencadenando mecanismos que permiten desarrollar distintas y complejas capacidades con una proyección educativa que influye directamente en la formación integral del alumnado.

Para favorecer el desarrollo de la creatividad vamos a usar las TIC, aunque empleándolas sólo como una herramienta, la cual nos ayudará para el entrenamiento de la creatividad. Vamos a emplear diferentes recursos TIC que durante el transcurso de estas actividades los alumnos/as deberán usar como instrumento facilitador para el desarrollo de la creatividad, pero para todo ello, se va a hacer una redefinición de las herramientas TIC que se van a emplear. Asimismo, las TIC en su uso adecuado favorecen el aprendizaje creativo, porque nos ayudan a mejorar la creatividad proporcionándonos diversas maneras para poder dar soluciones a problemas. Del Moral Pérez (1999) apostaba por el uso de las TIC no sólo como herramientas de comunicación, sino también de expresión. Además afirmaba que el docente tenía que desarrollar esa libre expresión, para de este modo ejercitar la imaginación. Igualmente se debe favorecer el desarrollo de la creatividad, durante la realización de cualquier actividad, independientemente del campo al que pertenezcan.

Por último, los motivos que conducen a la elección de esta modalidad de trabajo tienen por finalidad mejorar el desarrollo de las capacidades creativas en el alumnado de Educación Primaria mediante la práctica docente de una manera más innovadora. Esta innovación se debe al empleo dentro del aula de recursos TIC, como herramientas que contribuyen al desarrollo de la creatividad. Se considera un proyecto innovador, que sale de la metodología tradicional que se emplea dentro de un aula de Educación Primaria.

### **3. DESCRIPCIÓN Y ESTADO DE LA CUESTIÓN SOBRE EL TEMA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN**

#### **a. Descripción del grupo implicado en la práctica y la necesidad detectada**

El grupo implicado en este proyecto de innovación, es un grupo de 22 alumnos/as del quinto curso de Educación Primaria. Aunque el tema elegido gire en torno al área de Educación Plástica, es posible relacionar el resto de áreas con ésta, por ello se contribuye al desarrollo del área de Lengua Castellana y Literatura, y Matemáticas. Al relacionar la Educación Plástica con otras áreas, el profesorado afectado en este proyecto de innovación será todo el que entre en el aula a impartir clase en algunas de esas materias citadas.

Como se ha menciona con anterioridad, la necesidad que se detecta en el grupo de alumnos/as es que en la mayoría de ocasiones los discentes requieren de directrices o pautas por parte del profesorado para poder desarrollar su propia creatividad, esto se debe a que los alumnos/as no están preparados para desarrollarla por sí mismos. Por lo que se deduce que las directrices que el profesorado da al alumnado no son las más correctas, porque estas no están favoreciendo su creatividad, pues no dejan que la desarrollen por si solos. Por todo ello, debemos de entrenar esa creatividad, por lo que se deben de seguir una serie de pasos, los cuales buscarán siempre cultivar el interés y la curiosidad de todos los alumnos/as, para de este modo poder ejercitar y desarrollar al máximo la creatividad. Además creemos que estas pautas que da el profesorado no contribuyen a conseguir el desarrollo de la autonomía en el alumno/a. Según Valqui (2009, 3), las personas tienen bloqueos mentales, puesto que paralizan el desarrollo de la creatividad en un momento determinado. Asimismo, pensamos que la baja creatividad en los/as alumnos/as se puede trasladar a cualquier área de Educación Primaria, por tanto la creatividad es un término muy amplio. Este hecho incluso nos pasa a los adultos, por lo que es un problema que se tiene que solventar en las edades más tempranas.

Según una investigación que llevó a cabo Cea Quevedo (2011) las TIC facilitan recursos muy variados que permiten desarrollar más aún la creatividad. Por ello, se considera que para que haya una mejora de esta necesidad sería conveniente ayudarnos del uso de las TIC, para que con el uso de estas los niños/as sean capaces de estar más motivados en este proceso de aprendizaje, puesto que las TIC son un recurso esencial para aprender de una manera más lúdica, y las cuales nos ofrecen múltiples posibilidades. Asimismo Guerrero Cárdenas (2009, citado en Taranenko, 2014) apoya y afirma la idea de Guerrero Cárdenas que decía que “una de las ventajas que tienen las TIC para el estudiante en el proceso de desarrollo creativo, es que

éste puede sentir que se está divirtiendo y jugando, al que tiempo que produce y aprende efectivamente". Por todo ello, se considera que puede haber una mejora de esta necesidad con el empleo de las TIC en el aula.

### **b. Descripción del proyecto de innovación**

El interés de este proyecto de innovación es hacer una mejora del desarrollo de la creatividad mediante el empleo de las TIC. Todo esto se debe a que hoy en día las TIC son un elemento esencial en la sociedad en la que vivimos, y un mundo en el que los niños/as nacen inmersos, por lo que es considerado como una herramienta de gran ayuda. Se considera que los alumnos/as aprenderán de una forma más motivadora y lúdica, porque el desarrollo de la creatividad viene dado de la mano con la parte lúdica de la enseñanza (Piqueras Calero, 1996). Es decir, si los niños/as se encuentran cómodos y motivados adquieren mejor los conocimientos.

Este proyecto se puede decir que tiene su fundamento en una mejora del desarrollo de la creatividad, por tanto se considera que el alumnado en determinados ocasiones, como dicen Comino Comino (2011) y Marín García (2009), los alumnos/as pueden sufrir bloqueos creativos en algún momento determinado, por lo que se estaría dificultando y deteniendo el desarrollo de la creatividad. Por ello, dicha autora diferencia en 3 categorías:

- Bloqueos intelectuales, los cuales nos dificultan llegar a una solución original a un problema.
- Bloqueos psicológicos, debidos a las inseguridades que podemos sentir al equivocarnos.
- Bloqueos sociales, aquellos que surgen de la socialización del individuo.

Se señala todo esto porque consideramos que cuando un individuo sufre en alguna ocasión un bloqueo de este tipo, está dificultando el libre desarrollo de la creatividad de cualquier persona. Es decir, los bloqueos que pueden tener las personas en algunas ocasiones, son un inconveniente para contribuir al desarrollo de la creatividad, debido a que sufren por momentos colapsos que dificultan la ingeniosidad para solventar situaciones.

Nos encontramos en el aula, y observamos que los niños/as no desarrollan su creatividad todo lo que pudieran desarrollarla, para ello nos proponemos un objetivo principal el cual es



conocer y utilizar recursos TIC para fomentar el desarrollo de la creatividad en dicho alumnado. Todo ello, se desarrollará teniendo en cuenta los contenidos y criterios de evaluación referentes a los bloques de contenidos de área de Educación Artística que rige la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa 8/2013 para el alumnado. Sobre todo, el bloque de contenidos que tendremos en cuenta será el bloque 1, debido a que hace referencia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, por ejemplo al realizar un dibujo con algún recurso informático, por lo que su criterio de evaluación sería si desarrolla la creatividad mediante la utilización de un recurso TIC en la realización de un dibujo. Además se seguirá de cerca las diferentes competencias clave, haciendo un inciso en las siguientes: la competencia en comunicación lingüística, a través del uso del lenguaje verbal y no verbal; competencia digital, usando los diferentes recursos TIC que se nos proporcionan para mejorar el desarrollo de la creatividad; competencia aprender a aprender, siendo consciente el propio alumnado de su aprendizaje y el desarrollo de su propio conocimiento; y competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, creando alumnos/as autónomos que sean capaces de llevar a cabo diferentes tareas, proyectos, investigaciones, etc., tal y como nos propone la Ley para Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa 8/2013.

### **c. Marco teórico**

Existe una gran confluencia de autores que comentan diversos aspectos sobre el desarrollo de la creatividad en el aula y cómo mejorarla. Todos ellos, coinciden en que debe haber un clima favorable y proporcionarle al alumnado diferentes oportunidades para expresarse libremente. Ciertamente es, que el uso de las TIC ayuda a potenciar al máximo su desarrollo creativo, como afirma Taranenko (2014, op.cit.) esto se debe a que estas son más motivadoras y lúdicas para los alumnos/as.

#### ***i. Creatividad***

Ross L. Money (citado en Iglesias Casal, 1999) propuso las definiciones de creatividad en torno a cuatro categorías, estas son: persona (rasgos psicológicos), proceso (técnicas creativas), producto (análisis del hallazgo) y ambiente (aspectos ambientales).

Asimismo, como González (1981) afirma y Cuadrado Morales (2010, 1) nos resume, que podemos definir la creatividad agrupándola según los siguientes criterios de análisis:

- Descripciones descriptivas, aquellas que nos ofrecen características de la creatividad en su sentidos más amplio.

- La creatividad como proceso, donde podemos considerar que la creatividad se puede considerar como un proceso interno, el cual se genera en el individuo.
- La creatividad como producto, donde se cree que la creatividad es el resultado por el cual el individuo genera un producto nuevo.
- La creatividad como aptitud. La creatividad es considerada una capacidad que el individuo manifiesta para alcanzar un objetivo.

Como se puede observar en las dos clasificaciones anteriores, ambas opiniones coinciden en clasificar el concepto como un proceso y como un producto. Cabe destacar la creencia de Cuadrado Morales (2010, op.cit.) que afirma que el individuo tiene que madurar para poder educar la creatividad. Por todo ello, la creatividad estaría estrechamente relacionada con lo novedoso, original y sorprendente para poner soluciones a problemas o dificultades.

Debido a que nuestro objetivo es llegar a fomentar la creatividad mediante el uso de las TIC, debemos tener en cuenta que no tomamos la creatividad como un producto novedoso, si no creatividad a la hora de solucionar problemas. Por ello, tomamos la definición de creatividad que nos propone Torrance (1965, citado en Esquivias Serrano, 2004), porque nos define la creatividad como la búsqueda de soluciones creativas a los problemas.

Hay autores que consideran que la creatividad es una capacidad innata, es decir, que no se puede enseñar. Entre ellos destaca Iglesias Casal (1999, op.cit.) que señala que la creatividad es una cualidad innata que no tendría sentido cultivar. Por el contrario, Taranenko (2014, op.cit.) piensa que la creatividad no es algo innato con lo que los seres humanos nacemos, no obstante todos lo poseemos ya sea en menor o mayor nivel. Asimismo, Bono (1994, citado en Iglesias Casal, 1999, op.cit.) señala que es una cualidad más que podemos cultivar y desarrollar, y de la cual existen diversos niveles. Igualmente, Blázquez Ortigosa (2009, op.cit.) afirma que la creatividad es una cualidad innata que cualquier alumno/a puede alcanzar, si los docentes son capaces de fomentarla desde edades tempranas. Ambos autores piensan que si se proporciona el entrenamiento necesario, todo el mundo podría superar ese nivel estándar que hay establecido.

En ocasiones se puede confundir la creatividad con la genialidad, por ello Iglesias Casal (1999, op.cit) señala que esto se debe a que asociamos la idea de creatividad con un cierto nivel de inteligencia, pero no hace falta ser inteligente para ser creativos. Para diferenciar ambos conceptos, se deberían tener en cuenta los rasgos por los que se puede caracterizar a una persona

creativa, estos rasgos según Villén Alarcón (2009) son fluidez, a la hora de buscar múltiples alternativas a los problemas; flexibilidad, para aceptar las alternativas; originalidad, para dar solución a los conflictos; y capacidad de redefinición, en lo referente a buscar nuevos usos y funciones a situaciones.

## *ii. Como educar la creatividad*

Enseñar a ser creativo, mejora la calidad de la educación, tanto a nivel de innovación, como a nivel de resolución de conflictos. Pero para desarrollar la creatividad se necesita la figura de dos pilares fundamentales en la educación de los niños/as. Aunque lo primero que se debe tener en cuenta es la actitud creativa de las personas, lo que requiere tener en cuenta la motivación. Además Díaz (2011), sustenta que las familias y los maestros/as tienen la responsabilidad de educar en la creatividad, porque son los dos sujetos más importantes en estas edades.

López Martínez (2005, op.cit.) señala que existen diversas formas de fomentar la creatividad, por lo que las familias deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Convencerlos de su capacidad creadora, y a su vez apoyarlos y valorarlos.
- Proporcionarles experiencias para despertar su interés.
- Facilitarles todos los recursos que necesiten.
- Escuchar sus ideas y permitirles que las desarrollen.
- Educarlos para que sean tolerantes y respeten las diversas opiniones.

Igualmente, dicha autora destaca que cada persona tiene unas capacidades, por lo que el profesorado debe estimular la creatividad de cada uno de los alumnos/as. Para ello, se debe de animar a los niños/as a expresarse de forma libre, pero se necesita entrenar esa creatividad y darle muchas oportunidades para participar. Además se debe reconocer y valorar el esfuerzo que hacen los alumnos, porque para ellos puede suponer algo muy importante. Por lo que los profesores deberían de:

- Tener objetos y recursos que despierten su interés.
- Incitarlos a que expresen sus ideas y las de los demás.

- Reconocer y valorar el esfuerzo que hacen, aunque el resultado a veces no sea el esperado.

Además de los sujetos que influyen en el fomento de la creatividad, también debemos tener en cuenta, el ambiente en el que se va a desarrollar ese fomento de la creatividad. Puesto que el ambiente influye en el alumnado, porque si no está cómodo no expresará sus ideas con fluidez, por lo que deben darse unas condiciones precisas para potenciar y desarrollar la creatividad. Estas condiciones precisas según Dabdoub (2012) son nueve, las cuales son:

- Desafío y compromiso, se refiere a la involucración de las personas en las actividades.
- Libertad, en cuanto a la libre elección de acuerdo a su edad, nivel de desarrollo y actividad.
- Confianza y apertura, consiste en promover una buena comunicación basada en el respeto entre el alumnado;
- Tiempo para idear, en cuanto a la cantidad de tiempo que se emplea para la generación de nuevas ideas.
- Juego y sentido del humor, indispensable para que los alumnos/as tengan soltura al expresar sus ideas ante el resto de compañeros.
- Conflicto, dicho aspecto siempre está presente, pero debería de aparecer en un nivel bajo.
- Apoyo de las ideas, escuchar con atención las propuestas de los niños/as y dar el apoyo para llevarlas a cabo.
- Discusión o debate, necesario para promover en el grupo la diversidad de opiniones acerca de un tema.
- Toma de riesgos, donde se permite poner en práctica actividades que sean retos para el grupo.

Lanza Escobedo (2010, 3) pone de manifiesto que la capacidad creativa de los alumnos/as se mejora cuando el profesor/a emplea una metodología que tiene como objetivo

potenciarla, es decir, una metodología cuyo objetivo es sacar el mayor provecho de cada uno, para así desarrollarla lo máximo posible. Para ello, es necesario tener en cuenta que la creatividad si queremos que la desarrollen al máximo y sobre todo por sí solos se debe entrenar. Vecina Jiménez (2006) atestigua que para entrenar esa creatividad se deben seguir los siguientes pasos:

- Primero: se debe cultivar la curiosidad y el interés de los alumnos/as.
- Segundo: ampliar la capacidad de discriminación perceptiva. Lo que esto quiere decir es que lo que cada persona refleja en su obra no es la propia realidad, sino como esa persona interpreta la realidad.
- Tercero: ejercitar las capacidades de pensamiento lateral.
- Cuarto: relativizar la importancia del juicio de los demás.

Además de estos pasos, consideramos que el docente debe tener unas características imprescindibles. Según Martínez-Salanova (2002), el profesor/a tiene que ser capaz de diferenciar entre un error, un salto en falso, aprobar los aciertos y corregir los errores.

Pero como bien señala Vecina Jiménez (2006, 37, op.cit.) “el principal freno para desarrollar la creatividad es creer que uno no puede desarrollarla”. Además, Valderrama (2012, citado en Silió, 2013) afirma que la creatividad se frena, si en la escuela se emplea una metodología tradicional, donde el alumno/a sea un mero ejecutor de la información presentada por el profesor/a. Por el contrario, si se emplea una metodología más innovadora, el alumno/a participa en su propio aprendizaje por lo que se encuentra más motivado a la hora de aprender. Asimismo, Pérez García (2013) atestigua que para educar en la creatividad, el profesorado debe cambiar el papel, pasando de ser un mero transmisor a un moderador, guía y un participante más de los conocimientos de los alumnos/as dentro del aula, para de este modo consolidar el clima precioso que contribuye al fomento de la creatividad. Por ello, Ken Robinson (2011, citado en Silió, 2013, op.cit.) concluye que todos los alumnos/as pueden desarrollar esa creatividad, pero para ello afirma que tienen que darse unas condiciones precisas. Por esta razón, dicho autor señala que la escuela mata la creatividad en el alumnado. De esta forma, el papel del maestro/a durante el proceso del fomento de la creatividad es fundamental.

A pesar del cambio en la metodología para favorecer el desarrollo de la creatividad en el ámbito de la educación que se propone desde el siglo pasado, Díaz (2011, op.cit.) afirma que sigue sin dársele la atención que esta requiere, con lo cual, el alumnado no recibe lo que necesita del Sistema Educativo.

### *iii. Elementos que frenan la creatividad*

De igual forma, debemos conocer la parte negativa, es decir, que elementos impiden el desarrollo de la creatividad. Como señalan Gómez Gallardo y Macedo (2008, 36) existen elementos que pueden frenar la creatividad. Estos son: presiones conformistas, actitudes autoritarias, actitudes burlonas, rigidez, rigidez de un profesor/a, sobrevaloración de las recompensas, excesiva exigencia de la verdad e intolerancia hacia una actitud de juego. Asimismo, Villen Alarcono (2009, op.cit.), nos dice que ser creativo no es fácil, debido a la gran cantidad de barreras que encontramos en la sociedad. Estas barreras según dicha autora son dos:

- Personales, provocadas por el miedo al cambio o a equivocarse.
- Educativas, debido a que en algunas ocasiones consideramos que nos faltan conocimientos.

Todos estos elementos que frenan la creatividad producen en el niño/a un bloqueo creativo, el cual se puede combatir de la siguiente manera: eliminando de inmediato el “no me sale”; cambiando de actividad y “aislando” el problema; poniéndose a dibujar o escribir al azar sobre un papel; eliminando el ruido de alrededor, rodeándose de algo que le inspire; probando con una siesta reparadora; empezando a realizar la actividad desde dentro hacia fuera; dándose un paseo; evitando la multitarea; y no buscando la gran idea, sino sólo una idea (Comino Comino, 2011, op.cit.).

Marín García (2009, op.cit.), Valqui (2009, op.cit.) y Comino Comino (2011, op.cit.) coinciden en que los bloqueos que dificultan el desarrollo de la creatividad son tres. Dichos bloqueos son:

- Bloqueos intelectuales o cognoscitivos. Aquellos que nos dificultan el llegar a una solución original para un problema o conflicto. Esto se debe a que las capacidades que cada persona posee encuentran dificultades en el proceso, las cuales les impiden buscar nuevas soluciones a los problemas.

- Bloqueos psicológicos o emotivos. Causados por las inseguridades que sentimos cuando nos equivocamos. En estas ocasiones prima la inseguridad o la falta de confianza ante alguna situación.
- Bloqueos sociales o culturales. Estos están provocados por la socialización del individuo. En ocasiones están dificultados por nosotros mismos, debido a que en diversas circunstancias nos acomodamos a una manera de pensar.

#### *iv. TIC y creatividad*

Según Moya Martínez (2009, 2) las Tecnologías de la Información y la Comunicación juegan un papel muy importante en la sociedad en la que vivimos, y además constituyen un gran beneficio para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que nos facilitan la fácil adaptación del conocimiento a la realidad y los intereses de nuestros alumnos/as. Aunque sean un gran beneficio en la educación, estas no son puestas en práctica, según Antón Ares y Zubillaga del Río (2004) esto se debe a que el profesorado que lleva más tiempo ejerciendo como docente no tiene la formación necesaria, por lo que no pueden usarlas y aprovecharlas al máximo.

Debido a que vivimos en una época en la que las soluciones creativas se basan en experiencias previas, las Tecnologías de la Información y la Comunicación pueden servirnos de gran ayuda para el desarrollo de la creatividad, debido a que están inmersas en nuestra vida cotidiana. Esto es así porque creemos que las TIC potencian y enriquecen la capacidad creativa y crítica de nuestro alumnado. Dicha idea está reforzada por Sánchez Rodríguez (2001) que afirma que las TIC son un elemento imprescindible en este proceso, porque mediante ellas los alumnos/as piensan, buscan e indagan para producir nuevas soluciones a los problemas que se les plantean. Igualmente, según dicho autor, el docente ha de procurar desarrollar la libre expresión, ejercitar la imaginación, estimular la actividad mental y no enseñar mecánicamente. Para ello los maestros/as tienen que favorecer y posibilitar más oportunidades, por lo que puede ayudarse de las TIC.

Según Alcántara Trapero (2009), las TIC nos brindan posibilidades, entre las que podemos distinguir cuatro. Estas son:

- Colaboración. El uso de las TIC pueden romper las fronteras que hay, debido a que la información permanece en las redes y puede ser compartida por todo el mundo.
- Comunicación. Al compartir la información en Internet nos comunicamos con el resto de personas.
- Análisis. Internet nos brinda diversidad de herramientas para examinar la información encontrada.
- Creatividad. Las TIC nos ayudan dejar volar la imaginación a la hora de buscar múltiples soluciones a situaciones.

Profundizando más en esta última posibilidad que las TIC nos ofrecen, se ahonda más en las contribuciones que tienen las TIC en el proceso creativo según Sánchez Rodríguez (2001, op.cit.). Aunque son varias, destacamos las tres siguientes:

- Simplificando. Esto se debe a que se han aglutinado en una sola la gran cantidad de técnicas y aparatos.
- Reducción de costes. Al simplificar los aparatos y técnicas, producir el material tiene un coste menor. Por ejemplo a la hora de hacer una fotografía, antes se necesitaban múltiples aparatos como cámara, ampliadora, pinzas, líquidos, etc. Cuando hoy día, solo hace falta un programa.
- Democratización. Al producirse la democratización, se ha popularizado más la creatividad. Esto es así porque al haber una reducción de costes es más fácil conseguir los instrumentos necesarios para desarrollar esa creatividad.

Por todo esto, el autor señala que el docente debe interesarse por el desarrollo de la creatividad de sus alumnos/as, pero para esto debe preocuparse por varias cuestiones. Entre ellas se destaca que los niños/as generen el mayor número posible de ideas a cualquier situación que se le plantee.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se puede decir que la creatividad es un concepto muy amplio, y que puede ser potenciada o desarrollada mediante los recursos TIC. En dicha



acción se debe tener claro que las herramientas TIC deben usarse solo como un instrumento de apoyo, no como el eje vertebrador para el desarrollo de la creatividad.

*a. Recursos TIC*

Para fomentar este desarrollo de la creatividad podemos usar diversos recursos, los cuales tenemos al alcance, para poder usarlos de forma gratuita. Además de fomentar el desarrollo de la creatividad estas actividades pueden ir enlazadas con otros objetivos secundarios, los cuales pueden surgir con la realización de las propias actividades. Algunos de los programas más relevantes son:

- *Glogster*. Es un lienzo virtual para crear carteles multimedia, muros interactivos, etc. Además se pueden insertar imágenes, gráficos, videos, fondos, etc. Al mismo tiempo nos permite acceder a una biblioteca de contenido atractivo educativo creado por otros estudiantes y educadores de todo el mundo.
- *Text2mindmap*. Es una herramienta online totalmente gratuita, ideal para crear mapas conceptuales. Además puedes clasificar las ideas por niveles de colores. Las ideas se muestran a través de unos brazos articulados.
- *Prezzi o Emaze*. Ambos programas nos permiten crear presentaciones libremente sobre cualquier tema, usando algunas de las plantillas que nos presta el programa o creándolas nosotros mismos desde una base en color blanco. Uno y otro nos ofrecen insertar imágenes, videos, texto, gráficos, etc.
- *Paint*. Es un programa editor de fotografías desarrollado por Microsoft. Además nos permite crear dibujos libremente, ofreciéndonos una gama amplia de colores y distintos accesorios, entre los que nos encontramos lápiz, rotulador, goma, pinceles, brochas, etc.
- *Hello Kids*, recurso para Tablet y teléfonos móviles. En este nos encontramos diferentes acciones como dibujos ya hechos para colorear, dibujar, actividades manuales, videos, lectura, etc.
- *Voki y Vocaroo*, los cuales nos permiten crear producciones orales.
- *Story Jumper y Story Bird*. Es un sitio donde los alumnos pueden crear historias para así poder desarrollar la creatividad y la escritura mediante el uso de las

nuevas tecnologías. Además los alumnos/as pueden publicar los relatos una vez lo hayan terminado.

- *Mobincube*. Es un recurso web el cual nos permite crear aplicaciones acerca de los contenidos que se quieran, y a través de la cual los niños/as pueden tanto divertirse como aprender a la vez.

Por último, nombrar el sitio web llamado *Padlet*. El uso de *Padlet* es muy simple, nos permite crear una pizarra colaborativa online. Se pueden mostrar mediante notas todas las tareas o producciones creadas de manera visual. En él podemos agregar cualquier tipo de elemento, desde imágenes, videos y audios, hasta presentaciones.

#### v. *Cambios en la enseñanza*

Como afirma Moya Martínez (2009, 4, op.cit) el uso de las nuevas tecnologías dentro de modelo enseñanza implica muchas transformaciones. Estas transformaciones son:

- El cambio en el proceso educativo. Anteriormente, las personas pasaban por las etapas educativas para recibir una formación, para luego iniciar una vida profesional. Ahora, se necesita recibir una formación continua para no quedarse obsoleto. En este proceso de formación continua, son las TIC las que nos ofrecen diversas herramientas para ello.
- El cambio en los objetivos educativos. El profesorado debe preparar a los discentes para vivir en la sociedad que hay actualmente. Por ello, se debe potenciar desde muy temprano las habilidades necesarias para el uso de las TIC.
- El cambio en los centros escolares. Para que este cambio sea posible, los centros deben de disponer del material necesario, es decir, tener como mínimo un ordenador y conexión a Internet.
- El cambio en los contenidos didácticos. Frente al material que se ha usado siempre, el uso de las nuevas tecnologías hace posible la creación de materiales más interactivos, atractivos y variados.

Además destaca las oportunidades y los beneficios que otorgan las TIC en el ámbito educativo. Estas favorecen las relaciones sociales, promueven el aprendizaje cooperativo,

propician la construcción de nuevas producciones artísticas y el desarrollo de las capacidades creativas.

Por otro lado, comenta sobre las nuevas tecnologías en nuestra Comunidad Autónoma, Andalucía, y menciona que “la Ley de Educación de Andalucía supone una apuesta por el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la práctica educativa”. En Andalucía existe un programa llamado Escuela Tic 2.0, el cual refuerza la integración de las TIC en los centros educativos andaluces. Este programa tiene objetivos, de entre los cuales se destaca el conseguir que las TIC pasen a ser un recurso didáctico de uso habitual en el aula.

El cambio en la enseñanza, es primordial para poder desarrollar la creatividad del alumnado, y para poder dar la atención que esta requiere. Pero para todo ello debemos tener en cuenta la época en la que vivimos, ya que es un tiempo en el que las TIC están muy presentes, por lo que hoy en día se convierte en una necesidad para que los jóvenes puedan desenvolverse sin problemas dentro de la sociedad. Además hemos podido ver que estas nos brindan múltiples posibilidades para que este cambio sea posible. Aunque hay que tener en cuenta que es un cambio a largo plazo, que debe empezar por el cambio de actitud del profesorado para que todo esto sea posible.

#### **4. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

- Conocer y utilizar las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación, y utilizarlos como recursos para fomentar el desarrollo de la creatividad en el alumnado de Educación Primaria.
- Utilizar el sonido, la imagen y el movimiento como elementos para representar, comunicar y expresar ideas, sentimientos y emociones.
- Indagar en los medios audiovisuales y recursos informativos para crear nuevas producciones plásticas.

## 5. METODOLOGÍA

Los métodos de enseñanza tradicionales se basan en la transmisión y adquisición de conocimientos. Por el contrario, la metodología ABP pretende que el alumno/a aprenda a desenvolverse como un experto, siendo capaz de reconocer y resolver un problema o caso. Esta metodología es una metáfora educativa del proceso natural por medio de la cual las personas aprenden a resolver problemas al enfrentarse a ellos. (Prieto, Díaz, Hernández y Lacasa, 2008).

La metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es un aprendizaje autodirigido por un tutor en pequeños grupos donde se desarrolla y resuelve un problema, por lo que el principal elemento es el problema. Este problema consiste en una descripción de un conjunto de hechos que requieren una explicación (Vizcarro y Juárez, 2008). El ABP se ha relevado con éxito como una metodología para el aprendizaje significativo (Arpí Miró et al., 2012). Esto se debe a que el alumnado analiza y reflexiona sobre los problemas, por lo que asimilan y conectan las nuevas ideas con sus conocimientos previos. Según Prieto et al. (2008, op.cit.) el ABP ha sido tan exitoso porque permite que los estudiantes aprendan a identificar sus propios objetivos de aprendizaje y a planificar la adquisición autónoma de los mismos. Dichos autores confirman que los alumnos/as que aprenden mediante esta metodología llegan a ser unos profesionales capaces de aplicar las competencias que se adquieren durante el proceso. Estas competencias (Prieto et al., 2008, op.cit.) están relacionadas con unas características creativas, es decir, las características de la personalidad creativa (Cuadrado Morales, 2010, op.cit.). La relación que se establece entre ambas son:

- Motivación y obligación de afrontar, analizar y solucionar problemas de cierto nivel de complejidad. Dicha competencia está relacionada con la originalidad a la hora de proponer soluciones a problemas.
- Necesidad de juzgar la adecuación de su conocimiento. Se relaciona con la coherencia, al buscar la adecuación del conocimiento.
- Aprenden a construir nuevos conocimientos con la información encontrada y aplicarlo a los problemas. Flexibilidad como característica creativa al adaptar los nuevos conocimientos a los que había anteriormente.

- Mejora de la retención de conocimiento a largo plazo y capacidad para aplicarlo. La síntesis tiene gran relación con esta competencia al tener que enlazar la información y aplicarla.
- Desarrollo de competencias esenciales para resolver problemas (solución, comunicación, trabajo en equipo). El análisis y la comunicación están relacionados con esta competencia al diseñar una solución, comunicarse y trabajar en equipo.
- Aprenden a comunicarse oral y documentalmente. La comunicación está relacionada a esta competencia, debido a que se anticipa a las necesidades que se tienen justificando la información.
- Enseña a trabajar cooperativamente en pequeños equipos. En esta competencia se ponen en práctica todas las características creativas mencionadas con anterioridad.

Dentro de esta metodología del Aprendizaje Basado en Problemas existen diferentes métodos. Entre los cuales se destacan dos, el método tradicional que está dividido en 7 pasos, conocido como el método de Maastricht de Schmidt (1983, citado en Prieto, 2008). Además existe otra variable que se puede realizar como un mayor número de alumnos/as, conocido como Hong Kong de Lai (2002, citado en Prieto, 2008, op.cit.). A continuación se muestran la tabla 1, la cual contiene las diferentes fases de ambos métodos según Prieto (2008, op.cit.).

**TABLA 1. MÉTODOS DEL ABP.**

<b>MÉTODO DE MAASTRICHT</b> (hasta 20 alumnos/as)		<b>MÉTODO DE HONG KONG</b> (hasta 60 alumnos/as)	
<b>PASO 1</b>	Identificación de los hechos y palabras clave del problema	<b>1ª FASE</b>	Análisis inicial
<b>PASO 2</b>	Definición del problema		

<b>PASO 3</b>	Justificación		
<b>PASO 4</b>	Información adicional que necesitamos	<b>2ª FASE</b>	Planteamiento de la investigación
<b>PASO5</b>	Identificación de asuntos sobre los que aprender. Plan de investigación		
<b>PASO 6</b>	Investigación y estudio individual	<b>3ª FASE</b>	Investigación y estudio
<b>PASO 7</b>	Informe y presentación oral	<b>4ª FASE</b>	Informe y puesta en común mediante presentación oral

Basándonos en estos dos métodos, proponemos una adaptación de ellos a lo que nosotros pretendemos conseguir. Teniendo en cuenta nuestro objetivo principal, nuestra propuesta va destinada a una resignificación de las TIC, por ello, los pasos que se proponen son las siguientes.

La 1ª fase se desarrollará en la clase completa, aunque también se realizara trabajo en pequeños grupos.

- Paso 1: se aprende el uso y manejo habitual del recurso TIC, con el que vamos a trabajar.
- Paso 2: se define y expone el problema. Este se resolverá con el recurso TIC propuesto.
- Paso 3: justificación. En el aula se debaten las posibles soluciones que se nos plantean, con el fin de dar solución al mismo, a través de la resignificación de un recurso TIC.

La 2ª fase se desarrollará igual que la 1ª fase, parte en gran grupo y parte en pequeños grupos.

- Paso 4: información adicional que necesitamos. En este paso el alumnado en grupo deberá buscar toda la información necesaria para resolver el problema. Para ello, se debe relacionar la información teniendo en cuenta el uso habitual que conocemos de las TIC con el concepto de resignificación o redefinición.
- Paso 5: identificación de asuntos sobre los que aprender. Plan de investigación. Cada grupo organiza toda la información por medio del uso de las TIC, para conseguir el objetivo de resolver el problema. En este paso se deben tener en cuenta y valorar los elementos de las características que presenta una persona creativa, relacionadas con las competencias que se desarrollan durante todo el proceso.

Tras la definición de conceptos pasamos al desarrollo de la cuestión a resolver. La 3ª fase se desarrollará mediante trabajo individual.

- Paso 6: investigación y estudio individual. El alumnado realiza todas las tareas necesarias para resolver el problema.

La 4ª fase se desarrollará de nuevo tanto en gran grupo como en pequeños grupos.

- Paso 7: informe y presentación oral. Cada grupo expondrá lo que han aprendido y la utilidad de lo aprendido. Uno analiza el uso que se le dan a las TIC habitualmente, y otro alumno/a analizara el proceso de redefinición de las TIC. Por lo que uno da más importancia al producto final, y otro da más importancia al proceso de aprendizaje. Ambos alumnos/as deben de reflexionar sobre ambas situaciones.

## **6. CRONOGRAMA**

El diseño de este proyecto de innovación, teniendo en cuenta la metodología ABP, recibe el nombre de “CAMBIAMOS EL USO DE UNA HERRAMIENTA TIC” dirigido al alumnado del 3º ciclo de Educación Primaria, más concretamente en el 5º curso de dicha etapa.

Dicho proyecto surge, porque creemos que fomentar la creatividad a través de las TIC es un proceso muy motivador para el alumnado de la sociedad en la que vivimos, debido a que lo usan como un instrumento cotidiano en su vida. Por lo tanto, el objetivo que desempeña esta actividad es cambiar el uso habitual de una herramienta TIC, para mejorar el desarrollo la creatividad del alumnado.

### 1ª FASE

- Paso 1. Aprendizaje del uso y manejo habitual del recurso TIC, con el que vamos a trabajar.

Enseñamos al alumnado el manejo del programa *Paint*, *Word* y *Prezzi* para que se familiaricen con él.

- Paso 2. Definición del problema.

El alumnado con la ayuda del tutor/a hablan de cómo podríamos cambiar el uso habitual del programa *Paint*, *Word* y *Prezzi*. Para ello, vamos a usar dicho recurso como un lugar en el que podemos escribir.

- Paso 3. Justificación.

En gran grupo debatimos sobre posibles soluciones, y llegamos a la conclusión de que podemos dar un nuevo significado a dicho recurso TIC.

### 2ª FASE

- Paso 4. Búsqueda de información adicional necesaria.

En este paso los escolares deberán buscar toda la información que sea necesaria para solucionar el problema que se les ha planteado con anterioridad. Para la búsqueda de información deberán usar las TIC como recurso facilitador de la información.

A continuación los discentes en gran grupo llegan a la conclusión de qué necesitan saber para solucionar el problema. En gran grupo toman la decisión que para solucionar el problema deben de resolver una serie de preguntas, las cuales son:

- ¿Qué vamos a diseñar?



- ¿Cómo lo vamos a hacer?
- ¿Qué características debe tener?
  
- Paso 5. Identificación de asuntos sobre los que aprender.

Cada grupo organiza la información buscada para solucionar el problema. Para organizar la información usarán la herramienta Text2mindmap, en la cual crearán un mapa conceptual dónde aparezca la información encontrada organizada por colores. Para ello, dividiremos a toda la clase por parejas. Cada uno de los componentes de la pareja tomará un rol, puesto que vamos a trabajar desde dos perspectivas.

### 3ª FASE

- Paso 6. Investigación y estudio individual.

Los alumnos/as empezarán a trabajar y lo harán desde 2 perspectivas. Por ejemplo: se va a celebrar el día del amigo/a invisible, y para ello cada alumno/a realizará una actividad en dónde tienen que escribir una poesía para un amigo/a que les ha tocado mediante un sorteo en clase. En el *Word*, un alumno/a escribirá una poesía formando el dibujo que quiera, siempre y cuando esté relacionado con la amistad; el otro alumno/a escribirá la poesía normal, teniendo en cuenta la forma que debe de presentar una poesía. Otro ejemplo sería elegir una palabra e intentar definir su significado mediante la escritura en *Paint*, y el otro alumno/a deberá escribir la palabra y dibujarla, todo ello el *Word*. Un último ejemplo sería el uso habitual de *Prezzi*, y por otro lado, usar el programa para dar vida a un personaje imaginario por medio de una presentación. Asimismo caracterizarlo e intentar crear una conversación.

### 4ª FASE

- Paso 7. Informe y presentación oral.

En este paso final, los alumnos/as expondrán sus trabajos al resto de compañeros/as, mostrando todo el proceso seguido hasta llegar al resultado que se quería. Para dicha exposición, usarán *Prezzi* para presentar los productos creados y explicarnos el proceso que han seguido. De esta manera crearán cada uno de los alumnos/as como una conversación en donde expongan de manera conjunta todo lo realizado. Además, explicarían al resto de sus compañeros lo que han aprendido y cuál ha sido su utilidad.

Una vez finalizado todo esto, se debería realizar de nuevo todo el proceso, para que todos los alumnos/as tengan la misma experiencia. En este caso, al realizarla de nuevo, los discentes cambiarían de rol. La temporalización de esta actividad será de aproximadamente 3 semanas, aunque está puede variar dependiendo de los contratiempos o necesidades de los alumnos/as. Durante el transcurso de este, el responsable del proceso será el tutor en todo momento. Será el responsable tanto del proyecto como de los grupos, debido a que tomará la función de guía durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cabe mencionar también cuales son las asignaturas implicadas y el por qué. Estas son las siguientes:

- La asignatura de *Lengua Castellana y Literatura*. Debido a la realización de una poesía en una de las herramientas escogidas.
- La asignatura de *Artística*. Esta asignatura es la principal, puesto que el objetivo del proyecto es mejorar el desarrollo de la creatividad mediante la utilización de recursos TIC, aunque se trabajen otras materias. Esta se pone en práctica al usar las TIC de manera habitual, pero también al llevar a cabo una resignificación de la herramienta TIC, *Paint*, *Word*, *Prezzi*, etc. Todo esto es así porque creemos que las TIC potencian y enriquecen la capacidad creativa y crítica del alumnado. Además para que este en marcado dentro de un proyecto de innovación, se van a usar las TIC como un elemento imprescindible en el mismo, pues se le está dando un nuevo significado a un programa que no fue creado para desempeñar dicha función.
- La asignatura de *Matemáticas*, al usar la geometría plana para crear nuevas producciones en *Word*.

## 7. EVALUACIÓN

Con este proyecto de innovación se pretende fomentar el desarrollo de la creatividad mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el alumnado de Educación Primaria, concretamente en el 5º curso de la misma etapa. Aunque se plantea para este grupo concretamente, es beneficioso para cualquier grupo con unas determinadas destrezas en el manejo de las TIC. Por tanto, los beneficios que se obtendrían en la realización de este

proyecto de innovación serían una mejora en el desarrollo de la creatividad de los discentes mediante conocimiento y utilización de las posibilidades que nos ofrecen las TIC, puesto que son una herramienta imprescindible en la sociedad en la que vivimos.

La garantía de su implantación se puede llevar a cabo de dos formas. La primera implantación que se destaca podría ser llevar a cabo la metodología propuesta anteriormente en todas las asignaturas de la etapa de Educación Primaria, de esta forma y como se muestra en el cronograma, la Orden del 17 de marzo de 2015, expone que el uso de las TIC será relevante para el desarrollo de las diferentes asignaturas, permitiendo la consecución de los objetivos. Otra forma de implantarlo podría ser con la creación de una nueva asignatura llamada “Las TIC y el uso de la creatividad”, debido a la gran importancia que han cobrado las Tecnologías de la Información y Comunicación en la sociedad actual. Cualquiera de las dos implantaciones podrían ser reales, pero para ello se necesita una previa formación del profesorado. Asimismo, aunque aquí se muestre solo una actividad que se podría desarrollar y llevar a cabo en el aula, la implantación debería ser continuada durante el transcurso del curso, es decir, no debe quedarse solo en una actividad, si no en un proceso continuo que asegure el fomento de la creatividad mediante el uso de las TIC.

Con la consecución de este proyecto de innovación se han generado varios recursos y productos. Los productos creados serían las imágenes del *Word*, tanto de la poesía escrita como de la poesía formando el dibujo que cada alumno/a desee. Otro producto sería la definición de una palabra en *Paint*, y una palabra escrita y su definición formando la imagen de lo que designe en *Word*. Y por último, el recurso generado con *Prezzi*, donde los alumnos crean una conversación mediante diapositivas con voz. Además se debe tener en cuenta el producto final también, donde proseguirán con la actividad de *Prezzi*, y explicarán todo el proceso simulando una conversación entre los/as dos alumnos/as.

Con todas estas acciones la mejora del proyecto sería optimizar el desarrollo de la creatividad en el alumnado, usando como recursos motivadores las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Con todo ello, se espera que los alumnos/as mejoren su creatividad, y además que puedan hacerlo de la manera más lúdica posible. Por todo ello se introducen las nuevas tecnologías en este proyecto, porque como bien menciona Moya Martínez (2009, op.cit) las nuevas tecnologías nos brindan grandes posibilidades y beneficios, pero además favorecen el desarrollo de la creatividad.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Álcantara Trapero, M. D. (2009). Importancia de las TIC para la Educación. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*(15), 1-20.
- Antón Ares, P. y Zubillaga del Río, A. (2004). La formación del profesorado para la implantación de las TICs como soporte a los nuevos modelos derivador del espacio europeo de educación superior (EEES). *La formación del profesorado para la implantación de las TICs como soporte a los nuevos modelos derivador del espacio europeo de educación superior (EEES)* (págs. 1-9). Madrid: I Jornadas TIC en la UNED. Obtenido de La formación del profesorado para la implantación de las TICs como soporte a los nuevos modelos derivador del espacio europeo de educación superior (EEES): [http://campus.usal.es/~ofeees/ARTICULOS/formacion\\_prof\\_tics\\_eees.pdf](http://campus.usal.es/~ofeees/ARTICULOS/formacion_prof_tics_eees.pdf)
- Arnáiz Sánchez, P. (2008). *La metodología del Aprendizaje Basado en Problemas*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Arpí Miró, C., Ávila Castells, P., Baraldés Capdevila, M., Benito Mundet, H., Gutiérrez del Moral, M. J., Orts Alís, M., Rigall Torrent, R. y Rostan, R. (2012). El ABP: origen, modelos y técnicas afines. *Aula de Innovación Educativa*(216), 14-18.
- Blázquez Ortigosa, A. (2009). La importancia de ser creativo. *Revista Digital Innovacion y Experiencias Educativas*(17), 1-12.
- Cea Quevedo, P. (7 de Enero de 2011). *El aporte de las TICs en el desarrollo de la creatividad*. Obtenido de El aporte de las TICs en el desarrollo de la creatividad: <https://prezi.com/05j1d09wihtb/el-aporte-de-las-tics-en-el-desarrollo-de-la-creatividad/>
- Comino Comino, E. (2011 de Enero de 12). *Bloqueos Creativos*. Obtenido de Bloqueos Creativos: <https://es.pinterest.com/pin/110619734574004683/>
- Cuadrado Morales, J. F. (2010). La creatividad en el aula. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*(30), 1-8.
- Dabdoud Alvarado, L. (2012). La creatividad en la escuela. Una especie en peligro de extinción. *Ñaque*, 1-9.

- del Moral Pérez, M. E. (1999). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Creatividad y educación. *Educación*, 33-52.
- Díaz, H. (30 de Septiembre de 2011). *TICs, Talento y Creatividad: las escuela y el entorno*. Obtenido de TICs, Talento y Creatividad: las escuela y el entorno: <http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/desafioseducacion/2011/09/30/tics-talento-y-creatividad-la-escuela-y-el-entorno/>
- Esquivias Serrano, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17.
- Gómez Gallardo, L. M. y Macedo Buleje, J. C. (2008). El currículo creativo como alternativa de cambio en el sistema educativo. *Investigación Educativa*, 12(22), 29-37.
- González, M. P. (20 de Septiembre de 1981). *La educación de la creatividad*. Obtenido de La educación de la creatividad: [http://www.biopsychology.org/tesis\\_pilar/](http://www.biopsychology.org/tesis_pilar/)
- Iglesias Casal, I. (1999). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: caracterización y aplicaciones. *Facultad de Filología. Universidad de Oviedo*, 941-954. Obtenido de La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: caracterización y aplicaciones.
- Lanza Escobedo, D. (2012). Estrategias Didácticas para el desarrollo de la creatividad en Educación Primaria. *Estilos de aprendizaje: investigaciones y experiencias*, (págs. 1-9). Santander.
- López Martínez, O. (7-27 de Febrero de 2005). Enseñar a ser creativo. *Enseñar a ser creativo*. Murcia, Murcia, España.
- Marín García, T. (2009). Teoría sobre creatividad. *Estrategias creativas-grupo intura*, 1-68.
- Marín Viadel, R. (2014). *Didáctica de la Educación Artística para Primaria*. Madrid: Pearson.
- Martínez-Salanova Sánchez, E. (13 de Mayo de 2016). *El aprendizaje de la creatividad*. Obtenido de Cine y Educación: [http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm#La\\_vía\\_de\\_la\\_creatividad](http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm#La_vía_de_la_creatividad)

- Pardo Porto, A. B. y Lasuen Elorz, A. (2009). Creatividad y Escuela. *Atención Integral al Desarrollo de la Persona*, 1-16.
- Pérez García, A. (2013). Creatividad y Educación. Formación del profesorado para educar en la creatividad. *Revista Creatividad y Sociedad*, 21, 2-5.
- Moya Martínez, A. M. (2009). Las nuevas tecnologías en la Educación. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*(24), 1-9.
- Sánchez Rodríguez, J. (2001). La creatividad y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Creatividad con TICs*, 1-4.
- Silió, E. (8 de Abril de 2013). La buena escuela no afixia la creatividad. *EL PAÍS*.
- Taranenko, O. (5 de Mayo de 2014). *Creatividad y TICs: un reto en el aula*. Obtenido de Creatividad y TICs: un reto en el aula: [http://skemman.is/stream/get/1946/18043/42299/1/TFR\\_-\\_Taranenko\\_-\\_versi%C3%B3n\\_final\\_con\\_anexos.pdf](http://skemman.is/stream/get/1946/18043/42299/1/TFR_-_Taranenko_-_versi%C3%B3n_final_con_anexos.pdf)
- Valqui Vidal, R. V. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 2(49), 1-11.
- Vecina Jiménez, M. L. (2006). Creatividad. *Papeles del Psicólogo*, 27(1), 31-39.
- Villén Alarcón, S. (2009). Estrategias para desarrollar la capacidad creativa del alumnado. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*(22), 1-8.

## 9. ANEXOS

### a. Fichas de la revisión bibliográfica

Título: Importancia de las TIC para la educación.

Autor: M<sup>a</sup> Dolores Alcántara Trapero.

Resumen:

Este artículo nos habla de la importancia que tiene la introducción de las TIC en la educación, a causa de los cambios que se están produciendo en la sociedad actual.

Ideas:

- Qué son las TIC (1-2).
- Funciones de las TIC (2-4).
- Las TIC en la educación (4-5).
- Cómo reaccionan en los centros ante la incorporación de las TIC (5-6).
- Como las TIC han impactado en la educación (6-9).
- Posibilidades que nos brindan las TIC (9-10).
- Razones para usar las TIC en la educación (11).

Título: La formación del profesorado para la implantación de las TIC como soporte a los nuevos modelos derivados del espacio europeo de educación superior.

Autor: Paloma Antón Ares, Ainara Zubillaga del Río.

Resumen:

En este documento se habla de la formación que tiene que recibir el profesorado en el área de TIC, para todo ello se hace una investigación y se pasan una serie de cuestiones para llegar a las conclusiones finales.

Ideas:

- La formación del profesorado en TIC es un tema prioritario (2).
- Formación del profesorado sobre navegación es alta (3).
- Herramientas de comunicación son usadas a diario (4).
- Donde más herramientas se usan, con más frecuencia, es en el ámbito de la investigación (6).
- Nivel de formación y uso de recursos TIC es proporcional a la complejidad de las aplicaciones informáticas (7).
- Bajos niveles en el uso de aplicaciones informáticas relacionadas con la metodología (7).
- Uso de recursos TIC es de carácter instrumental e individual (7).



Título: Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas.

Autor: Pilar Arnáiz Sánchez.

Resumen:

En este libro se nos habla de la metodología basada en problemas, basándonos en aspectos más teóricos y además en experiencias propias, ya que en él se expone las opiniones y experiencias de diferentes autores.

Ideas:

- ¿Qué es y cómo funciona el ABP? (9-32).
- El rol que tiene que tomar el autor (79-97).
- Como se evalúan las competencias en el ABP y el papel de las tareas (98-122).
- Experiencias prácticas: el uso de las TIC como soporte del ABP (253-281).
- Variantes metodológicas del ABP (55-78).

Título: El ABP: origen, modelos y técnicas afines.

Autor: Carmen Arpí Miró, Pilar Ávila Castells, Marisa Baraldés Capdevilla, Helena Benito Munset, M<sup>a</sup> Jesús Gutiérrez del Moral, Marta Orts Alís, Ricard Rigall Torrent, Carles Rostan.

Resumen:

En este documento se expone que es el ABP, cuál es su origen, cuáles son sus características, como se ha expandido a grupos numerosos de estudiantes, la existencia de otros modelos. Asimismo, nos muestra e informa de las fases dependiendo del empleo de dos métodos distintos, aunque fuertemente relacionados.

Ideas:

- Los orígenes del ABP.
  - El aprendizaje basado en problemas se ha relacionado con el aprendizajes significativo (14).
  - Los grupos de ABP dependen de las habilidades de los profesores tutores para fomentar la participación del estudiante, el trabajo en equipo y el pensamiento (15).
- Características del modelo.
  - El modelo adoptado consiste en que el docente asume el rol de tutor de un grupo poco numeroso (10-12 estudiantes) a los que se les plante casos o situaciones reales de la práctica (15).
  - El denominador común es el aprendizaje autónomo y autodirigido centrado en el estudiante y el desarrollo de áreas de aprendizaje integradas (13).
- El modelo adaptado a grupos numerosos de estudiantes.
  - El modelo Hang Kanh hasta 60 alumnos, dividido en 4 fases y 7 pasos (16).
  - El modelo 4x4 para una capacidad de hasta 120 alumnos, dividido también en 4 fases (16-17).

- Otros modelos (16-17).
  - El planteamiento constructivista del ABP, tiene paralelismos con estrategias de aprendizaje por descubrimiento: estudio de cosas, búsqueda del tesoro, webquest.
  - Estudio de cosas: prepara a los alumnos/as, haciéndoles estudiar y analizar casos ya tratados en estudiantes (16).
  - Proyectos: aprendizajes basado en un interés del alumando, el trabajo colaborativo y la autorregulación de los estudiantes en la organización y finalización del proyecto (17).
  - Caza del tesoro: web con una serie de preguntas y una lista de enlaces en los que los estudiantes buscan las respuestas (17).
  - Webquest: analiza la investigación en línea para dar respuesta a un problema o hipótesis previamente planeada (17).
  
- Conclusión.
  - El estudiante se prepara con el ABP para desarrollar competencias que necesitará profesionalmente.

Título: La importancia de ser creativo.

Autor: Antonio Blázquez Ortigosa.

Resumen:

Se define la creatividad como una cualidad necesaria para los alumno/as en la escuela actual. Además la creatividad tiene unas para producir nuevas y valiosas ideas. Asimismo, se exponen una serie de teorías para favorecer el desarrollo de la creatividad, y una serie de factores que afectan al desarrollo de la misma.

Ideas:

- Componentes:
  - Competencias, pensamiento imaginativo, personalidad audaz, motivación intrínseca y entorno creativo (2).
- Teorías de la creatividad:
  - Teoría asocianista (2).
  - Teoría gestática (3).
  - Teoría existencialista (3).
  - Teoría de la transferencia (3).
  - Teoría psicoanalítica (4).
  - Teoría de las inteligencias múltiples (4).
- Procesos creativos.
  - Factores cognitivos, afectivos y ambientales (8-9).
- Niveles de creatividad.
  - Recreación, descubrimiento, expresión, producción, invención, innovación, racionalización emergente (9-11).

Título: El aporte de las TIC en el desarrollo de la creatividad.

Autor: Paulina Cea Quevedo.

Resumen:

En este sitio web se muestra cual ha sido el aporte que han hecho las TIC para favorecer en el desarrollo de la creatividad.

Ideas:

- establecimiento de hipótesis.
- Definición de TIC
- Definición de creatividad.
- Proceso creativo.
- Rol del profesor,
- Barreras de la creatividad.

Título: Los bloqueos creativos. Cognoscitivos, emocionales y culturales.

Autor: Eloísa Comino Comino.

Resumen:

En el documento se habla de lo que son los bloqueos creativos, y en las categorías en la que se agrupan. Además en documento nos habla de nueve ideas para poder combatir los bloqueos que se sufren en determinadas ocasiones. Además nos explica cada uno de los bloqueos cuales son las causas que los provocan.

Ideas:

- Definición de los bloqueos creativos (2).
- Bloqueos cognitivos.
  - Por los que nos vemos incapaces a una solución original del problema.
- Bloqueos emotivos.
  - Debido a inseguridades que pueden sentir los individuos, el miedo a equivocarse, etc. (2-3).
- Bloqueos culturales.
  - Debido a que nos conformamos con lo que somos (3)
- 9 ideas para combatir los bloqueos creativos (4-5).
  - Elimina de inmediato el no me sale de tu cabeza.
  - Cambia de actividad y “aisla” el problema.
  - Ponte a dibujar o escribir al azar sobre un papel.
  - Elimina el ruido de alrededor, rodéate de algo que te inspire.
  - Prueba con una siesta reparadora, hace milagros.
  - Empieza a pintar el cuadro desde el centro hacia fuera.

- Date un paseo por el parque o practica algo de ejercicio.
- Evita la multitarea como si fuera una plaga.
- No busques la gran idea, solo una idea.

Título: La creatividad en el aula.

Autor: José Félix Cuadrado Morales.

Resumen:

Se exponen las diferentes definiciones del término creatividad en el ámbito de la Educación. Igualmente nos muestra las características que presenta un individuo para ser considerado creativo. Así como las orientaciones y técnicas a poner en práctica para desarrollar la creatividad.

Ideas:

- Definición de creatividad (1-2).
- Características de una persona creativa: originalidad, comunicación, nivel inventiva, sintetizar, analizar, redefinir, sintetizar, elaboración (4-5).
- Orientaciones metodológicas: formación, innovación e investigación (5-6).
- Técnicas: Mapas mentales, arte de preguntar, lluvia de ideas, visualización, analogías, listado de atributos, scamper (6-7).



Título: La creatividad en la escuela ¿Una especie en peligro de extinción?

Autor: Lilian Dabdoud Alvarado.

Resumen:

En este artículo nos definen el término creatividad. Además, nos dice que para tener una mejor comprensión de la creatividad, tenemos que cumplir las 4 pes. Por otro lado, nos habla de la importancia de la creatividad, puesto que es el motor de la evolución del ser humano. Otro aspecto que trata son las experiencias que tienen los niños/as en la escuela cuando el docente entierra la creatividad. No obstante, nos cuenta cual sería el clima oportuno para el favorecimiento de la creatividad en el aula. Por último, destaca lo que el docente puede hacer para promover un buen clima para la creatividad.

Ideas:

- ¿Qué es la creatividad?
- Uno de los términos en los que caben muchas cosas.
- La creatividad involucra procesos cognitivos, afectivos, sociales, neurológicos y de la comunicación (3).
- Puntos en común del término creatividad (3).
- Aproximación de la creatividad: las 4 pes de la creatividad (3).
  - Persona: características propias de los individuos relacionadas con la creatividad (3).
  - Proceso: opiniones o acciones, investigar cómo se lleva a cabo el proceso creativo del individuo (4).
  - Producto: resultados, que pueden tomar diversas formas y pueden o no ser tangibles (5).
  - Clima: contexto, condiciones presentes, donde tiene lugar el proceso creativo (5).

- ¿Por qué es importante la creatividad?
  - Permite transformar la realidad y mejoras (5).
  - Conduce a la realización personal (5).
  - Es un camino de trascendencia (5).
  - Es un conjunto de habilidades y actitudes para dar respuesta (5).
  
- La muerte de la creatividad en el aula.
  - Hay mensajes que les proporcionan ladrillos para ir construyendo barreras que después tendrán que desmontar para acortar su creatividad (6).
  - 15 cosas o hechos que sin darnos cuenta los educadores hacemos para enterrar la creatividad (6).
  
- Un clima propicio para el florecimiento de la creatividad (7-9).
  - Desafío y compromiso: grado en el que las personas se involucran en las actividades.
  - Libertad, independencia de la conducta.
  - Confianza y apertura: seguridad emocional en las relaciones interpersonales.
  - Tiempo para idear: tiempo que usan las personas para generar nuevas ideas.
  - Juego y sentido del humor: soltura para expresarlo.
  - Conflicto: presencia de tensiones y emociones en el grupo.
  - Apoyo a las ideas: la forma en que se reciben nuevas ideas.
  - Discusión o debate: presentación de desacuerdos.
  - Tomas de riesgo: tolerancia a la ambigüedad.
  - Es necesario tener todo esto en cuenta porque influyen en los procesos psicológicos (7).

- Conclusión (9).
  - El profesor y los padres se convierten en jardineros que necesitan conocer cuáles son las condiciones precisas para fomentar el desarrollo de la creatividad.

Título: Tecnologías de la Información y Comunicación. (TIC). Creatividad y educación.

Autor: M<sup>a</sup> Esther del Moral Pérez.

Resumen:

Este documento nos habla de las Tic como herramientas pedagógicas que contribuyen a desarrollar la capacidad creativa de los individuos. Pero se deben analizar cada uno de los elementos que inciden en este proceso.

Ideas:

- Las TIC en el ámbito educativo (2).
  - Fines educativos y la contribución a las TIC a su consecución (3).
    - Estimular las capacidades (3).
    - Elección de las herramientas (3).
    - Aplicaciones con fines pedagógicos (3).
  - Desarrollo de la creatividad y las TIC (7).
    - Factores propios de la creatividad (9-10).
    - Factores que potencian y bloquen la creatividad (11-13).
  - Las TIC como agentes de creatividad.
    - El lenguaje visual y las TIC deben dirigirse a satisfacer la necesidad de expresión y comunicación del sujeto (13).
  - Conclusiones.
    - TIC obligan a replantear el sistema educativo por varias razones (14).

Título: TIC, Talento y Creatividad: la escuela y el entorno.

Autor: Hugo Díaz.

Resumen:

El documento nos habla de las nuevas tecnologías y la creatividad, como nuevas formas de aprendizaje. Para todo ellos nos habla de los cambios que se han producido en la sociedad actual. Asimismo, nos hablan de lo que pueden hacer las familiar y la escuela en este proceso de cambio.

Ideas:

- Numerosos expertos señalan que el sistema educativo necesita de un cambio total.
- La sociedad actual demanda reformas educativas que son: personalizar el curriculum, emplear con responsabilidad la variedad de recursos, compartí conocimientos y aprovechar y potenciar el talento individual.
- Niños ahora, adulto mañana.
  - o Los niños de ahora deberían de tener las habilidades y talentos necesarios para actuar en una sociedad que está en continuo cambio.
- El talento: descubrirlo y cultivarlo:
  - o Las personas son mucho más creativas de lo que suponen.
  - o Su cerebro está buscando soluciones a os múltiples problemas.
- Lo que pueden hacer familias y las escuelas.
  - o Para que los niños sean creativos, se deben estimular sus intereses y capacidades individuales.
  - o Se debe tener un profesor que promueva una enseñanza activa y clases interactivas.
  - o En el hogar es necesario crear un ambiente donde el niño/a sea libre para expresarse.

- Nuevas Tecnologías y desarrollo de la creatividad.
  - TIC como herramienta para aprender. Favorecen las habilidades como la percepción, memoria, inteligencia, atención y trabajo en grupo.
  - Es importante que los niños/as participen de su elección, es decir que las utilicen sin su ayuda.

Título: Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones.

Autor: María Teresa Esquivias Serrano.

Resumen:

Se sintetiza en este documento, cuales son los principales aspectos que influyen al concepto de Creatividad. Primero se da varias definiciones del concepto de creatividad y cuáles son sus antecedentes y las aportaciones que se han hecho hasta el momento,

Ideas:

- Múltiples definiciones de creatividad (3-7).
- Aportaciones a la creatividad (8-16).

Título: El currículo creativo como alternativa de cambio en el sistema creativo.

Autor: Luz Marina Gómez Gallardo, Julio César Macedo Buleje.

Resumen:

Este artículo tiene por finalidad conocer la importancia de elaborar un currículo creativo y aplicarlo. Además nos explican los riesgos que deben evitarse en la aplicación del currículo creativo.

Ideas:

- Currículo creativo. Se basa en las etapas del desarrollo socio-emocional propuestas sobre teorías del pensamiento y el aprendizaje de los niños (3).
- Currículo creativo debe ser: potenciador, común, abierto y flexible, integral, coherente (4).
- Currículo creativo debe buscar: Forma de cubrir los ámbitos de vida, globalidad y transversalidad, universalidad, igualdad y diversidad, actualización científica, orientación crítica, metodología participativas (4-5).
- Riesgos que deben evitarse en la aplicación del currículo creativo (5-9).



Título: La educación de la creatividad.

Autor: M<sup>a</sup> del Pilar González.

Resumen:

En este documento se muestra en varios capítulos una investigación sobre la creatividad en el ámbito de la educación.

Ideas:

- Teorías sobre la creatividad.
- Creatividad y educación.
- Actitud y cambio de actitud.

Título: La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: caracterización y aplicaciones.

Autor: Isabel Iglesias Casal.

Resumen:

El propósito de este documento es reflexionar sobre los principios que configuran el concepto de creatividad y conocer las estrategias para estimular la creatividad.

Ideas:

- Ideas erróneas acerca de la creatividad.
  - La creatividad es innata, no se puede enseñar (1).
  - Confusión entre creatividad y genialidad (2).
  - Para ser creativo hay que ser totalmente original (2).
  - Relación entre creatividad y locura (3).
- Algunos principios básicos sobre el pensamiento creativo.
  - Aproximación al concepto de creatividad (3).
  - Características de la persona creativa: fluidez, flexibilidad, originalidad, redefinición (3-4).
  - Etapas del proceso creativo: Preparación, incubación, iluminación, formulación, verificación (4).
  - Factores que intervienen en el desarrollo de la creatividad (4-5).
- Estrategias para estimular la creatividad.
  - Generales (7-8).
  - Técnicas de sensibilización (8-10).

Título: Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en Educación Primaria.

Autor: David Lanza Escobedo.

Resumen:

El artículo nos habla de la creatividad como una capacidad, que se puede mejorar y desarrollar. Por todo ello, la escuela y el propio docente son muy importantes en este proceso del desarrollo de la creatividad. Nos cuenta que si dotamos a los alumnos de distintos aspectos (originalidad, flexibilidad, confianza, etc.) se les educa la creatividad. Para todo ello el docente debe crear un clima de libertad en el que los niños sean capaces de desarrollar su propio pensamiento.

Ideas:

- Introducción.
  - Es preciso que durante la E.P. se favorezca la generación y construcción del conocimiento frente a la reproducción y memorización del mismo (2).
  - Uso de una metodología de diseño de estrategias y tácticas orientadas a “soltar” la mente rígida de los alumnos/as para desarrollar su potencial creativo (2).
- La creatividad en la escuela: ¿Qué dicen los estudios al respecto?
  - La capacidad creativa del discente mejora cuanto el profesor tiene una metodología donde se pretende potenciar (3).
  - Los alumno/as de E. I. mejoran en originalidad, flexibilidad y fluidez tras trabajar durante 10 semanas en actividades para favorecer la creatividad (3).
  - López y Navarro (2010), en E.P., los alumnos mejoran en los factores de fluidez, flexibilidad y originalidad (3).
  - Tienen influencia en el desarrollo de la creatividad tanto el género como la violencia.
  - Dondo y Elisondo (2007) dicen que no hay diferencias en el género (3).

- Para el desarrollo de la creatividad se debe tener en cuenta el grado de implicación del maestro, pues es el encargado de proporcionar el espacio apropiado para el desarrollo de la creatividad (3).
- Actividades para desarrollar la creatividad en el aula (4-6).
  - Fotomontaje, brainstorming, dramatización, música, lectura creativa, redacción creativa, Storyboarding.
- Obstáculos para el desarrollo de la creatividad (6-7).
  - El sistema escolar, el curriculum, inmovilismo, actitud autoritaria, conceder excesivo valor al éxito.
- Conclusiones (7).
  - Creatividad como capacidad que necesita un entorno de libertad y oportunidades para llevarla a cabo.
  - El docente estimula los procesos intelectuales creativas.
  - Las estrategias pedagógicas suponen un primer paso al campo de la creatividad.

Título: Enseñar a ser creativo.

Autor: Olivia López Martínez

Resumen:

En este documento se habla del concepto de creatividad y de cómo se manifiesta en los niños. Además, hace una estrecha relación entre la enseñanza y la creatividad, para de este modo, analizar que pueden hacer los padres y los mismos maestros.

Ideas:

- Creatividad como algo novedoso, original y sorprendente (2).
- Las personas creativas tienen una forma diferente de comportamiento poco habitual (3).
- Definiciones de creatividad (2).
- Doble sentido de creatividad: proceso y capacidad de producir muchas ideas (3).
- ¿Cómo se manifiesta la creatividad en los niños?
  - o Fluidez en las ideas (4).
  - o Intuitivos (4).
  - o Gran riqueza y calidad imaginativa (4).
  - o Inventan juegos nuevos (4).
- Enseñanza creativa
  - o Formas de estimular la creatividad (6).
  - o Actitud de los padres (7).
  - o Actitud del profesor (7).
  - o Conclusiones (9).

- Todas las personas poseen creatividad (9).
- Soluciones creativas basadas en experiencias (9).

Título: Teoría sobre creatividad

Autor: Teresa Marín García.

Resumen:

En este documento se introduce la creatividad desde el aspecto histórico-teórico, analizando también cuáles son los límites de la creatividad. Igualmente analiza y se habla de dos dimensiones de la creatividad, la social y lo personal.

Ideas:

- Histórico-teórica de la creatividad (4-13).
- Límites de la creatividad (5-18).
- Dimensión personal (19-29).
- Dimensión social (30-33).
- Características del proceso creativo (34-36).
- Fases del proceso creativo (37-38).
- Actitudes que potencian la creatividad (41-43).
- Obstáculos de la creatividad (44-48).
- Técnicas creativas (52-62).

Título: Didáctica de la Educación Artística para Primaria.

Autor: Ricardo Marín Viadel.

Resumen:

En este libro, el autor aborda los problemas de enseñanza-aprendizaje de las artes visuales en los contextos escolares, y está dirigida al profesorado relacionado con la Educación Artística. Este se presenta como un enfoque panorámico y plural de las principales ideas, temas e imágenes que pueden contribuir a la mejora de la calidad de la enseñanza artística.

Ideas:

- Introducción (1).
  - Nos enfrentamos a una imagen, nos posicionamos ante una realidad
  - Supone una aproximación a la misma que dependerá de nuestras expectativas, creencias, valores, conocimiento y experiencias.
  - Una construcción visual es un objeto que constituye la parte física de un símbolo.
  - El carácter simbólico implica una comunicación. La creación de una imagen visual queda determinada por el uso de un medio experto.
- Objetivos de aprendizaje (1).
  - Conocer los principales conceptos formales.
  - Comprender cómo funcionan las imágenes.
  - Conocer algunas teorías fundamentales sobre la simbolización artística visual.
  - Ser capaces de comprender e interpretar los productos visuales.
  - Reflexionar sobre las imágenes.
- Contenidos.



- Forma y representación (1-2).
  - Crear una imagen o una construcción visual supone organizar un espacio.
  - El primer condicionante de la imagen será el material con qué está hecho.
  - Cada medio conlleva determinadas posibilidades expresivas y algunas limitaciones estructurales.
  - Cada forma visual está condicionada en su estructura y apariencia por el medio expresivo con el que está realizada.
  
- Composición y estructura (2-4).
  - Una imagen visual es una creación en la que disponen de una serie de elementos.
  - Toda imagen tiene una estructura formal. La estructura está contenida y viene determinada por la composición.
  - Principios de organización visual: equilibrio, tensión, proporción, escala, movimiento, ritmo, espacio.
  - Elementos visuales: línea, color, luz, color y representación del volumen.
  
- La imagen como icono cultural (4-5).
  - Las imágenes visuales actúan como símbolos.
  - Para el conocimiento del significado de una obra de arte, se establecen 3 niveles de aproximación: primario o natural, secundario o convencional, y contenido o intrínseco.
  - Las concepciones emergentes escapan de los parámetros de representación e incluso llega a desaparecer el componente objetivo de la obra.

- Una imagen visual si funciona, constituye un texto que transmite un discurso completo.
  - Se define como un nuevo parámetro para determinar la validez de una obra.
- Conclusiones (5).
- Toda construcción visual tiene una dimensión formal.
  - Presenta una serie de cualidades.
  - La imagen visual está constituida por esos elementos que se combinan y mantienen composición y estructura.

Título: Las nuevas tecnologías en la Educación.

Autor: Antonia María Moya Martínez.

Resumen:

En este documento se muestra como las TIC se están convirtiendo en un elemento clave del Sistema Educativo. Asimismo, las TIC en las aulas nos permiten tener más flexibilidad en el desarrollo de la acción educativa. Además en el presente texto se habla de los cambios que se deben de producir en la enseñanza.

Ideas:

- Información: eje promotor de cambios sociales, económicos y culturales (1).
- Las TIC son un elemento habitual de las personas (1).
- Nuevas tecnologías tienen oportunidades beneficiosas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje (2).
- La escuela no puede mantenerse estática (2).
- Incorporar las TIC a la educación es un desafío y una necesidad (2).
- Nuevos modelos de enseñanza donde la presencia física de profesores y alumnos no es precisa (3).
- Los nuevos modelos implican cambios en el proceso educativo, en los objetivos educativos, en los centros escolares y en los contenidos educativos (4).
- TIC en Andalucía: escuela TIC 2.0 (5).
- Las TIC presentan dificultades para las personas que tienen dificultades (6).

Título: Creatividad y escuela.

Autor: Ana Belén Pardo Porto y Ainara Lasuen Elorz.

Resumen:

En este artículo se hace una reflexión acerca de la definición de creatividad, y nos dan recomendaciones para educar a los alumnos/as en la creatividad. Además de algunas herramientas para desarrollar y favorecer el pensamiento creativo.

Ideas:

- Concepto de creatividad (1-2).
- Educar en la creatividad implica el amor por el cambio (1).
- Sugerencias para propiciar la creatividad (2-6).
- Herramientas para favorecer el pensamiento creativo (8-16).

Título: Creatividad y Educación. Formación del profesorado para educar en la creatividad.

Autor: Álvaro Pérez García.

Resumen:

En este editorial de una revista, se exponen que se debe educar la creatividad, pero que para ello se necesita educar por el cambio y formar a las personas, es decir, una formación del profesorado que garantice el cambio en la educación.

Ideas:

- El profesorado toma un nuevo rol (1).
- El profesorado es el encargado de implementar una metodología adecuada para ejercitar el cerebro en su totalidad (1).
- No hay educación creativa sin hablar de la capacidad creativa del alumnado (2).
- Educación alternativa para responder a los desafíos del siglo XXI (2).
- Experiencias de trabajo para educar en la creatividad a través de diversas disciplinas: teatro, literatura, música o TIC (3).
- Dos ramas del saber siempre han estado unidas: la creatividad y las TIC (4).

Título: La creatividad y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Autor: José Sánchez Rodríguez.

Resumen:

En el presente documento nos habla de cómo las TIC y la creatividad ayudan en la escuela y de las contribuciones de las TIC a la creatividad. Además antes de comenzar el documento nos hace una aclaración con los términos clave que aparecen en el mismo.

Ideas:

- Aclaración de términos (1).
  - Creatividad: capacidad de creación.
  - Todos somos creativos en menor o mayor medida, pero es una cualidad que si se trabaja se puede mejorar.
- Contribuciones de las TIC a la creatividad (2-3).
  - Simplificación: aglutinar en una sola gran cantidad de aparatos y técnicas.
  - Reducción de costes: debido a la simplificación y la producción de material más barato.
  - Democratización: muchas personas emprenden el camino creativo.
- ¿En qué pueden ayudar las TIC a la creatividad en la escuela? (3).
  - Los niños generan mayor número de ideas posibles.
  - Clima de libertad para expresar ideas.
  - Escuchar todas las opiniones.
  - Lo ideal es que sean los alumnos piensen, busquen e indaguen, experimentan, innoven y produzcan nuevos conocimientos.
  - Las TIC son un elemento imprescindible en este proceso.

Título: La buena escuela no asfixia la creatividad.

Autor: Eloísa Silió.

Resumen:

Este artículo del periódico nos habla de la faceta imaginativa que tenemos de pequeños, y como de mayores se va perdiendo. Algunos especialistas dicen que en la escuela apagan esa creatividad. Por otro lado, otros dicen que tienen beneficios tanto sociales como cognitivos.

Ideas:

- La creatividad solo está al alcance de unos pocos.
- Todo el mundo es capaz de tener éxito en algún área si se dan las condiciones precisas, y se ha adquirido un conocimiento relevante y unas habilidades.
- Este autor señala que la escuela mata la creatividad, la cual no tiene porqué ser artística, sino que también puede ser social o científica.
- José Antonio Marian: este tema no se puede despachar a la ligera, como hace Robinson.
- Beatriz Valderrama: la creatividad se frena con una metodología tradicional.
- El maestro juega un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad.

Título: Creatividad y TIC: un reto en el aula.

Autor: Olga Taranenko.

Resumen:

En este trabajo se muestra el enlace entre la creatividad y las nuevas tecnologías con la figura del profesor. Para todo ello se muestra una fundamentación teórica del tema, y unos resultados tras el análisis de una investigación.

Ideas:

- Consideraciones para la aplicación de las TIC en el aula (24-25).
- Educador creativo (40).
- Integración de las TIC en el aula (42-44).



Título: La creatividad: conceptos, métodos y aplicaciones.

Autor: René Víctor Valqui Vidal.

Resumen:

El presente artículo nos da la importancia de los enfoques creativos para la solución creativa de problemas. Además, nos define que entendemos por creatividad en este ámbito de la solución creativa de problemas. Asimismo, nos cuenta las barreras que pueden presentar la creatividad y los usos que se le pueden dar a la misma.

Ideas:

- ¿Por qué los profesionales deberían aprender cuestiones relativas a la creatividad?
  - Los profesionales que trabajan creativamente y facilitan procesos creativos experimentan un contacto continuo con el placer de la creación.
  - Existen dos maneras de escapar de nuestras rutinas:
    - Primera: inmersión en los estados mentales.
    - Segunda: huida del aburrimiento, estancamiento.
- ¿Qué es la creatividad?
  - Es posible aplicar actividades, métodos, motivación, etc. para incrementarla.
  - Tres tipos de personas creativas: solucionador de problemas, el artista que crea una nueva obra de arte, y la persona que adopta la creatividad como estilo de vida.
  - La creatividad tiene 3 componentes: experiencias, habilidades de pensamiento creativo, y motivación.
- Barreras de la creatividad.
  - Para ser creativo, se debe estar abierto a todas las alternativas.
  - Bloqueos mentales: perceptivos, emocionales, culturales e intelectuales.

- Habilidades creativas y herramientas de apoyo.
  - Una herramienta creativa es el brainstorming o tormenta de ideas. Creada con el fin de producir listas de ideas a verificar en la solución de problemas.
  - Ninguna característica del brainstorming se orientan hacia la modificación de premisas que restringen la generación de nuevas ideas.
  - Es positivo contar con un facilitador que prepare la sesión de brainstorming, ofreciendo la ayuda que sea necesaria.
  - La flexibilidad es la habilidad para procesar ideas u objetos de diversas formas a partir de un único estímulo.
  - Herramientas para promover la flexibilidad es el uso de preguntas provocadoras.
  - Originalidad: adaptarse de lo obvio, o bien romper la rutina mediante el pensamiento.
  - Estimulación de imágenes: técnica conocida para generar ideas.
  - Un mapa mental incluye: sujeto a estudiar, palabras clave, conectar las palabras clave con el resto, enfatizar ideas para identificar nuevas relaciones, permitir que las ideas fluyan, evitando una evaluación durante la elaboración del mapa.
- El enfoque de la solución creativa de problemas.
  - Tiene cinco pasos: localización de los hechos, del problema, de ideas, de soluciones, de aceptaciones.
- Estilos de creatividad.
  - Las personas muestran diferentes grados de creatividad a lo largo de toda su vida.
  - El estilo creativo utiliza la información para estimular su creatividad.

- Se pueden clasificar en cuatro categorías.
- Usos de la creatividad.
  - La inventiva, el diseño y la innovación constituyen otra área.
  - La solución creativa de conflictos es otra área donde las herramientas de creatividad y el modelo SPC podrían ser utilizados.
- Creatividad cotidiana.
  - Es una actividad que pueden realizarse en el trabajo, en los centros educativos, en el hogar, etc.
  - Su propósito es centrarse en los problemas que provocan imitación y que consumen tiempo.
  - Ruptura de las rutinas.
  - Crear circunstancias inspiradoras.
  - Tener una mente cerrada y abierta.
  - Buscar información y conocimientos.
  - Utilizar la fantasía y visualizar una situación.
- Conclusiones.
  - Creatividad: campo multidisciplinario.
  - Reforzamiento de la creatividad mediante práctica.
  - Arte de solucionar problemas.

Título: Creatividad.

Autor: María Luisa Vecina Jiménez

Resumen:

En este documento se hace una breve investigación acerca de la creatividad, para más tarde poder dar una definición a este término. Asimismo, nos cuenta unos mitos que hay acerca de la creatividad, cuáles son sus componentes, y lo más importante como lo podemos educar.

Ideas:

- ¿Qué es la creatividad?
  - Una persona es creativa cuando ve a partir de un conjunto de estímulos, lo que antes no había visto (3).
  - Es creativo el proceso, el producto (3).
- ¿Estamos rodeados de creatividad?
  - Creemos en la creatividad porque la encontramos en la práctica (3).
- Mitos sobre la creatividad.
  - La creatividad no puede ser alterada (4).
  - Las personas creativas pueden producir trabajos creativos en cualquier momento (4). ¡
  - La producción de ideas no surgen de la nada (4).
  - Las ideas y producciones creativas pasan por restrictivos procesos de selección en la opinión (4).
  - Es grave la suposición de que la creatividad y patología son fenómenos relacionados (4).
  - Sobrestimar el grado en el que 2 acontecimientos ocurren juntos (4-5).
- Componentes de la creatividad.

- Rasgos de las personalidad (5).
- Inteligencia y capacidad de trabajo (5).
- Motivación (5).
- Estilos cognitivos (5).
- Heurísticos de creatividad (5).
- Recursos externos (6).
- ¿Para qué sirve la creatividad?
  - Puede ser considerada como antídoto ante el aburrimiento en la vida diaria (6).
- ¿Cómo entrenar la creatividad?
  - Cultivar la curiosidad y el interés (7).
  - Ampliar la capacidad de discriminación perceptiva (7).
  - Ejercitar pensamiento lateral (7).
  - Relativizar la importancia del juicio de los demás (7).

Título: Estrategias para desarrollar la capacidad creativa del alumnado.

Autor: Soledad Villén Alarcón.

Resumen:

En el artículo se habla del desarrollo de la creatividad del alumnado. Para todo ello, nos define la creatividad y que características tienen. Además nos habla de cómo se debe comportar el maestro para contribuir al desarrollo de la creatividad en los discentes. Para poder contribuir a todo este desarrollo se necesitan conocer las barreras de la creatividad.

Ideas:

- Justificación.
  - Creatividad considerada como una condición para el progreso de la sociedad (1).
  - La expresión plástica aporta el fomento de la creatividad por medio del lenguaje visual, el contacto con las nuevas tecnologías, etc. (2).
- Definición de creatividad (2).
- Características de la creatividad.
  - Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, viabilidad (3).
- Papel del maestro en el desarrollo de la creatividad.
  - Proporcionar recursos (3).
  - Dejar tiempo para pensar (3).
  - Animar a los niños a expresarse (3).
  - Estimular juegos verbales (3)
  - Corregir y valorar sin crear desánimo (3).
- Comportamiento del profesor creativo

- Promover el aprendizaje (4).
- Incitar el aprendizaje (4).
- Promover la flexibilidad (4).
- Ayudar a superar fracasos (4).
- Desarrollo de la creatividad en la escuela.
  - Factores fundamentales en la formación del niño: actitud ante los problemas, la forma de usar la información, uso de materiales, clima de trabajo (4).
- Estrategias metodológicas para desarrollar en el niño sus capacidades creativas.
  - Creación de ambiente (5).
  - Aplicación de técnicas (5).
- Evaluación.
  - Pruebas más utilizadas para evaluar las aptitudes creativas (6).
- Barreras de la creatividad:
  - Personales: propias de cada individuo (7).
  - Educativas: tienen su origen en la falta o existencia de conocimientos (7).
- Conclusión.
  - Vencer las barreras implica cambiar nuestros paradigmas de enfrentarnos a la vida (7).