



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

“SEAMOS CREATIVOS”

AUTORÍA MARÍA DEL MAR ORTIZ DE LAZCANO LOBATO
TEMÁTICA CREATIVIDAD
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

El objetivo primordial en la vida ha de ser convertirnos en “grandes personas”. Contribuir en la formación del niño/a requiere una predisposición a entenderlo y ayudarlo, propiciando un entorno donde se den cabida los grandes valores universales, que contribuyan al enriquecimiento personal del sujeto. También así nosotros nos haremos “grandes”.

Palabras clave

Creatividad, motivación, desarrollo personal, valores.

1. ¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

La *creatividad* puede entenderse como la capacidad de producir algo nuevo para uno mismo. Es “mirar y ver lo que nadie vio”. La creatividad nos lleva a romper con las ideas estereotipadas, con las convicciones, a salirnos “de lo común”.

A nivel personal es un elemento que contribuye positivamente a nuestra mejora. Todo somos creativos, pero hemos de aprender a desarrollar esta capacidad y así mejorar nuestras relaciones humanas en todos los ámbitos. Debemos plantearnos interrogantes e intentar darles solución, indagar, abrir nuevos caminos, experimentar, etc., manteniendo siempre un pensamiento amplio y huyendo de ser simples máquinas de reproducción, sin conformarnos con todo lo que se considera que “es lo normal” y dando rienda suelta a nuestra originalidad, curiosidad..., manteniendo actitudes como la tolerancia o la sensibilidad a los problemas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

Como educadores desarrollar nuestra creatividad supone la capacidad de presentar la realidad de forma nueva, con el objeto de favorecer el crecimiento personal de nuestros niños/as y la superación de características propias de su edad como el egoísmo o la centralización.

La motivación ocupa aquí un papel importante, entendiéndose ésta como la capacidad para captar el interés propio u de otra/s persona/s en las diversas situaciones de la vida. Así, nos preocuparemos por conocer y comprender a nuestros alumnos/as, valorándolos uno a uno, como seres únicos y especiales, y ayudándoles a desarrollar su espíritu creativo, crítico, su identidad y autonomía, en un contexto donde se dé valor a lo realmente importante: el respeto, la solidaridad, la paz, la comunicación..., y muchos valores más.

Son muchos los **indicadores** de la creatividad.

- A nivel de Aptitudes podemos hablar de: fluidez (verbal y de ideas) y flexibilidad (adaptación a las circunstancias); originalidad, imaginación y comunicación, experimentación, análisis, síntesis...
- A nivel de Actitudes: sensibilidad a los problemas, concentración y atención, curiosidad, independencia y libertad, cooperación, responsabilidad, tolerancia...

Por su parte, también podemos hablar de varios **factores** que posibilitan o dificultan su desarrollo, como los factores endógenos (herencia biológica), la imaginación y la fantasía, los factores exógenos (ambiente geográfico), las vivencias, la libertad, el desarrollo fisiológico y psicológico del individuo, su autoconcepto, autoestima, inteligencia emocional...

2. OBJETIVOS

- Potenciar la capacidad creativa de los pequeños/as.
- Desarrollar su autoestima.
- Favorecer el desarrollo de valores como la cooperación, empatía, responsabilidad, autonomía, respeto, sensibilidad, espíritu crítico, confianza...
- Desarrollar la capacidad de escucha y comunicación mediante el diálogo y la interacción con los demás.
- Fomentar hábitos de vida saludables como la higiene personal o el cuidado del entorno.

3. CONTENIDOS

3.1 Conceptuales:

- La creatividad y sus características.
- La higiene personal y la limpieza del entorno natural y social.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

- La comunicación y sus reglas (implícitas y explícitas).

3.2 Procedimentales:

-Creación, reflexión y aportación de ideas propias como herramienta para comprender la realidad que les rodea, así como para interactuar y favorecer las relaciones personales y sociales con otros miembros de la comunidad.

-Reconocimiento y aceptación de las normas de comportamiento establecidas para la higiene personal, así como del medio natural y social en el que se desarrolla su actividad cotidiana.

-Participación en los procesos de comunicación, así como utilización de las normas que los rigen: prestar atención, guardar turno de palabra, etc.

3.3 Actitudinales:

-Valoración de la importancia de la higiene personal como herramienta de defensa ante posibles enfermedades, así como la limpieza del medio social y natural para evitar el deterioro y desaparición de un bien que nos ha sido prestado y que debemos de cuidar para las siguientes generaciones.

-Disfrute de la posibilidad de poder elaborar y expresar con libertad ideas propias, sin temor a equivocarse ni miedos a reprimendas.

-Interés por los diálogos establecidos en el transcurso de las actividades, sintiéndose satisfecho de sus aportaciones y del trato con los compañeros/as.

4. METODOLOGÍA

Nuestra metodología será *activa y participativa*, buscando un *aprendizaje significativo*, para que los niños/as puedan ir construyendo sus propios aprendizajes relacionando ideas que ya poseen con aquella nueva información que se le presenta. En este proceso actuaremos como guías, facilitando su desarrollo integral.

El **error** puede conducirnos a realizaciones creativas. No hay aprendizaje sin errores. Solamente necesitamos tomar conciencia de su valor positivo, pudiendo utilizarlo didácticamente como situación de aprendizaje. Así, contribuiremos a transformar el fracaso en un acierto.

El arte de preguntar es importante para descubrir el error o analizar el proceso mental que llevó al error. ¿Por qué algo no sale bien? ¿Por qué se ha equivocado?



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

En todo momento un *ambiente afectivo*, permite desenvolverse con naturalidad, participar sin coacciones y sin miedo a la equivocación, y así llegar a un último aspecto central en toda esta planificación, *una metodología creativa*, pues no se trata, únicamente de desarrollar en los niños/as la creatividad, sino también a través de nuestra propia práctica docente, de la búsqueda de aquellas situaciones educativas de mayor calidad, etc., nosotros/as como profesores llegamos a ser más creativos y, por tanto, ser modelos más idóneos para nuestros alumnos/as.

5. CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD. TÉCNICAS Y ACTIVIDADES

A continuación vamos a comentar algunas técnicas muy útiles para ayudar a nuestros alumnos/as a desarrollar su creatividad y su puesta en marcha en el aula, por medio de diferentes actividades.

• Técnica del torbellino de ideas o Brainstorming.

Es una técnica ideada por A. F. Osborn que cuenta con tres grandes reglas: no se rechaza ni censura ninguna idea, por absurda o extraña que parezca; hay que saber escuchar a los demás, para añadir y mejorar sus ideas, sin entrar en críticas; y se actúa con rapidez, dando rienda suelta a la asociación de ideas. Se plantea una cuestión abierta para dar el mayor número de sugerencias. Una vez se agotan las aportaciones, se las clasifica y se organizan.

Marín (1975) añade un par de orientaciones sobre cómo utilizar el Brainstorming: los problemas que admiten una solución única no deben tratarse con esta técnica, y el problema ha de ser concreto y bien determinado.

Esta técnica garantiza la participación de todos los miembros, incluso los más tímidos y consigue que el grupo se muestre flexible, generando riqueza y variedad de ideación.

En el aula de infantil se pone de manifiesto al proponer **actividades** como pedir a nuestros pequeños/as que piensen y digan cosas que podrían inventarse. Algunos temas sobre los cuales podemos utilizar esta técnica podrían ser: poner título a un cuento, nombre a los personajes, lugares donde ir de excursión, cosas que podemos inventar..., así como plantearles determinados interrogantes: ¿qué pasaría si no existiera el sol?, ¿y si no tuviésemos piernas?

Un caso concreto llevado al aula, al tratar la importancia de mantener un entorno limpio y cuidado fue el siguiente: Se le presentó a los alumnos/as una lámina, donde podía observarse una calle muy sucia, pidiendo toda una serie de ideas para poder limpiar la calle.

- ¿Qué se observa en la lámina?
- ¿Cómo está la calle?
- ¿Qué podríamos hacer para limpiarla?



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

- ¿Dónde debemos tirar los papeles?
- ¿Qué aparatos inventarías para limpiar la calle?
- Etc.

Una vez trabajadas estas cuestiones, se mostró una lámina con la calle limpia, tal como hubiera quedado después de aplicar sus ideas.

• **Técnica del arte de preguntar.**

Para que surja la pregunta hace falta un interés positivo y una curiosidad patente. Cuando se cree que ya se sabe todo, ¿para qué seguir preguntando?. Del mismo modo frena la pregunta la desgana o el cansancio. Las preguntas han de ser motivadoras y referidas a quién, qué, por qué, para qué, dónde, cuándo, con qué medios y cuáles son las consecuencias, resultados y logros alcanzados.

Como “esquema” nos fijamos en el constituido por Ángeles Gervilla, donde se tienen en cuenta aspectos como: sustancia, fin, persona, materia, relación, medios, acción, recepción, valores, tiempo, cualidad, cantidad.

Muchos son los temas, que surjen diariamente en nuestro aula de infantil, de los que nos podemos valer para producir un mayor aprendizaje.

Nuestro cuerpo :

- ¿Para qué sirve? (fin)
- ¿Quién lo hace? (persona)
- ¿De qué está hecho? (materia)
- ¿Qué produce o podría producir? (acción)
- ¿Qué consecuencias tendría si no existiera? (valor)
- ¿Puede ser mayor, menor o de otra manera? (cantidad).
- Etc.

• **Técnica del arte de relacionar**

La teoría asociacionista fundamenta la creatividad en la asociación. Marín concibe esta técnica como una serie de estrategias que permiten potenciar la originalidad buscando entre las cosas relaciones de semejanza o similitud, oposición o contradicción, proximidad espacio-temporal...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

En este sentido, una **actividad** que les encanta (por el carácter lúdico que posee) es el “tesoro escondido”. Con ella se ponen de manifiesto las distintas relaciones: de espacio, tiempo, contigüidad, contraste, semejanza, así como diferencias, medidas de cantidad, de longitud...

Dividiremos la clase en grupos (rojo, amarillo, verde, azul). Con distintas pistas que hacen mención y requieren un conocimiento de todos estos conceptos se irá realizando la actividad. Estos enunciados serán del siguiente modo: “Está lejos del armario y cerca de la ventana”, “aunque no es grande, resalta por ser de lana”. En el gorrito, encontrarán otra pista.

En otra parte de la actividad, se trata de ordenar distintas figuras según el tamaño (de menor a mayor), detectar el objeto diferente de una composición o igualar dos secuencias...

Al realizar correctamente las diferentes pruebas, se encontrará el tesoro. Los niños/as ganadores se colocarán sus coronas y junto a sus compañeros/as celebrarán el triunfo, con una fiesta y música.

● **Exageraciones.**

Lo primero en este caso es explicar a los niños/as el significado de la palabra exageración, de manera que entiendan que se trata de imaginar algo que en la mayoría de los casos no es real.

Y... **vamos a contar exageraciones**

Al buscar que sean nuestros propios alumnos/as quienes construyan las exageraciones, partimos de una base, la cual servirá de ejemplo para que ellos sigan. De este modo les mostramos (una a una) distintas láminas:

- *Un árbol muy alto.* Les decimos: “he visto un árbol tan alto, tan alto que llegaba al cielo, ¿cómo de alto era el árbol que habéis visto vosotros?”
- *Un pájaro muy grande.* “Y he visto un pájaro tan grande, tan grande, que con sus alas tapaba el sol. ¿y vosotros cómo de grande habéis visto el pájaro?”
- *Una flor muy pequeña.* “Había una flor tan pequeña, tan pequeña como un botón, ¿y cómo de pequeña la habéis visto vosotros?”

● **Lenguaje evocador.**

Recitaremos en voz alta una poesía relacionada con el tema que estemos tratando, donde el lenguaje sea evocador. Este lenguaje es necesario que sea comprensible para los niños /as o bien que se les explique el significado de las palabras que estamos utilizando.

A continuación iniciaremos un diálogo, donde les preguntamos qué palabras les han gustado más, cuáles les parecen más bonitas y por qué, que digan otras palabras bonitas, etc.

Es primavera y...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

Está todo tan limpio,
que nos encanta jugar,
y los alegres pajaritos
nos vienen a cantar
una preciosa melodía,
que el viento susurra al pasar.

• **La técnica de solución de problemas.**

Los problemas, para que estimulen el pensamiento creativo tienen que ofrecer por definición múltiples soluciones. El problema existe cuando hay una diferencia entre la realidad y nuestro ideal.

Comenzamos con una *situación inicial confusa*, que conlleva la *búsqueda de los hechos* para delimitar bien el problema. Posteriormente, se busca la *hipótesis* que nos lleve a anticipar la solución. Tras *ensayos*, encontramos el camino válido y realizamos la *evaluación* pertinente.

Cada uno de estos pasos presenta a la vez dos fases: en la primera, se buscan los hechos, los problemas, las ideas, las soluciones o los modos de que sea aceptada, proponiendo una multiplicidad de preguntas y respuestas que es connatural al sistema; en la segunda, se somete a crítica cada paso mediante criterios bien establecidos, para quedarnos con la alternativa más válida.

“Un día Pedrito sale a la calle a pasear con su papá, pero éste se encuentra a un amigo y se ponen a hablar. Pedrito muy aburrido mira hacia arriba y ve a una linda mariposa, y se pone a perseguirla. De repente se da cuenta que su papá ya no está. ¡SE HA PERDIDO! ¿Qué harías para ayudar a Pedrito?”

• **Síntesis creativa.**

Es la tendencia de reducir a la unidad la multiplicidad de impresiones captadas por los sentidos. Todo pensamiento lleva un paso triple: tesis, antítesis y síntesis; que implican seis grandes objetivos: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.

Dado que el **teatro** supone una de los mejores recursos a la hora de motivar a los niños/as de Educación Infantil, salió la idea de llevar a cabo una pequeña obra de teatro inventada por ellos/as mismos/as.

- *Síntesis*: cuéntame lo que has entendido de la historia.
- *Análisis*:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

¿Qué personajes salen en la obra?
¿Cómo está la ciudad en la que viven?
¿Qué les pasa a los personajes?
Etc.

- *Tesis*: ¿Cómo te sientes después de ver la obra? ¿Estás feliz? ¿Estás triste? ¿Te da pena algún personaje? ¿Estás enfadado con algún otro?

- *Slogan*: vamos a inventar un slogan para la obra (título).

• ***El cuento imaginativo o historia.***

Consiste en proponer a los niños/as finalizar cuentos, crear nuevas historias u observar una lámina y pedirles que imaginen qué pasa o qué pasará. Iremos tomando notas para al final resumir lo contado. Se realizarán dibujos ilustrativos del cuento, se inventará un título para el mismo (usando así el torbellino de ideas)...

Un posible uso del cuento imaginativo es escribir unas cuantas palabras, en un principio inconexas y pedirles que con ellas creen una historia donde aparezcan todas las palabras anotadas.

Nosotros/as creamos un **cuento motor**. Tras plantear a la clase el comienzo de una historia (reflejada también en una lámina), nos disponemos a ir creándola entre todos, a la vez que con la mímica se va representando. Para ayudarles, podemos mostrar en determinados momentos de la historia otras láminas con diferentes objetos que puedan relacionar en el cuento, y además los guiaremos con la técnica del arte de preguntar.

Incluso en nuestros alumnos/as más tímidos se puede apreciar la participación al vivenciar con gestos la historia creada, movimientos que serán diferentes en función de la experiencia personal que tengan.

MÉTODOS COMBINATORIOS

• ***La lista de atributos.***

Trasladar los atributos de un objeto o situación a otra. Según Logan, “sensibiliza respecto a las distintas propiedades de los objetos, al tiempo que proporciona un instrumento de innovación simple pero productivo”. Distinguir lo esencial de lo accidental, qué partes están subordinadas a otras...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

Se les presenta a los niños/as un **juego**. Este consistirá en hacer dos (o más de dos) equipos y un miembro de cada equipo debe de adivinar el objeto que le ha enseñado el profesor/a a su grupo, mediante las listas de atributos que le va contando sus compañeros de equipo. Cuanto más larga creen la lista de atributos mayor facilidad tendrá el niño/a de adivinar que hay en el dibujo. El alumno/a que va adivinando varía sucesivamente. Ganará el equipo que más objetos acierte.

Mediante la técnica del arte de preguntar ayudaremos a los niños/as para estimular la creación de ideas.

- **Análisis morfológico.**

Descomponer en sus elementos esenciales o estructuras básicas un concepto o problema. Estudiar las relaciones de un elemento con todos los demás de la misma serie.

Dada la curiosidad e interés que muestran nuestros pequeños/as en esta edad por el mundo de las letras, realizaremos diferentes juegos y actividades con palabras muy cercanas.

Análisis morfológico con la **palabra gato**:

- Pintar cada letra de un color y trabajar así los colores.
- Decir palabras/objetos/compañeros que empiecen por las letras de dicha palabra o que tengan esas letras en su nombre.
- ¿Cómo suena cada letra?
- Deletrear la palabra.
- Inventar un cuento relacionado con esa palabra y dramatizarlo.
- Describir cómo es un gato. Imitarlo
- Dibujar o hacer con platilina el gato que querrían tener, el que ya tienen en casa o un gato ideal, según como crean que éste sería.
- También podemos servirnos de esta palabra para enseñar los números. Cada letra será un número, de forma que trabajaremos con la secuencia 1-4.
- Ponerle un nombre a “nuestro gato” y convertirlo en la mascota de la clase.
- Buscar en revistas la palabra o las letras que la componen y recortarlas y pegarlas en un folio, de forma que pueda leerse perfectamente “gato”.
- Escribir la palabra gato.
- Establecer una conversación partiendo de la palabra y realizando distintas preguntas: ¿Qué piensan los gatos? ¿Te gustaría ser como un gato? ¿Por qué?...
- Entre todos, o por grupos, escribir la palabra con sus cuerpos.

Etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

- **Análisis funcional**

¿Para qué sirve?

Iremos mostrando diferentes **dibujos de objetos**, a la vez que nos preguntaremos para qué nos pueden servir. ¿Para qué sirve una toalla? ¿Y un cepillo? ¿Para qué sirve el papel higiénico? ¿Para qué sirve el agua?.

Existen multitud de temas interesantes para los niños/as y en los que nos podemos basar para despertar y fomentar su creatividad. Entre todos/as, decidiremos cuáles son las respuestas más originales y divertidas, premiándolas de la manera más oportuna en cada caso: con aplausos, escribiéndolas en un cartel y colgándolas en el aula, con una etiqueta de niño/a ganador, regalándole un dibujo de los compañeros/as sobre el objeto analizado...

- **Sinéctica**

Unión de elementos diferentes y aparentemente ajenos entre sí. A través de grupos que tienen como misión la de convertir lo extraño en familiar y volver lo conocido en extraño.

En primer lugar se presenta el problema y hacemos que nos sea familiar. Después comienzan a realizarse preguntas que llevan a realizar diversos tipos de analogías (directa, personal o simbólica). Se buscan definiciones, ejemplos o un eslogan para sintetizar o ejemplificar el problema y, por último se intenta abordar la solución concreta que demanda el problema planteado.

Por ejemplo, se le puede pedir a nuestros niños/as que creen palabras uniendo dos términos, como: papelera+silla (papelesilla) o que dibujen creaciones sinécticas: “un autobús-casa”.

- **La ideogramación**

Consiste en representar gráficamente las ideas relevantes de un texto u obra. Por ejemplo, en la etapa de infantil una actividad es “buscar un dibujo a sensaciones como la alegría, la sorpresa o el miedo”.

- **Asociaciones forzadas**

Procedimiento para obtener ideas originales a partir de relaciones forzadas entre dos o más ideas sin aparente relación. En este caso los niños/as deben inventar palabras que expresen que están contentos, tristes o asustados.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

• Preguntas creativas

Por ejemplo, se hace entrar al niño/a que había salido y se le permite hacer un máximo de 20 preguntas que crea puedan ayudarle a adivinar lo que el grupo pensó y que sólo se pueden contestar con un sí o un no.

Esta técnica la llevamos a cabo en el popular juego del “veo-veo”. El niño/a piensa un objeto de la clase y nos lo dice. Por turnos, los demás niños/as hacen preguntas para adivinarlo.

◇ Es bien sabida la importancia que tiene el juego a estas edades. Es el mejor medio que tiene el niño/a para construir su conocimiento, y una forma de interacción y comunicación con el medio físico y social. Para crear una atmósfera agradable en el aula es muy importante que exista confianza y cooperación entre los miembros del grupo. Por eso, son también muy importantes los juegos que se comentan a continuación.

Juegos de confianza

- Los alumnos eligen una pareja y hacen dos círculos de manera que queden uno enfrente del otro. Dan vueltas rápidamente y cuando diga el profesor “amigo” tienen que buscar a su pareja, darle la mano y sentarse en el suelo.
- Imitamos los movimientos del niño/a elegido al son de la música.
- Este juego se llama “la ducha”, y consiste en que por parejas y bajo las instrucciones o indicaciones del profesor, enjabonarán y enjuagarán al compañero/a que debe permanecer con los ojos cerrados. Después, se cambiarán los roles.
- Podemos hacer un pasillo y uno a uno irán pasando todos los niños/as por él. Mientras los demás les irán dando muestras de cariño (abrazos, besos, caricias, etc).

Juegos de cooperación

- “La medusa”. Este juego consiste en que se cogen de la mano y se van enrollando. Una vez “enroscados” y sin soltarse, deberán seguir las órdenes del profesor, cooperando entre sí y coordinándose.
- “Palomitas con miel”. El profesor hará de cocinero y los niños/ as harán de palomitas, saltando y haciendo “pof” sin parar. Cuando el cocinero “echa la miel”, se irán pegando unos a otros hasta quedarse reunidos en un gran grupo aglutinado.
- Se colocan todos detrás de una línea, e imaginan que están en un barco de crucero, bailando y comiendo. Pero el barco se hunde y deben correr hacia los botes salvavidas, que son trozos de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

periódico esparcidos por todo el suelo. Deberán ayudarse y salvar al mayor número de personas, de manera que han de colaborar para que todos puedan entrar en las hojas de periódico sin pisar el agua, aunque sea sólo un pie. A medida que va avanzando el juego se irán quitando hojas de periódico.

◇ Saber **reciclar** todos los deshechos, respetar el medio ambiente y preocuparse por su conservación, son algunos de los retos a trabajar con nuestros alumnos/as. Solo así serán conscientes de la importancia de luchar juntos por cuidar el planeta, poniendo voluntad, y ganas en tal fin; y lo perjudicial que puede ser la contaminación.

Al crear en el aula un taller de reciclaje, el niño/a aprende a reutilizar materiales desechados contribuyendo al ahorro de energía y recursos naturales.

¿Qué podemos hacer con una caja de cartón? Entre todos podemos crear un coche, una casa, una televisión, decorarla para guardar peluches....

6. EVALUACIÓN

La evaluación es “una valoración orientada a la toma de decisiones y a la mejora”. Es importante valorar no sólo los aprendizajes realizados por el alumnado sino también todos aquellos aspectos de nuestra práctica docente que puedan ser mejorados para futuras actuaciones en el aula.

Un aspecto a evaluar es el contenido, viendo si éste se presenta de manera original y atrayente. De igual manera, el clima creado (rico y estimulante), nuestro papel como guías, las técnicas utilizadas... Nunca debemos convertir la evaluación en algo negativo o de censura.

A la hora de evaluar objetos creados por los alumnos, “a veces no es fácil encontrar criterios objetivos de valoración”. La evaluación de los niños/as se puede dividir en tres momentos fundamentalmente:

- Evaluación inicial: mediante la observación directa del trabajo y ambiente del aula. Es importante conversar con los niños/as sobre lo que es para ellos la creatividad, así como el trabajo en grupo, la escucha, con el objeto de determinar que nivel de conocimientos tienen sobre los contenidos que se trabajaran más adelante.
- Evaluación continua. Durante todo el desarrollo de las actividades planteadas es necesario que el profesorado esté atento ante las posibles dificultades que el alumnado pueda presentar en la participación de las mismas, modificando y ayudando a los niños/as en cualquier momento y, por tanto, favoreciendo así su aprendizaje.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

- La evaluación final es más informativa que de calificación (para la propuesta de nuevas intervenciones):
 - Nuestro alumnado conoce, adquiere y valora hábitos saludables de higiene personal y cuidado del entorno.
 - Son capaces de mantener procesos de comunicación correctos, respetando las normas lingüísticas establecidas (turno de palabra, etc.)
 - Expresan libremente y sin miedo a equívoco nuevas ideas propias y originales ante cualquier situación que se le presente.
 - Muestran valores de respeto, colaboración, espíritu crítico... en su trabajo diario.

Es esencial que el profesorado reflexione también sobre su propia actuación docente, corrigiendo todos aquellos aspectos que puedan ser mejorados, para así proponer situaciones educativas de mayor calidad y favorecer el aprendizaje de los alumnos/as.

7. BIBLIOGRAFÍA.

- Gervilla y Prados (2003). *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Ed.Dykinson
- Gardner, H (1999). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós
- Marín Ibañez, R (1995). *Diagnóstico, evaluación e investigación de la creatividad*. Madrid: U.N.E.D
- Gervilla Castillo, A (1994). *Creatividad, mentira infantil y Educación: Repercusiones sociales*. Málaga: Innovare
- Corbalán Berna, F.J (1992). “Creatividad como estilo cognitivo” en Revista Investigaciones Psicológicas, nº11
- Delval, J. (1991). *Aprender a aprender. La construcción de explicaciones*. Madrid: Alhambra-Logman.

Autoría

- Nombre y Apellidos: MARIA DEL MAR ORTIZ DE LAZCANO LOBATO
- Centro, localidad, provincia: C.E.I.P. PEDRO SIMÓN ABRIL LA LÍNEA DE LA CONCEPCIÓN (CÁDIZ)
- E-mail: lipsiana@hotmail.com