



Propuesta de enseñanza innovadora en Educación Infantil a través de la creatividad: La resolución de conflictos en la vida cotidiana.

Autor/res/ras: Marta Fernández-Delgado Juárez y Marina Gacto Sánchez.

Institución u Organismo al que pertenecen: Universidad Católica San Antonio de Murcia

Indique uno o varios de los seis temas de Interés: (Marque con una {x})

{ } Movilidad, equipos colaborativos y sistemas de coordinación

{ } Experiencias de innovación apoyadas en el uso de TIC. Nuevos escenarios tecnológicos para la enseñanza y el aprendizaje.

Nuevos modelos de enseñanza y metodologías innovadoras. Experiencias de aprendizaje flexible. Acción tutorial.

{ } Organización escolar. Atención a la diversidad.

{ } Políticas educativas y reformas en enseñanza superior. Sistemas de evaluación. Calidad y docencia.

Idioma en el que se va a realizar la defensa: (Marque con una {x})

Español { } Inglés

Resumen.

La propuesta que presentamos tiene como objetivo desarrollar la creatividad en la etapa escolar infantil. Abordamos la creatividad como la aptitud innata para producir ideas y soluciones nuevas, centrando la atención en el desarrollo de uno de sus componentes fundamentales: el pensamiento divergente. Basamos nuestra propuesta de trabajo en autores como Guilford y Robinson, defendiendo la creatividad como concepto central no sólo vinculado a la educación sino a todos los aspectos de la vida. Esta aptitud se debe potenciar y desarrollar con la práctica educativa, para ello presentamos una serie de talleres que parten del aprendizaje significativo, de situaciones cotidianas en la vida del estudiante. Evitando estereotipos, el alumnado comprobará cómo existen varias soluciones a un mismo problema siendo todas válidas. Promovemos con nuestra práctica docente el fomento de actitudes y valores como la tolerancia y el respeto, implementando una metodología flexible y participativa en la que el alumno es el protagonista y el docente guía el deseo natural de aprender.

Palabras Claves: enseñanza, creatividad, aprendizaje significativo, educación infantil, innovación.

Abstract.

Our study focuses in the development of creativity in early childhood education. We study creativity as an innate ability to produce ideas and new solutions, centering the educational plan on developing one of its main components: the divergent thinking. Our project is based on authors such as Guilford and Robinson, defending creativity as a main concept, and not only linked to education but to all aspects in life. This ability should be strengthened and developed in the classroom by practical activities; our methodology defends this meaningful and functional learning linking teaching to learner's everyday life and personal needs. Avoiding stereotypes, students will find that there are several solutions for a given task and all of them are acceptable. Our teaching practice promote the development of attitudes and values such as tolerance and respect, implementing a flexible and participatory approach, transforming the student in the leader and the teacher in the guide that shapes their natural desire to learn.

Keywords: teaching, creativity, meaningful learning, childhood education, innovation

Texto

1. Introducción

En la presente propuesta trabajamos la creatividad a través del desarrollo del pensamiento divergente en nuestros alumnos de segundo ciclo de educación infantil. Este objetivo se llevará a cabo a través de talleres para la resolución de conflictos que se dan en la vida cotidiana de nuestros estudiantes.

La creatividad es una característica inherente al ser humano que puede ser desarrollada por el entorno familiar y social. El niño de educación infantil se encuentra en el momento óptimo para estimular dicha cualidad porque los niños, a esta edad, poseen una curiosidad innata y a menudo llegan a conclusiones e ideas que nos muestran la gran imaginación que tienen. Cuando se enfrentan a nuevas situaciones buscan soluciones que a veces son inesperadas por nosotros, los adultos, pero no quiere decir que sean erróneas. Si se aprovechan estos momentos para intervenir y desarrollar esa creatividad innata se estará potenciando la capacidad de interactuar con el medio (Prieto Sánchez, Ferrándiz García y López Martínez, 2003).

Pretendemos, por tanto, trabajar la creatividad de modo global en la educación infantil, proponiendo situaciones cotidianas y generando experiencias educativas para que los niños aprendan de la mejor manera posible.

Y la innovación de nuestro plan de trabajo radica en aplicar la creatividad como un contenido interdisciplinar, generando en los alumnos actitudes creativas a través del uso de materiales y de la resolución de situaciones cotidianas, evitando estereotipos educativos basados únicamente en la potenciación de esta capacidad a través del área de Expresión Plástica (de la Torre, 2003).

Dewey (2004) se opone a la escuela tradicional “centrada en el programa”, es decir, aquella en la que el papel del alumno era ser dócil y disciplinado. El niño simplemente debía recibir y aceptar. En este tipo de educación es imposible el



desarrollo de cualquier aspecto creativo, pues se está limitando al alumno a que aprenda la solución que al profesor le presta. Pero ser creativo no es tarea fácil porque existen una gran cantidad de barreras que la misma sociedad le ha impuesto a la creatividad (Villén Alarcón, 2009).

Como se puede comprobar, lo novedoso de nuestra propuesta no son las metodologías a emplear puesto que ya existen, sino su implantación en el aula, adaptándolas a nuestro objetivo.

Por último, cabe destacar la amplia prospectiva de nuestra propuesta.

2. La creatividad. Definición y concreción en el ámbito educativo

La noción de creatividad nace con la obra publicada en 1900 por el francés Théodule Ribot bajo el título de “La imaginación creadora” Permaneció con la denominación de “imaginación” hasta que medio siglo después Guilford la bautiza como “creatividad” (1978).

Actualmente, la creatividad se entiende como una aptitud que todas las personas poseemos, más o menos desarrollada, para producir ideas y soluciones nuevas.

Guilford (1978) clasificó el pensamiento productivo en dos clases: convergente y divergente (o lateral). El pensamiento convergente se mueve buscando una respuesta determinada o convencional y encuentra una única solución al problema. Mientras tanto el pensamiento divergente (lateral) se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver problemas a los que siempre enfrenta como nuevos, sin mantener patrones de resolución establecidos, pudiéndose dar así una gran cantidad de soluciones adecuadas en vez de encontrar una única y correcta.

Existen diversos marcos teóricos que clarifican las condiciones necesarias para generar contextos de aprendizaje creativo e innovador, tales como: el aprendizaje a lo largo de la vida -en el que el alumnado asume la responsabilidad en la creación y desarrollo del hecho de aprender, equilibrando el esfuerzo individual con el colectivo, a la hora de afrontar cualquier tarea educativa-; la teoría de la actividad cultural histórica, que gravita en torno a la teoría del aprendizaje expansivo o las corrientes ligadas al aprendizaje dialógico y sociología crítica. (Fernández, Eizagirre, Arandia, Ruiz de Gauna y Ezeiza, 2012).

Guilford (1980) determina los siguientes factores condicionantes de la creatividad, los cuales están en estrecha relación con nuestro proyecto de trabajo en el aula.

- Fluidez: capacidad para evocar una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas, etc. recuperar información de la propia memoria.
- Flexibilidad: capacidad de adaptación de cambiar una idea por otra, de modificarla. Mira los aspectos cualitativos de la producción.
- Originalidad: carácter novedoso. Mira las soluciones nuevas, inhabituales que aparecen en una pequeña proporción en una población determinada. Es el factor más determinante de la capacidad creadora.

- Redefinición: la solución de un problema desde diversas perspectivas. Reacomodar ideas.

Para cualquier proceso de enseñanza- aprendizaje el ambiente que se pueda crear en el aula es indispensable. De ahí que se destaque la importancia del aprendizaje significativo. La teoría sobre este aprendizaje la desarrolla Ausubel (1983) y se fundamenta en la incorporación de nuevos contenidos de manera significativa a la estructura cognitiva del alumno, relacionándolos con los que ya posee. Además de facilitar la adquisición de conocimientos contribuye al hecho de que sean más sólidos y, por lo tanto, permanezcan más tiempo en la memoria y sean más fácilmente recuperables (Muñoz y Zaragoza, 2008).

Según el Decreto 254/2008, de 1 de agosto, por el que se establece el currículo del Segundo Ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (BORM núm. 182, Miércoles 6 agosto 2008) “uno de los principios que guían la labor docente en este ciclo es que el alumnado realice aprendizajes significativos, para lo cual es necesario que éstos sean cercanos y próximos a sus intereses”. Este principio está presente en este trabajo ya que se centra en cuestiones o situaciones cotidianas en la vida de un niño, como puede ser la relación con los hermanos o la ilustración de un cuento. Edgar Dale (1986) señala que después de dos semanas se recuerda sólo el 10% de lo que se lee, pero el 90% de lo que se dice y se hace. Por tanto, el aprendizaje es más significativo cuanto más implicados estén los pequeños, que es lo que se pretende en este trabajo.

Csikszentmihalyi (1998) define la creatividad, las ideas o productos denominados como “creativos” como el resultado de muchos factores. Es más fácil potenciar la creatividad cambiando las circunstancias del medio ambiente que intentando hacer que la gente piense de manera diferente. Por eso es idóneo que el desarrollo de la creatividad se produzca desde la escuela, a partir de la resolución de conflictos en la vida diaria, a partir del aprendizaje significativo, pues cuanto más cercana es la propuesta, mejor será la calidad del aprendizaje.

La legislación educativa actual destaca la necesidad de que en esta etapa escolar se sienten las bases para el desarrollo personal y social, integrando aprendizajes que propongan al discente la capacidad de plantear diferentes posibilidades ante una misma situación. En este contexto educativo, Churba (2007) defiende una visión de la creatividad vinculada a lo que aún no existe, por tanto, aboga por la imposibilidad de enseñar a crear. Sin embargo, con este trabajo defendemos el desarrollo del potencial creativo que todo alumno posee. Para ello, trabajamos sobre las siguientes hipótesis:

- Se aprenden formas de pensar creativamente y a resolver problemas abiertos.
- Se aprenden métodos y técnicas de Creatividad para el hallazgo de ideas.
- Se puede desarrollar en una persona su sensibilidad y ampliar su capacidad de percibir.
- Se puede ejercitar la espontaneidad creadora (libertad para pintar, escribir, investigar, improvisar, jugar, dramatizar, danzar).



- Se entrenan las aptitudes que tienen que ver con la Creatividad como por ejemplo: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

El objetivo primordial de la educación actual es lograr el pleno desarrollo de la potencialidad de cada persona para integrarla en la sociedad con autonomía, por ello, es necesario educar en el aula la capacidad de nuestros alumnos para tomar decisiones de modo personal. En este sentido, Méndez y Sánchez (2012) apuntan que el 60% de los consejeros delegados de las principales empresas del mundo aseguran que la creatividad es ya la cualidad de liderazgo más importante (p. 20).

Para dicho desarrollo, existen infinidad de métodos y técnicas que el docente puede llevar a la práctica. En nuestra propuesta, aplicamos procedimientos basados en los siguientes métodos:

- Método Morfológico, de Zwicky (1994): consiste en dividir un problema hallando posibles soluciones por cada elemento.
- Método de Transferencia de dificultades: consiste en resolver el problema dando solución a otro problema, y así sucesivamente.
- Brainstorming, de Osborn (1993): que propone indicar actividades como dar otros usos, adoptar, modificar, sustituir, minimizar, etc. Cualquier propuesta, por disparatada que sea, tiene validez en un primer momento.
- Método de 6 sombreros para pensar, de De Bono (1988): cada sombrero de un color, el cual representa el punto de vista desde el que analizar un problema. Combinado con el pensamiento lateral, provee de unas materias a los grupos para pensar juntos más efectivamente, y materias para planear procesos de pensamiento de un modo detallado y cohesivo.

Se considera muy importante contar con los hechos cotidianos ya que son una base privilegiada de fuente de conocimientos para la tarea de educar. Estos hechos cotidianos son especialmente interesantes porque requieren el uso de la inteligencia de una “forma significativa”. Por tanto, para la planificación de los talleres de esta propuesta se parte del aprendizaje significativo. Un aprendizaje es tal cuando los contenidos son relacionados con lo que alumno ya sabe. Se produce de manera sustancial con algún aspecto que el niño ya conoce como una imagen un símbolo, una idea o una proposición. (Ausubel, 1983). Y a estas edades tan tempranas, lo que el alumno ya conoce proviene de los dos ambientes que lo rodean, la familia y la escuela.

Como señala Robinson (2006), debemos convertir la creatividad en un concepto central no sólo vinculado a la educación sino a todos los aspectos de la vida.

3. Objetivos de la práctica docente



La finalidad principal de nuestro plan de trabajo es desarrollar de la creatividad en nuestros alumnos fomentando un pensamiento divergente a través del planteamiento de cuestiones vinculadas con su vida diaria.

De este gran objetivo general se derivan algunos objetivos específicos que concretan y completan lo que se pretende con el proyecto.

- Obtener diferentes ideas y/o soluciones a partir de un problema dado que pueda existir en la vida diaria.
- Utilizar distintas técnicas como modo de expresión y materiales por medio de conocimientos procedimentales.
- Favorecer procesos de expresión en nuestros estudiantes fomentando el uso de materiales que más se adecuen a cada uno de ellos, favoreciendo las inteligencias múltiples (Gardner,1995)
- Promocionar la tolerancia y el respeto por las ideas ajenas en el ámbito escolar.

4. Metodología de trabajo en el aula. Principios básicos.

En base a las carencias citadas anteriormente y teniendo en cuenta las características propias del discente, nuestra propuesta presenta muchas posibilidades de trabajo, pero es indispensable que el profesor proporcione el espacio y los materiales adecuados para la realización de los talleres y que estimule al alumnado para que mediante la observación, comparación, manipulación, etc. lleguen a interiorizar los contenidos propuestos.

Esta estimulación y motivación por parte del docente es fundamental para la participación del alumnado. En los talleres propuestos la figura principal es el alumno, y no el profesor. Son los niños y niñas los que deben ser el centro de la actividad, sus ideas y pensamiento son los que dictan las pautas a seguir. Se pretende una metodología participativa, en la que todos forman parte de algo vivo, hecho entre todos.

Los talleres son llevados a cabo en el primer trimestre del curso, pudiendo ser ampliados a lo largo del curso.

4.1 Talleres creativos propuestos para el trabajo

Nuestra propuesta responde a una intención organizada de dar forma al deseo natural de aprender. Parte de un enfoque globalizador, abierto, para provocar aprendizajes significativos partiendo de los intereses del alumnado, de sus experiencias y de sus conocimientos previos. El trabajo en talleres, a modo de juego, y la comunicación en la asamblea son fundamentales.

En la asamblea se da propuestas, sugerencias, votaciones, quejas, etc. es el momento de reflexión y toma de decisiones. Al finalizar el taller, se expone oralmente y se analiza lo vivido. Además, de la interacción entre ellos puede surgir un interés grupal sobre sus propias ideas que el docente debe acompañar creando situaciones motivadoras de aprendizaje, dando soporte a las nuevas iniciativas.



Partiendo de lo anteriormente dicho, todos los talleres tendrán un esquema común compuesto por una premisa por parte del docente (en donde se plantea la situación o problema, propuesta por el mismo o surgida por el interés de un niño), el desarrollo de la actividad (metodología a seguir, discusiones y puestas en común para la solución, etc.) y la asamblea para comentar el resultado.

Taller 1: Ilustramos un cuento

El docente leerá un cuento en partes y pedirá al alumnado que hagan un dibujo sobre cada una de ellas, de manera que cada alumno realice un dibujo de cada parte. En la medida de lo posible, el agrupamiento debe ser individual para potenciar la imaginación de cada uno, y que no se vean influidos por lo que dibuja el compañero de al lado. Se trata de que cada uno imagine y plasme en el papel lo que relaciona con la historia contada.

Al final, habrá tantos cuentos ilustrados como alumnos haya, obteniendo diferentes resultados partiendo de una misma premisa. En la asamblea se comentarán los dibujos para comprobar qué ha hecho cada uno y si se parecen a los otros. De esta manera, se potenciará el pensamiento divergente y la aceptación de ideas ajenas.

A continuación, se presenta un ejemplo ilustrativo para este taller (Fig. 1 y 2) “Había una vez un pequeño planeta muy triste y gris. Sus habitantes no lo habían cuidado, y aunque tenían todos los inventos y naves espaciales del mundo, habían tirado tantas basuras y suciedad en el campo, que lo contaminaron todo, y ya no quedaban ni plantas ni animales.”



Figuras 1 y 2: Resultado de los talleres de ilustración creativa.

Taller 2: Podría ser, pero no es

En este taller, la competencia comunicativa se trabaja a través de la invención de términos para nombrar aquellos objetos o acciones comunes en la vida cotidiana y que no tienen un nombre propio. Se utilizará la fórmula “podría ser, pero no es” para dejar claro que las palabras resultantes no existen. Es un juego que se hace para comprobar a cuántas cosas o acciones se les podría poner nombre.

Para elaborar la posible descripción del término inventado, el docente se ayudará de fórmulas fácilmente reconocibles para los niños y que harán que comiencen a familiarizarse con las definiciones.

Taller 3: Un regalo para...

Se pretende que los alumnos sean conscientes de que se pueden hacer regalos con materiales reciclados, o regalos que no sean materiales. Potenciando el uso de las inteligencias múltiples, de manera que cada uno puede pensar un regalo acorde a lo que le guste o se le da bien.

Es adecuado poner este taller en práctica en momentos señalados como el día del padre o de la madre, en los que además de un regalo que hemos hecho en el colegio también les regalamos poesías, besos, abrazos, un bizcocho, una carta, etc.

Taller 4: Cuéntame una historia

En este taller se trabaja tanto la creatividad narrativa como la comunicación lingüística. Se hará una lluvia de ideas en la que cada niño dice una palabra que le guste, sin repetir, hasta que haya tantas palabras como niños. Después, se pintará en cada piedra un dibujo de la palabra. Una vez seca la pintura de las piedras, se meten éstas en una bolsita y sacando unas pocas piedras, por ejemplo tres, se deberá contar una historia con las imágenes que hayan salido (Fig. 3).



Figura 3: Ejemplo de material elaborado para el taller número cuatro (Crafting Connections, 2012).

Taller 5: Elaboración de juguetes

El docente pondrá a disposición del alumnado todo tipo de material que se pueda necesitar para elaboración de los juguetes, como pegamentos, tijeras, colores, botellas, cajas, tapones, telas, etc. todo lo que se pueda imaginar. Se pueden presentar ejemplos: una casa con una caja grande de cartón, una colección de muñecos con envases de yogur, un monstruo hecho con una botella, etc. todo es válido siempre y cuando sirva para jugar. Se debe incidir en la satisfacción del trabajo bien hecho y en que no hace falta comprarlo todo.

Taller 6: Tengo un problema

En este taller se pretende que el alumnado decida ante un gran abanico de posibilidades, cuál es la mejor. Además, se inician en el manejo del dinero y de su valor real en la vida cotidiana. Se trata de obtener ideas de cosas que se pueden comprar con 5 euros. Probablemente, dirán cosas que no se puede pero en vez de desecharlas se puede discutir sobre la manera de conseguirlas a partir de dicha cantidad de dinero.

Aplicando la metodología de resolución de problemas (Hernando, 2003) las fases a seguir son las siguientes: Percepción del problema, formulación del problema, búsqueda de soluciones, selección final y conclusión y evaluación.

5. Reflexión y valoración personal

Tras haber realizado este pequeño trabajo sobre el campo de la creatividad en la educación infantil, nos encontramos con toda una serie de ideas que agolpan en nuestras cabezas respecto a la creatividad del niño.

El niño, por sus propias características es un individuo creativo que, cuando trabaja o es apoyado en un grupo, se potencia de forma extraordinaria. Se diferencia de la creatividad adulta en que la forma de concebir el mundo y su entorno es muy diferente, por lo que las manifestaciones creativas también lo son. Esta creatividad infantil va desarrollándose con los años de manera que se ve influida por factores que nada beneficiosos como los prejuicios o el bagaje cultural.

Así pues, hemos de tener en cuenta que para llegar a entender la creatividad infantil deberíamos conocer el desarrollo propio de la etapa porque esto facilita el acercarse a los modos de comprensión de la realidad de los niños. La figura que conoce este desarrollo es el docente; es quien sabe que cada niño es único y diferente de los otros y éste es un factor a potenciar en el aula. El profesor debe ser generador de intereses que lleven a construir conocimientos que favorezcan el desarrollo esa creatividad innata.

Otro aspecto importante es el hecho de que la creatividad es un hecho en potencia, se puede desarrollar mediante juegos y actividades como las aquí expuestas que, poco a poco, puedan ayudarle en su vida como adulto.

Es necesario destacar la importancia de la creatividad en nuestras aulas, ya que debemos permitir a los niños y niñas que se sientan valorados y partícipes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de modo que mejoren su motivación y de esta manera, tener una educación completa. Para ello, es necesario un cambio de mentalidad en el ámbito educativo y un esfuerzo por parte de los docentes, de forma que éstos se concienten que la creatividad es una capacidad muy importante en la vida actual y futura.

Bibliografía y Referencias.

Ausubel, D. P., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. (Vol. 3). México: Trillas.

Churba, C. (2007). *La creatividad. Un enfoque dinamizador de las personas y las organizaciones*. Buenos Aires: Dunken

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.

Dale, E. (1986). El cono de la experiencia. En *Teoría y práctica de los medios de enseñanza*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.

De Bono, E. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Barcelona: Granica.

De la Torre, S. y Violant, V. (2003). *Creatividad aplicada*. Barcelona: PPU

Dewey J. (2004). *Democracia y educación*. Madrid: Morata.

Fernández, I., Eizaguirre, A., Arandia, M., Riuz de Gauna, P. y Ezeiza, A. (2012). Creatividad e innovación: claves para intervenir en contextos de aprendizaje. Monográfico: Creatividad y Formación. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en la Educación*, vol. 10, nº 2, 24-41.

Folsom, A. y Reiner, D. (2012). *Crafting Connections*. Recuperado de <http://shop.craftingconnections.net/>

Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*. Buenos Aires: Paidós.

Guilford, J.P. (1978). La Creatividad, presente, pasado y futuro. En Guilford J.P. y otros, *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós.

Guilford, J.P. (1980). La Creatividad. En A. Beaudot. *La Creatividad*. Madrid: Narcea.

Hernando, A. M. A. (2003). Métodos para el conocimiento del medio social y cultural. En Hernando, A. M. A., *Didáctica del conocimiento del medio social y cultural en educación infantil (179-198)*. Madrid: Síntesis.

Méndez, D. y Sánchez, C.M. (2012). Explota tu creatividad, *XL Semanal*, nº 1311, 18-28.

Muñoz López, C. y Zaragoza Domenech, C. (2008). *Didáctica de la educación infantil*. Barcelona: Altamar.

Osborn, A. F. (1993). *Imaginación aplicada*. Buffalo: Creative Education Foundation Press.

Prieto Sánchez, M. D., Ferrándiz García, C. y López Martínez, O. (2003) *La creatividad en el contexto escolar: estrategias para favorecerla*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Robinson, K. (2006). *Las escuelas matan la creatividad*. Recuperado de: http://www.ted.com/talks/lang/es/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html

Villén Alarcón, S. (2009). Estrategias para desarrollar la capacidad creativa del alumnado. *Revista digital Innovación y Experiencias Educativa*, Septiembre 2009, nº22.

Zwicky, F. (1994). *Morphological Creativity*. New York: Interscience.

