



UGR | Universidad
de **Granada**

Facultad Ciencias de la Educación

Grado en Educación Primaria

Mención de Educación Especial

Año: 2014-2015



TRABAJO
FIN DE
GRADO

LA CREATIVIDAD NO ENTIENDE DE PREJUICIOS

Rocío Acuña Díaz

Tutor: José Miguel García Ramírez, profesor del departamento de Psicología Social

Índice

Resumen	1
Introducción	2
Marco conceptual	4
<i>Creatividad y desarrollo del lenguaje</i>	12
Método	18
Instrumento y procedimientos	24
Resultados	25
Discusión y Conclusiones	26
Anexos	30
Referencias bibliográficas	35

Resumen

La creatividad es la capacidad a través de la cual podemos elaborar ideas nuevas, diferentes, originales, que nos permite afrontar y resolver los diferentes problemas que la vida nos plantea. La creatividad debe ofrecerse en igualdad de condiciones, sin prejuicios, sin importar las características del alumno. Nuestra prioridad como docentes es promover la creatividad, pero para ello es necesario saber que: creativo no es la persona que imagina, sino la que hace imaginar. Si no somos capaces de hacer volar la imaginación de nuestros alumnos deberíamos plantearnos si es esta la profesión en la que debemos trabajar porque sin creatividad, la integración en la sociedad no es igual. Nuestro deber es educar y formar personas creativas capaces de convivir en armonía y de solucionar sus problemas con éxito. **Método:** Estudio de corte transversal en sujetos con altas dificultades de aprendizaje debido principalmente al bajo dominio del idioma y a un elevado absentismo escolar. El estudio se ha realizado durante el segundo trimestre del curso académico 2014-15 en un colegio de la ciudad de Granada. Se les realizó a un grupo de 10 alumnos de apoyo la prueba de imaginación creativa-niños (PIC-N) para la detección de la creatividad bajo la influencia de ciertos indicadores que pueden desfavorecer su desarrollo. **Resultados:** El análisis estadístico muestra que existen diferencias significativas en la dimensión de sombras y color por la edad y en la originalidad gráfica por el género. **Conclusiones:** Todos debemos de tener el mismo derecho a disfrutar de la oportunidad de desarrollar la creatividad independientemente de si padecemos alguna discapacidad o dificultad en el aprendizaje, de la edad, del género, de la nacionalidad, etc. La creatividad es la clave para una plena integración social por lo tanto, hay que empezar a ejercitarla cuanto antes y sin excepciones.

Palabras clave: Absentismo escolar | Imaginación | Creatividad verbal o narrativa | Creatividad gráfica | Fantasía | Potencial creativo

Introducción

El fomento de la creatividad desde la infancia es fundamental para el desarrollo personal del individuo por eso hay que educar en la creatividad para prepararle ante el cambio, ante lo desconocido, para que sea original y flexible a la hora de afrontar un problema y resolverlo, en definitiva hay que educar para formar personas con iniciativa, que confíen en sí mismos y se les debe proporcionar las herramientas necesarias para que, aquello que hagan a lo largo de su vida, lo hagan con seguridad y puedan lograrlo sin miedo.

Todos somos creativos desde el momento en el que nacemos. Alguno más que otros pero todos poseemos esa capacidad. Solo tenemos que ejercitar el poder imaginativo para que aparezca la creatividad. La palabra “todos” engloba a todo tipo de personas. Aquellas con NEE también están incluidas. A veces pensamos que porque una persona tenga una discapacidad o simplemente una dificultad en su aprendizaje no puede desarrollar su imaginación y mucho menos su creatividad. Eso no es cierto, todos tenemos esa capacidad pero, si además de estar limitados por tener una discapacidad para desenvolverla por nosotros mismos, no somos atendidos para ejercitarla y desarrollarla, evidentemente no va a aparecer. La creatividad no entiende de prejuicios, de discapacidades, de dificultades, de género, de edad. No podemos negar a nadie la oportunidad de ser creativo por el simple hecho de ir en silla de ruedas o tener algún trastorno en la conducta, demasiada dura ha sido la vida con estas personas para que además de eso se les niegue potenciar su creatividad.

Los principales agentes responsables de ejercitar la creatividad de los pequeños son los padres, o cualquier otra persona del ambiente familiar por medio del lenguaje, ya sea verbal o no verbal. El lenguaje sería el principal elemento para iniciar el proceso creativo ya que desde que nacemos, constantemente percibimos estímulos comunicativos a través de nuestros sentidos.

El ambiente familiar va a influir en nuestro desarrollo del lenguaje y por lo tanto en nuestro potencial creativo ya que es por medio de este canal, principalmente, por donde adquirimos la capacidad de imaginar para poder crear.

En este entorno también vamos a consolidar nuestro carácter según las experiencias que nos haya tocado vivir. La personalidad también es un factor que interviene en el desarrollo creativo.

Por lo tanto, la situación ambiental en la que se desenvuelva el niño será otro indicador que tendrá que ver para que sea más o menos creativo. Allí donde el niño crezca, vea, experimente, observe, se relacione... hará que la creatividad se de en mayor o en menor medida. La facilidad de imaginar y de crear no será la misma en un niño que crezca en un contexto desfavorecido a otro que viva en buenas condiciones. El hecho de vivir en un contexto mejor no implica que ese niño sea más creativo que el otro, pero si es cierto que tiene más posibilidad o facilidad de ejercitar la capacidad creativa.

Cabe la posibilidad de que el niño que vive en situaciones más desfavorecidas, al tener en mente la posibilidad de vivir en mejores condiciones, ejercite más el poder imaginativo para encontrar la forma de hacer su vida un poco mejor.

Por eso, para abrir horizontes a los niños en igualdad de oportunidades, es muy importante que los niños asistan al colegio. Desde allí, con ayuda de los docentes se les brindará la posibilidad de aprender a ser creativos, a solucionar sus problemas, a tener un pensamiento divergente y flexible, de experimentar cosas nuevas, de hacer frente a lo desconocido sin miedo a equivocarse, de asumir sus errores, rectificarlos y corregirlos.

La educación de los padres es muy importante pero por desgracia no siempre es la adecuada, por eso el papel del docente es igual de esencial, aunque al igual que los padres, los docentes también cometen errores, pero a lo largo de la etapa educativa de los niños, estos pasarán por las manos de muchos de ellos y alguno habrá que pueda inculcarle aquello que en casa les falta. De lo contrario en el hogar siempre van a tener el mismo modelo de referencia porque son sus padres y no tienen otros pero en el colegio van a tener varios, algunos mejores y otros peores pero van a tener la oportunidad de decidir con qué modelo quedarse.

En el colegio se forman a los alumnos con el objetivo de que puedan marcarse un futuro y encaminarlos hacia la felicidad, se intenta crear personas con una serie de valores para vivir en armonía con la sociedad.

Si se les niega a los alumnos la oportunidad de ir al colegio y además las condiciones en casa no son las más idóneas para potenciar la creatividad es muy difícil que los niños la

desarrollen. La escuela es uno de los mayores escenarios para desarrollar la creatividad, para algunos el único espacio donde poder desarrollarla, así que si el niño tiene un elevado absentismo escolar no podrá ejercitar la capacidad de imaginar por lo tanto es imposible que aparezca la creatividad.

Marco conceptual

La creatividad se define como un conjunto de aptitudes caracterizadas principalmente por dos categorías: la producción divergente y los productos transformacionales. (Guilford, 1959, 1967, 1980)

Por un lado, la producción divergente se entiende por la capacidad que tienen las personas para producir alternativas lógicas a partir de una información dada, cuya importancia se evalúa en función de la variedad, cantidad y relevancia de la producción a partir de la misma fuente (Romo, 1987).

Por otro lado, los productos transformacionales, se refieren a la capacidad para utilizar la información almacenada en la memoria de forma nueva y distinta. Esto implica tener un pensamiento flexible y ser capaz de ir más allá de las propias experiencias, además de ofrecer nuevas interpretaciones o significados de lo conocido para darle una nueva utilidad (Romo 1987).

Ahora bien, para ser creativo, además de disponer de estas dos capacidades principales, Torrance (1962), en su teoría del umbral, sostiene que es necesario un nivel medio alto de inteligencia, es decir, se necesita ser inteligente para ser creativo aunque eso no implica que todos los sujetos con un coeficiente medio o alto tengan que serlo.

Sin embargo Guilford (1950), para analizar el producto creativo no se centra tanto en la inteligencia sino en los siguientes indicadores:

- **Fluidez:** aptitud del individuo para dar el mayor número de respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas.
- **Flexibilidad:** capacidad de responder diversamente, cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema.
- **Originalidad:** capacidad del sujeto para dar ideas alejadas de lo habitual.
- **Redefinición:** capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente y liberarnos de prejuicios.

- Penetración: capacidad de profundizar más y ver en el problema lo que otros no ven.
- Elaboración: capacidad de adornar, desarrollar o embellecer ideas.

Una vez identificados los indicadores del análisis del producto creativo, centramos la atención en el análisis de los procesos y estrategias que el individuo usa para solucionar un problema. Estos son los siguientes:

- Preparación: este proceso implica un importante esfuerzo en la resolución de un problema dado. Implica acumular la mayor cantidad de información posible sobre el problema.
- Incubación: cuando no se encuentra una solución evidente a un problema, normalmente una persona suele abandonar la tarea. Otras personas apartan el problema durante un tiempo, desde segundos hasta años. Puede entenderse como un periodo de espera para que el material se organice o bien desaparezcan las dudas o ideas equivocadas que hemos acumulado durante la preparación.
- Iluminación: suele ocurrir de forma rápida y repentina.
- Verificación: se repasan todos los detalles. Se comprueba el valor del producto de la inspiración. Una especie de autocrítica.

Otro de los aspectos importantes a tener en cuenta sobre la creatividad, se refiere a las características de la personalidad, que no solo es cuestión de aptitudes sino más bien de la actitud (Perkins, 1993), que tiene que ver más con factores motivacionales y de personalidad. Por lo tanto, en su estudio y medida se tienen en cuenta aspectos cognitivos, conocimiento de base, dominio de ciertas materias, rasgos de personalidad, intereses y motivaciones (Sternberg y Lubart, 1993; Treffinger, Feldhusen y Isaksen, 1990; Urban, 1995).

Para poder crear, hay que llevar a cabo transformaciones o nuevas combinaciones y asociaciones entre elementos mentales (Rothenberg, 1986; Martindale, 1990). En este proceso la imaginación es primordial ya que por medio de esta capacidad el hombre transforma, combina, reúne y asocia imágenes e ideas para dar soluciones nuevas a los problemas. Por eso, para que aparezca la creatividad hay que ejercitar la capacidad de imaginar.

Osborn (1979) señala que la imaginación es el principio motor de toda actividad creativa y le atribuye dos funciones fundamentales: encontrar ideas y transformar lo encontrado.

Se trata, por tanto, de la capacidad de la mente para considerar elementos que no están presentes en los sentidos. Gracias a la imaginación podemos producir imágenes mentales que dependerán de la percepción del mundo exterior o bien de una construcción espontánea de imágenes ya interiorizadas. (Khatena, 1995)

Con la producción de imágenes ejercitamos la capacidad mental de imaginar ya que este proceso implica representar aquello que conocemos pero que no está presente en el momento actual en el que lo precisamos. Imaginar equivale a construir imágenes mentales, visualizar, asombrarse, soñar e ir más allá de lo percibido o lo real (Menchen, 2002).

Podemos distinguir entre imaginación reproductora e imaginación creadora o fantasía.

La imaginación reproductora es, como su nombre indica, la que reproduce o repite una percepción anterior en ausencia del objeto que la produjo. Suponen evocar imágenes u objetos ya conocidos.

Por otro lado, la imaginación creativa o fantasía, es aquella en la que el sujeto reproduce percepciones producidas por sí mismo, lo que implica acumular premeditadamente imágenes anteriores para obtener de las mismas, otras nuevas.

La imaginación creativa es el producto de factores intelectuales y emocionales. Conlleva la capacidad de re-experimentar imágenes de forma que éstas evoquen a su vez otras imágenes. (Kathena, 1995; Reichling, 1990). Hace referencia al uso de la parte fantástica del cerebro, a la capacidad inventiva. Es uno de nuestros recursos más valiosos que nos ayudan a dar respuestas exitosas a miles de situaciones de nuestra vida cotidiana.

Menchen (2002), distingue tres fases en este procedimiento de creación de imágenes: reproducción de experiencias sensoriales; transformación de estas imágenes en combinaciones nuevas; y construcción de nuevas imágenes, incluso de aquellas que nunca han existido.

No obstante, aunque en los niños pequeños el poder imaginativo se desarrolla rápidamente, tiende a disminuir a medida que la razón asciende. Por ello, como se ha mencionado anteriormente, el desarrollo de la imaginación requiere ejercicio. El problema es que por lo general, la escuela se ha centrado más en el desarrollo del pensamiento lógico secuencial y racional en perjuicio del pensamiento intuitivo, imaginativo, fantasioso o soñador.

Menchen (2002), afirma que el desarrollo de la imaginación requiere del fomento de tres capacidades:

- La fantasía: implica salir de las percepciones cotidianas y alejarse del mundo real. Para fomentar la fantasía es necesario plantear situaciones inverosímiles, especular con los deseos y ensoñaciones.
- La intuición: implica la visión súbita de algo de una manera nueva y peculiar. Requiere el ser capaz de mirar dentro de uno mismo y fiarse del propio conocimiento interior.
- La asociación: implica la capacidad de unir y combinar ideas, palabras e imágenes que en apariencia no guardan relación alguna.

Así mismo, para facilitar el uso de esta facultad mental se hacen necesarias una serie de condiciones:

- Una motivación inicial, a modo de juego para a través de este carácter lúdico, crear la motivación necesaria para que emerja la imaginación creativa.
- Legitimidad del pensamiento divergente: el niño debe tener claro que existe libertad para pensar sobre lo poco probable e incluso lo absurdo, que se espera de él que sea capaz de romper con lo común y lo obvio. Por desgracia a menudo padres y profesores le han animado a reprimir su fantasía y espontaneidad. Para ello, es importante animarle a que piense e imagine cosas que a nadie más se le ocurrirían.
- Necesidad de dar tiempo para la reflexión.

Con lo visto hasta ahora tenemos la base para desarrollar la imaginación, que es la herramienta básica para poder crear o inventar. Esas creaciones pueden ser de dos tipos: narrativa o verbal y gráfica.

En primer lugar la creatividad verbal, permite al niño expresar su curiosidad e imaginación a partir de su capacidad para formular hipótesis y pensar en términos de lo posible. Esta capacidad parece constituir una parte importante de la esencia del pensamiento creativo. Con la creatividad verbal podemos comprobar la expresión de la curiosidad y actitud especulativa.

La creatividad verbal o narrativa incluye una serie de variables:

- La fluidez: espontaneidad productiva, es decir, la capacidad del sujeto para producir o generar un gran número de ideas diferentes sobre un tema.
 - Ideativa: capacidad de imaginar espontáneamente múltiples respuestas sobre una información dada.
 - Ideacional: facilidad para producir ideas.
 - Narrativa: producción divergente de unidades semánticas.
- La flexibilidad, es la aptitud del sujeto de producir respuestas muy variadas, pertenecientes a campos muy distintos. Implica una transformación, un cambio, un replanteamiento o una reinterpretación. Ser flexible indica habilidad para buscar soluciones a través de diferentes alternativas; alta capacidad de movilidad o cambio de perspectiva. Implica la disposición para adaptarse a nuevas reglas del juego, ver los distintos ángulos de un problema; de adaptar el propio comportamiento, actitudes o perspectivas y aceptar distintas alternativas.
- La originalidad narrativa es la capacidad para producir ideas nuevas y originales; respuestas ingeniosas e insólitas, remotas y poco frecuentes. Es la capacidad para ir más allá de lo convencional, estar abierto a las nuevas experiencias y a ofrecer soluciones distintas para problemas tradicionales. Se asume que la persona original puede encontrar conexiones más tenues y relaciones menos obvias entre las cosas.

En segundo lugar, la creatividad gráfica es la capacidad que posee un sujeto para finalizar un dibujo partiendo de unos trazos ya proporcionados teniendo en cuenta:

- La originalidad: capacidad para dar una respuesta inusual. Implica romper con las formas habituales de pensar o hacer. Requiere capacidad de arriesgarse. Se caracteriza por la rareza de las respuestas dadas, es decir por la baja frecuencia de aparición entre la población.

- La elaboración: capacidad de desarrollar, ampliar o embellecer las ideas detallada y minuciosamente. Se trata de embellecer la idea original
- Los detalles especiales como: la abrección o resistencia al cierre; conectividad (unión de dos o más dibujos en una misma figura); expansión figurativa; rotación de las figuras...
- Las sombras y el color: es una variante de la elaboración. En ella se recoge la capacidad estética del sujeto, su destreza para incrementar su creatividad gráfica por medio del uso del sombreado, de colores, de difuminados...
- El título: elaborar una frase adecuada a un dibujo más o menos asombrosa y no meramente descriptiva.

La originalidad gráfica es la aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, habitual o establecido. Se caracteriza por la rareza de las respuestas dadas.

Para desarrollar el potencial creativo, a veces, en la educación, al dar más importancia a la mera transmisión de conocimientos, no se educa al niño para hacer frente a lo desconocido. Sin embargo, debido al constante cambio de la sociedad, nos encontramos en un momento en el que la educación debe brindar a los alumnos todo lo necesario para afrontar el mundo, debe ofrecerles la posibilidad de manejarse ante lo nuevo, ante lo desconocido, haciendo uso de lo que saben pero adaptándolo para inventar nuevos métodos y recursos para solucionar aquellos problemas que le surjan a lo largo de su vida. Para que esto sea posible, desde el colegio se tiene que proporcionar oportunidades de exploración, de experimentar, de descubrir, de razonar, de planificar y tomar decisiones, de desarrollar hábitos creativos.

Uno de los problemas destacados que supone un obstáculo para proporcionar a los alumnos dichas oportunidades es la falta de creencia de los propios docentes, que piensan que la creatividad es un “*don*” que solo algunos tienen la suerte de poseer.

La creatividad no es algo que se posee o no, es una característica que se puede desarrollar en mayor o en menor medida según la persona. Los docentes tienen la misión de enseñar a los sujetos a pensar de forma flexible, original e innovadora. La creatividad depende de factores que pueden cultivarse, y estos son factores disposicionales y motivacionales. (Perkins, 1993)

Por lo tanto estamos hablando de que es una capacidad de la que todos los niños disponen aunque la de algunos sea mayor que la de otros.

Otro factor del que depende la creatividad son las condiciones ambientales escolares que pueden incentivar u obstaculizar su desarrollo. Entre las que favorecen están:

- Respetar las iniciativas del niño y permitirle explorar el mundo.
- Crear en torno al niño un ambiente motivador con buenos libros, cuadros, música, como parte natural de su mundo.
- Respetar las ideas y las curiosidades del niño.
- Valorar lo inusual y lo divergente.
- Incitar la autoexpresión del niño.
- Ayudar al niño a confiar en sus percepciones.
- Crear un ambiente lúdico o de juego.
- Promover el uso de la fantasía y del sentido del humor.

Entre las condiciones que la inhiben:

- Postura conformista que empuja al niño a hacer las cosas como siempre se han hecho.
- Actitud autoritaria y bromista en clase que interrumpe el proceso de comunicación imprescindible para que surja la creatividad.
- La rigidez del profesor y la falta de referencia a los sentimientos, que no permite crear el ambiente de participación y libertad necesario para la creatividad.
- La sobrevaloración de las recompensas.
- Una excesiva exigencia de racionalidad que puede inhibir la imaginación.
- La intolerancia hacia la actitud de juego.
- La necesidad de seguridad y aceptación del producto.

Menchen (2002) señala tres aspectos en los que debe centrarse la educación de la creatividad:

- Desarrollar los sentidos: observación, percepción, sensibilidad.
- Fomentar la iniciativa personal: espontaneidad, curiosidad, autonomía.
- Estimular la capacidad imaginativa: fantasía, intuición, asociación.

Asimismo en los últimos años se han desarrollado unas técnicas y estrategias para ofrecer al docente una serie de instrumentos para facilitar el desarrollo del pensamiento divergente en el aula.

De entre estas estrategias destacan (Artola González, Ancillo Gómez, Barraca Mairal & y Mosteiro Pintor, 2010):

- La “lluvia de ideas” o estrategia para la generación de ideas nuevas. Básicamente consiste en proponer un tema de debate y pedir a los sujetos que propongan todas las respuestas que se le ocurran. Todas las respuestas deben ser aceptadas sin enjuiciar su pertinencia.
- Pensar en otros usos posibles de los usos cotidianos: consiste en proponer al niño que piense en otras posibilidades que podría tener un objeto, primero sin introducir modificación alguna y luego introduciendo modificaciones que podrían ampliar su uso.
- Modificación de ideas: se refiere a los cambios que pueden introducir en una idea, invento o suceso. Ejemplo: hacer un despertador mejor.
- Sustituir: se pide al niño que piense en otras alternativas posibles para solucionar un problema p utilizar un objeto. Ejemplo: Qué se usar en vez de...
- Collage: consiste en unir o combinar diferentes cosas para lograr un producto nuevo.
- Preguntas: consiste en cuestionar lo evidente.
- Síntesis creativa: agrupar elementos para constituir un todo, una unidad de sentido. Por ejemplo, resumir un artículo en un título sugerente.
- Problemas de “misterio”: problemas en los que se relata una historia y se trata de encontrar la pista o pistas que llevan a resolver el problema.
- Analogías verbales novedosas: en las que hay que encontrar la posible relación entre dos palabras aparentemente sin ninguna conexión.
- PNI: plantear una situación y pedir a los sujetos que evalúen los aspectos positivos negativos e interesantes que podría implicar. Por ejemplo: ¿Qué ocurriría si en la clase se quitaran los pupitres?
- Apreciación de diseños cotidianos: observar un objeto de uso cotidiano y descubrir todo lo ingenioso que hay en él.
- Mejora de diseños: por ejemplo cómo mejorar un estuche...

- Diseño de aparatos
- Diseño de procesos: por ejemplo, cómo mejorar el funcionamiento de una biblioteca.
- Role- Playing, psicodrama: representación dramática de escenas reales o imaginarias, favoreciendo así una serie de aspectos generales de la persona, como la apertura, la aceptación de uno mismo o la autonomía.

Creatividad y desarrollo del lenguaje

Como ya se ha comentado anteriormente, uno de los principales factores que influye para la activación y el desarrollo de la creatividad es la personalidad. Esta se consolida con la experiencia vivida que según las circunstancias (en las cuales habrán tenido lugar multitud de acontecimientos) influirá mejor o peor en la formación y en el desarrollo del carácter de la persona desde la infancia.

Esta experiencia que vamos adquiriendo durante nuestro crecimiento es la que determinará que tengamos un carácter u otro. El carácter es una cualidad que condiciona la conducta de la persona y esto repercutirá en la forma de expresión a la hora de comunicarnos.

En la comunicación también interviene la creatividad que en cierto modo es responsable de que nuestro lenguaje sea más o menos flexible.

Por esta razón los principales factores que van a influir en que el desarrollo del lenguaje y por tanto que la formación de la personalidad del niño sean más o menos creativos dependerán de las personas adultas cercanas al niño, del entorno en el que se van a desenvolver y por último, pero no menos importante, del colegio.

El factor esencial es la familia, en concreto los padres, que en las etapas tempranas del desarrollo del niño son los principales agentes estimuladores, acondicionadores y formadores, por lo que es importante que tengan en consideración cuáles son las conductas esperadas en sus hijos y transmitírselas.

El principal modelo de aprendizaje de los niños desde su infancia se basa en su entorno familiar. Los padres, los abuelos, los hermanos mayores... son las personas que pasan mayor tiempo con el niño por lo que ellos son los mejores agentes para estimular la

expresión oral de sus hijos. El lenguaje empleado con los niños debe ser pausado, breve y sencillo haciendo uso de numerosas repeticiones.

El aprendizaje en estas edades, se produce por imitación, por lo que se debe tener en cuenta que los niños reproducirán tal y como oyen las palabras emitidas por sus mayores ya sean estas las precisas o no.

El niño antes de producir una palabra, se comunica mediante gestos. La figura materna se comunica con su hijo de forma preverbal, a través del tacto, del tono de su voz, de expresiones faciales, del juego de dedos...

Los padres suministran un “feedback” correctivo al niño en sus tres niveles: fonológico, gramatical y semántico. Después de eso el niño sigue la imitación natural y continúa por parte de los que le rodean. Por lo tanto ya está ampliando sus modelos hablantes para interiorizar y elaborar su propio lenguaje. Poco a poco se va independizando del entorno familiar y se relaciona con otras personas que les proporcionarán modelos distintos de habla como pueden ser niños de su edad o más grandes, maestros y también con las personas que trabajan en los medios de comunicación como la radio o la televisión.

Hay familias que por circunstancias de la vida, no dominan de forma adecuada el lenguaje o tienen un lenguaje con características propias, por lo que se lo transmiten de forma inadecuada también a sus hijos. De ahí la importancia de asistir regularmente al colegio para poder corregir esos errores lo antes posible.

El lenguaje es la base fundamental para construir el conocimiento. Sin el lenguaje la comunicación resulta muy restringida y, como consecuencia, la inteligibilidad de la conversación será muy difícil o incluso imposible según el contexto en el que se dé.

Todo proceso comunicativo implica un sistema de significación en el cual intervienen como mínimo tres elementos: lo interpretado sobre lo que se comunica, el medio por el cual es comunicado y lo que se comunica como tal. Cada sujeto interpreta los fenómenos naturales y lingüísticos de su entorno dependiendo de sus procesos cognitivos, sociales y culturales. Ello genera que, pese a que dos personas se pueden enfrentar a un mismo fenómeno comunicativo, éstas tendrán percepciones distintas del mismo. El segundo elemento hace alusión al medio por el cual cierta información es exhibida o apreciada por alguien, ya sea por medio de imágenes, palabras, gestos, formas, tonalidades musicales, olores, sensaciones táctiles entre otros. El tercer

elemento es lo que comunica como tal y hace relación directamente al signo como unidad mínima de significación. Todo proceso de comunicación implica un proceso de codificación y decodificación de signos que, en su conjunto, constituyen un mensaje cuya función principal de la comunicación es representar una imagen, por medio de diferentes señales que en su conjunto constituyen un signo. (García-Sánchez, 2010).

Inicialmente, desde la lingüística tradicional el estudio del signo fue entendido como producto de una convención y lo definió como una unidad compuesta por un significado y un significante; el significado, entendido como una imagen mental, un concepto o una realidad psicológica de cierto fenómeno natural o social y; el significante, entendido como la actividad mental generada por esa imagen, concepto o realidad psicológica (García-Sánchez, 2010).

Según Vygotski (2007), hasta que es alcanzada la edad para poder adquirir el sistema de significación, el niño se comunica por medio del juego principalmente. El juego refleja lo que el niño ve y oye de las personas de las que se rodea. Los elementos de la experiencia ajena no se incorporan a su juego tal y como los toma de la realidad. Cuando el niño juega recuerda las experiencias que ha vivido, las combina y las transforma creativamente originando una nueva realidad, su realidad, vinculada a sus intereses y a sus necesidades. La tendencia del niño a fantasear es reflejo, como en el juego, de su actividad imaginativa.

El niño parte de su experiencia anterior por lo tanto conoce todos los elementos necesarios para su fabulación, de otro modo no los habría podido inventar. Eso sí, la combinación de dichos elementos si es algo nuevo, creador, propio del niño, y no una mera repetición de lo que ha visto u oído.

Esta experiencia se adquiere en el contexto donde el niño se desenvuelve. El contexto se considera uno de los elementos fundamentales para que se promueva la creatividad. Además es el determinante para su desarrollo. La ciudad, pueblo, barrio, amigos, vecinos ejercen una gran influencia a la hora de desarrollar el lenguaje y la creatividad del niño. El lenguaje posiblemente será igual al de las persona de su entorno y su creatividad se basará en lo que conoce de ese lugar.

En su libro “Escritos sobre arte y educación creativa” en la primera forma básica que conecta la actividad de la imaginación con la realidad, se basa en que “*toda actividad*

creadora de la imaginación está en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia acumulada por el hombre, porque dicha experiencia constituye el material con el que construye sus edificios la fantasía". Cuanto más rica sea la experiencia humana, tanto más lo será el material del que dispone la imaginación. De esta forma el niño dispondrá de una variedad muy amplia de conocimientos que le permitirá una construcción del lenguaje mucho más abundante.

Por ello es necesario incrementar la experiencia del niño si queremos proveerle una base lo bastante sólida para la construcción de su lenguaje y de su actividad creadora. Cuanto más vea, oiga y experimente, aprenda y asimile, de cuantos más elementos reales disponga desde su experiencia, más formidable y productiva será su actividad imaginativa.

Vygotski (2007), establece que en la relación entre la función imaginativa y la realidad, se da una conexión emocional originada en el contexto que también interfiere en el desarrollo del lenguaje. Todo sentimiento, toda emoción tiende a manifestarse en determinadas imágenes relacionadas con ella, como si la emoción pudiese elegir impresiones, ideas e imágenes congruentes con el estado de ánimo dominante en un cierto momento. Es un hecho conocido que cuando estamos alegres vemos las cosas con ojos totalmente distintos que cuando estamos tristes, así pues si el ambiente que se respira es por rutina desagradable, el niño incorpora ese sentimiento que le influye tanto a la hora de imaginar como a la de comunicar. Su mente estará plagada de sentimientos tristes que reprimirá su capacidad creativa.

"Todo lo que construye la fantasía influye recíprocamente en nuestros sentimientos, y aunque el edificio que levantemos no concuerde necesariamente con la realidad, cada uno de los sentimientos que provoque sí será real y vivido efectivamente por el individuo que lo experimente". (Vygotski, 2007)

La necesidad que experimenta el hombre de adaptarse al medio ambiente que le rodea es uno de los principales factores psicológicos que intervienen en la imaginación. Si la vida que le rodea no le planteara desafíos, si sus respuestas naturales y heredadas le equilibraran plenamente con el mundo en que vive, entonces no habría base alguna para el surgimiento de la acción creadora. Un ser plenamente adaptado al mundo que le rodea nada podría desear, no experimentaría ningún afán y, ciertamente, nada podría

crear. Por eso en la base de toda acción creadora encontramos siempre la inadaptación, fuente de necesidades, anhelos y deseos.

Es en este momento donde interviene la escuela. El colegio, es el lugar de apertura, el espacio perfecto para despertar la curiosidad de los niños, descubrir sus intereses, sus inquietudes; donde se hacen ver a los alumnos que existen circunstancias diferentes a las suyas, distintos puntos de vista, variedad de culturas...

En la escuela se abren horizontes a la imaginación, a la creatividad y se incide en el lenguaje, desarrollándolo debidamente.

La escuela constituye un espacio por excelencia para desarrollar la personalidad y parte (sino entera) de la creatividad de todo aquel que sea partícipe de esta comunidad.

En términos generales se caracteriza entre otras cosas por un lugar para la evasión y aislamiento de los problemas sociales más apremiantes, y por tanto un distanciamiento de la vida misma, de la estructura familiar actual y de las peculiaridades de la generación de niño/as, adolescente y jóvenes que asisten a las instituciones educativas. (Ferreiro, 2012)

Ahora bien, no solo con tener acceso a la escuela se garantiza el desarrollo de la creatividad. Depende de los elementos que componen la comunidad educativa entre los que destacan docentes, metodología, recursos, modelos pedagógicos, currículo escolar o el espacio físico donde se localiza. Aunque todos ellos influyen, es el docente el factor determinante en el desarrollo del nivel de expresión de la creatividad. Este con su vocación, profesionalidad, métodos, experiencia y con su capacidad de empatizar con los alumnos es el que puede establecer una mayor conexión para inculcarles aquello que necesitan para potenciar y desarrollar al máximo su capacidad creativa.

Como se ha mencionado anteriormente, el desarrollo de la creatividad debe iniciarse desde las edades más tempranas, por ello el niño debe de inscribirse a la escuela lo antes posible ya que es este uno de los mejores lugares para ello, donde además se trabaja de forma cooperativa aprendiendo unos de otros.

Tanto en el colegio como en otros contextos, en las primeras edades la creatividad se desarrolla a través del dibujo. Durante ese periodo los niños dibujan espontáneamente sin que los adultos tengan que incitarles a ello, o a partir de una estimulación mínima.

El dibujo es en ese período su actividad preferida ya que les ofrece expresar más fácilmente lo que llevan en su interior. De ahí la estrecha relación entre el interés por el dibujo y la personalidad.

Según Vygotski (2007), cuando el niño pasa a una fase posterior de su desarrollo, accede a un nivel evolutivo más alto: cambia, y con ese cambio se transforma también el carácter de su actividad creadora. El dibujo queda ahora atrás, como una etapa ya superada, y viene enseguida a ocupar su lugar una nueva forma de creación, la verbal o literaria, que acaba por predominar, especialmente en el período de maduración sexual, en la adolescencia.

En esta etapa es necesario que el niño haya alcanzado un cierto grado de desarrollo porque la creación literaria sólo es accesible a partir de un grado suficiente de experiencia y de dominio del discurso, así como de desarrollo del mundo interior. El hecho clave lo marca aquí el retraso que tiene en el niño el desarrollo del discurso escrito respecto al oral.

Como afirma Gaupp (1925) en el niño de edad escolar, la expresión por escrito de ideas y sentimientos va notablemente retrasada respecto a su capacidad de expresión oral. Se diría que en el momento en que el niño coge el lápiz, su pensamiento queda bloqueado, como si lo espantara la propia tarea de escribir. Por eso es por lo que constituye un error, especialmente en el caso de escolares más pequeños, juzgar su grado de desarrollo intelectual y su inteligencia por la calidad de sus composiciones escolares.

De lo contrario en el discurso oral, al tratarse de una comunicación viva con los demás, de una reacción completamente natural, les resulta más fácil expresarse.

Por este motivo, el desarrollo de la creatividad literaria infantil debe plantarse de forma estimulante y llamativa para el niño. Hay que ofrecerles una amplia selección sobre lo que escribir, hay que estimularles a escribir sobre un tema que sea íntimamente comprensible y emocionante para él y, sobre todo, que le incite a la expresión verbal de su mundo interior. Es necesario habituar al niño a escribir solamente sobre aquello que conoce a la perfección, cosas sobre las que ha meditado. Para cultivar en el niño el hábito escritor es necesario desarrollar en él un gran interés por la vida que le rodea. El niño escribe bien, sobre todo, de cosas que le interesan. Es necesario evitar que escriba

sobre lo que desconoce, sobre lo que no ha podido analizar y que no despierte en él ningún interés (Vygotski, 2007).

La literatura es la vía idónea para trabajar tanto la creatividad como el lenguaje. La literatura puede definirse como la forma de expresión por medio de la palabra para comunicar algo. Es indispensable para el desarrollo integral de los niños y contribuye a su socialización y por consiguiente a la participación en la vida en sociedad.

La literatura favorece el hábito lector y cultiva el gusto por la lectura posibilitando ampliar las vivencias del niño, el desarrollo de su imaginación, de su creatividad, flexibilidad y sensibilidad y todo ello por medio del disfrute personal.

Para una buena creación literaria en el niño, solo debe proporcionarse el material necesario, nada más, pero eso sí haciendo uso de temas variados.

Vygotski (2007), dice que desde la educación tenemos una tarea y es la de prestar toda la ayuda posible para elaborar y formular un lenguaje bien asimilado teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje con los que nos vamos a encontrar.

Una educación justa y científicamente concebida no se reduce, realmente a una copia mecánica, en la forma externa de ideales, sentimientos o aspiraciones totalmente extrañas a los niños. Una educación justa consiste en despertar en el niño todo cuanto en él está oculto, en cooperar para que se desarrolle, y en orientar este desarrollo para brindar a los alumnos la oportunidad de tomar decisiones y solucionar los problemas que se les planteen a lo largo de su camino hacia la felicidad.

Método

Estudio de corte transversal mediante el uso de la Prueba de Imaginación Creativa- Niños (PIC-N) a un grupo de cinco alumnas y cinco alumnos con dificultades de aprendizaje.

Participantes

Los participantes que han sido sometidos a la PIC-N se dividen en dos grupos.

Por un lado nos encontramos con un agrupamiento de apoyo constituido por siete alumnos de diferentes niveles de primaria cuya principal dificultad de aprendizaje es el dominio del idioma puesto que cinco de ellos son extranjeros. Los otros dos alumnos que completan el grupo son españoles así que su dominio del idioma es apropiado. Las

dificultades que presentan estos dos alumnos son que uno tiene TDAH y la otra presenta un retraso moderado con un coeficiente intelectual bastante bajo con respecto a su edad.

En el agrupamiento hay alumnos de entre 9 y 12 años. Como ya se ha dicho sólo dos de ellos son españoles, el resto son: tres rumanas, un chino y un marroquí. Estos dos últimos son los que más problemas tienen con el dominio del español y les ha costado más la elaboración de la prueba.

El otro grupo al que se le ha pasado la prueba está formado por tres alumnos de logopedia de segundo de primaria con problemas de atención principalmente.

Los alumnos de logopedia son dos españoles y una rumana de 8 años de edad. Son alumnos con déficits de atención y además son muy nerviosos, sobre todo los dos niños.

En general todos los alumnos viven en unas condiciones muy desfavorecidas debidas principalmente a problemas socio-familiares.

A continuación se hace referencia a un análisis más detallado de la situación de cada uno de los alumnos.

Descripción personalizada de los participantes del agrupamiento

Alumno 1: Es un alumno marroquí de 12 años, pertenece a la protección de menores y está escolarizado por primera vez. Es un alumno muy inteligente. Su relación con los compañeros es buena, aunque le gusta trabajar de forma individual. No suele tener un comportamiento agresivo cuando no entiende algo, al contrario le gusta aprender y superarse. Las matemáticas le encantan y siempre quiere destacar, ser el más rápido en dar las respuestas y en muchas ocasiones, si comete algún fallo, le cuesta rectificarlo porque está tan seguro de que lo ha hecho bien que el mismo no se permite el lujo de equivocarse. Cuando reconoce el fallo, se lo toma bien, se ríe y vuelve a hacerlo pero no permite que le digas la respuesta, prefiere averiguarla solo aunque eso suponga que se quede atrás en la actividad. Eso sí, al terminar de rectificar, siempre pide la supervisión de sus maestros para dar la aprobación de lo que ha hecho está bien. Es un alumno que aprende de sus errores.

Es un alumno muy bueno, respetuoso, cariñoso, responsable, obediente y muy educado. Sus aficiones son el boxeo y el baile, le gusta mucho ver películas de kárate.

Alumno 2: Es una alumna española, sevillana de 11 años, es de casa de acogida. Esta alumna presenta un retraso moderado y es muy infantil. Tiene problemas para relacionarse con sus iguales pero con los adultos un poco menos. Aunque se muestra reacia a recibir cariño, cuando la otra persona no le presta atención lo busca disimuladamente y lo ofrece. No le gusta el contacto físico sobre todo los besos. Es muy tímida y no le gusta que hablen de ella, aunque sean cosas buenas, no le gusta ser el centro de atención.

La alumna presenta déficit de atención y de memoria, no tiene hábitos de estudio, presenta problemas en el razonamiento crítico tanto en la comprensión como en la expresión oral y escrita, sobre todo en los enunciados de los problemas matemáticos porque en los textos narrativos o descriptivos sí que es capaz de comprender alguna información. Cuando se le pregunta algo casi siempre se queda callada o se limita a repetir la respuesta que ha oído de su compañero o si no sabe la respuesta o no le interesa contestar desvía el tema. Hay que insistirle para que conteste y ayudarla.

Es una alumna tímida, con muchas dificultades, el trato con sus compañeros del agrupamiento es bueno pero tampoco se relaciona mucho con ninguno de ellos, va siempre a lo suyo. Tiene un círculo de amigos muy reducido. Es bastante tranquila y su comportamiento en clase es muy adecuado. Sus aficiones son leer cuentos y dibujar.

Para el fin de semana quiere que le manden deberes porque dice que si no se aburre en casa.

Alumno 3: Es una alumna rumana de 12 años. Vive con sus padres y comparte clase con su hermana menor de 10 años. Domina bastante bien el español pero en ocasiones, cuando no entiende lo que se le dice se enfada, no quiere trabajar y se pone a hablar en rumano. Es una alumna que tiene un elevado absentismo escolar ya que suele ayudar a la madre a conseguir dinero. Es bastante conflictiva y suele mentir a menudo. La escuela no le interesa mucho aunque en clase suele trabajar pero cuando se cansa se pone de mal humor, pone de excusa que no sabe hacerlo y no quiere trabajar más. En ese momento es cuando le dan arranques tipo romper o desgarrar la hoja donde estaba escribiendo, hablar en rumano enfadada, saca su mal genio e intenta llamar aún más la atención dirigiéndose a ti diciendo que no sabe hacerlo, que no le prestas ayuda... te hace, a su manera, la culpable de lo que le ocurre.

Esta alumna no suele empatizar con las personas, cada vez que se le propone resolver una situación donde tendría que compartir, cuidar el medio ambiente, ser respetuosa... ella contesta según su criterio, y, aunque no es el más idóneo, no permite barajar otras posibilidades que se les proporcionan para resolver la situación de manera adecuada. Es bastante terca y es muy difícil hacerla cambiar de opinión.

A pesar de eso, también es muy cariñosa y defiende a sus amigos por encima de todo, incluso sin importarle las consecuencias. Comparte lo que tiene con las personas de su confianza, es responsable y a pesar de todo es una niña que se hace querer. Tiene detalles muy bonitos con sus amigos y una memoria muy buena para las cosas que le interesan.

Alumno 4: Este alumno es chino y tiene 12 años. Es un alumno interno por lo que los fines de semana se va a casa con los padres. No domina bien el idioma, cuesta entenderle cuando habla y mucho más cuando escribe. Es un niño muy sincero, muy hablador, dice siempre lo que piensa y tiene mucha imaginación. Además es muy curioso, quiere saber el porqué de todo lo que hablamos en clase. Le encanta dar su opinión y contar anécdotas. Hace muchas comparaciones entre España y China y nos enriquece bastante lo que cuenta aunque muchas de las cosas parece que se las inventa porque no tienen mucho sentido. Casi todos los días aprendemos algo de su cultura. A este alumno tampoco le gusta recibir muestras de cariño y mucho menos si provienen de mujeres, se siente muy incómodo porque se ve que en China, los hombres solo reciben muestras de cariño de las mujeres si son pareja. Allí suelen ser más distantes. Aun así agradece los elogios y suele ser también un niño que elogia a los demás. Deposita mucha confianza en los demás y no tiene reparo en contar las cosas que le suceden.

Es un alumno muy inteligente aunque a veces se le complican las cosas por no entender bien el idioma, pero con esfuerzo por parte del maestro, usando palabras simples y gestos al final consigue comprender. Le apasionan las matemáticas y los retos. Es excesivamente perseverante, le gusta acabar lo que empieza por mucho que le cueste. No le importa quedarse sin desayunar o salir más tarde si eso supone terminar lo que está haciendo. Eso es algo que tiene que cambiar, porque debe entender que el tiempo de trabajar es de trabajar pero que el tiempo de descanso es para descansar y desconectar. No le gusta equivocarse, le cuesta reconocer los errores, pero al final lo acepta y vuelve a intentarlo. Un defecto que tiene es que suele reírse de los fallos de los

demás y no respeta los turnos de palabra. Si tiene algo que decir, no le importa que estés hablando con otra persona, lo que hace es elevar la voz y llamarte constantemente para captar tu atención aunque interrumpa la conversación que estés teniendo en ese momento.

Sus aficiones son dibujar, los robots, los coches, los dragones, los caballos y siente un gran interés por todo tipo de armas aunque no es un niño agresivo. No suele pelearse con nadie, prefiere taparse los oídos y evadir el conflicto. Le atrae mucho el mundo fantástico.

Alumno 5: El siguiente alumno tiene 11 años, es español, de una localidad granadina. Es muy cariñoso, detallista y muy nervioso. De hecho tiene medicación para permanecer calmado porque tiene diagnosticado TDAH. Es muy listo, las asignaturas de matemáticas y lengua se les da bastante bien, aunque prefiere los números. Es el alumno que más participa, además aporta ideas muy buenas sobre los temas que se están trabajando. Para él es muy importante que se tomen en cuenta sus opiniones y sus ideas, le hace sentirse útil. Eso influye muy positivamente en él y repercute en su comportamiento. Es un niño muy nervioso, su comportamiento suele ser inadecuado cuando está en ese estado y le cuesta más mantener la atención. Por ello, es muy importante reforzar sus buenas acciones para que las repita más a menudo. Él es consciente de su nerviosismo, a veces puede controlarlo y otras no. Cuando logra controlarse, le gusta mucho que lo feliciten y lo premien por su buen trabajo y se muestra muy orgulloso por ello. Ahora bien, el día que sus nervios lo superan, es muy difícil trabajar con él, se enfada por cualquier cosa, se niega a hacer las actividades o las hace pero del mal humor y sin ganas, molesta al compañero de al lado, contesta mal... Aunque he de decir que desde el comienzo hasta el fin de esta experiencia ha destacado más por días buenos que por malos, ha mejorado mucho y ha ido logrando su autocontrol día tras día.

Es un alumno muy natural, expresivo y extrovertido. Es muy amigo de sus amigos y entre sus aficiones están los caballos, ponis, el campo y sus oficios, pasar tiempo con sus hermanos y ayudar en lo que pueda a su familia. No le gusta hacer lo que hacen los demás, le gusta ser original y acaparar la atención de las personas que le importan.

Alumno 6: Alumna rumana de 10 años. Es la hermana menor de la alumna descrita anteriormente, aunque su asistencia a clase suele ser un poco más regular que la de su

hermana, también tiene un elevado absentismo escolar. Es un primor de niña, muy cariñosa, le gusta mucho aprender y siempre que puede asiste a la biblioteca. Se defiende bastante bien con el idioma de forma oral, pero por escrito le cuesta más. Es una alumna que necesita que estés encima para que haga sus actividades aunque sepa hacerlas. El motivo es que no sabe leer muy bien y lo evita cuando tiene que realizar actividades de lectoescritura. En cuanto te despistas se copia de la compañera de al lado, sobre todo a la hora de redactar textos escritos. Es muy responsable y buena compañera. Se lleva muy bien con sus compañeros y no suele ser una niña conflictiva ni agresiva. Una característica que la diferencia de los demás es su bondad, comparte todo lo que tiene, sobre todo la comida y presta ayuda sin importarle quien se la pida. Además es muy respetuosa. Empatiza mucho con las personas y suele ponerse en el lugar del otro, además identifica muy bien lo que está bien de lo que está mal. Su comportamiento en clase es muy adecuado aunque también es un poco charlatana, pero si se le llama la atención obedece.

A la hora de las explicaciones suele ser de las que más atención presta y si no entiende algo no le da vergüenza preguntarlo las veces que haga falta. No suele abandonar ni ponerse de mal humor si algo no le sale bien. En esos casos pide ayuda y vuelve a intentarlo.

Alumno 7: Alumna rumana de 9 años. También vive con sus padres y de las alumnas rumanas es la que asiste regularmente a clase. Es una alumna nueva en el centro que llegó a finales de febrero, a la misma vez que entré yo al centro de prácticas. Su dominio del idioma no es muy bueno aunque creo que si es mejor de lo que nos hace saber. Su ritmo de aprendizaje es muy bueno ya que aprende con rapidez aunque necesita apoyo. Empezó siendo muy tímida, apenas hablaba ni participaba, siempre esperaba a que sus compañeras rumanas le tradujeran lo que se le preguntaba pero conforme transcurrían los días se ha ido soltando, participa mucho más en las actividades, es un poco más extrovertida y se expresa en español cuando quiere decir algo. No habla mucho con sus compañeros pero tiene gestos que demuestran lo que siente en un momento determinado. Aunque como he dicho poco a poco se va relacionando más y se comunica mejor.

Descripción personalizada de los participantes de logopedia

Alumno 1: Es un alumno gitano de 8 años de edad de nacionalidad española. Vive en casa con los padres y asiste regularmente al colegio. Este alumno presenta un gran déficit de atención y además es muy nervioso. Le cuesta mucho mantenerse sentado en la silla y cuando consigue estar sentado no para de mover las manos y los pies. A pesar de eso, siempre está dispuesto a trabajar y es un buen chico. Por su situación familiar ha sido un alumno bastante conflictivo pero conforme ha ido transcurriendo el tiempo ha ido mejorando su comportamiento notablemente. Es un alumno muy sociable y muy querido por todos, es un niño que se hace querer con facilidad.

Alumno 2: Este alumno también tiene 8 años, es español y presenta los mismos problemas que el alumno anterior. No suele ser un alumno con absentismo escolar. Es muy cariñoso y muy obediente. Le gusta mucho ser premiado por su comportamiento, así que si está motivado y sabe que va a ser premiado, se autocontrola muchísimo, trabaja muy bien y se comporta genial. No quiere decir que no trabaje si no hay premio, pero sí que está más despistado. Cuando se trata de ganar algo su capacidad de concentración es mayor.

Alumna 3: También tiene 8 años y es de Rumanía. Su asistencia al colegio también es regular. Tiene graves problemas de atención pero es no es tan nerviosa como sus compañeros. De hecho es todo lo contrario muy tranquila. Presenta un leve mutismo selectivo, aunque se le ha observado una notable mejoría. Aun así, suele hablar más con niñas y mujeres que con personas del sexo opuesto, sobre todo si son adultos. A demás de eso, es muy vergonzosa y habla muy bajito, apenas se le oye. Cuando no sabe contestar a la pregunta que se le hace, es capaz de permanecer callada un tiempo exageradamente largo. Es tan tímida que a veces le cuesta hasta pedir ayuda. A pesar de eso es muy risueña y muy agradable. Es una alumna que no suele meterse en líos.

Instrumento y procedimiento

El instrumento utilizado para realizar este estudio es la PIC-N (Prueba de Imaginación Creativa- Niños) con el fin de evaluar la creatividad narrativa y gráfica en un colegio de Granada.

La prueba se ha pasado en la clase de apoyo durante varios días en un tiempo estimado de 10 a 15 minutos aproximadamente para la realización de cada juego.

La explicación del procedimiento a seguir para elaborar cada uno de los juegos por los que se compone dicha prueba se detalla en el **anexo 1**.

Las instrucciones de corrección de los juegos se pueden revisar en el **anexo 2**.

Los datos obtenidos de la PIC-N se analizarán estadísticamente para comprobar si existen diferencias entre las medias y el tamaño del efecto, para esto se utilizará el programa estadístico SPSS-20.

Resultados

Los datos obtenidos de la PIC se analizan a través de una comparación de medias para comprobar si existen diferencias significativas por edad y por género.

En cuanto a la edad hay diferencias significativas en las medias correspondiente a la dimensión de **sombra y color** (Grupo menor edad: M=22; Dt= 2.739; Grupo Mayor edad: M=48; Dt=12,550; $t(8)=4,526$, $p=0,002$), tal como se muestra en las tablas 1 y 2. También se calculó el tamaño del efecto que es alto ($d=2,899$, $r=0.823$), por lo tanto está dimensión evoluciona correctamente por la edad.

	Grupo	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Sombra_Color	Menor edad	5	22,00	2,739	1,225
	Mayor edad	5	48,00	12,550	5,612

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Sombra_Color	Se han asumido varianzas iguales	3,357	,104	4,526	8	,002	26,000	9,745	12,753	39,247

En cuanto al género hay diferencias significativas en las medias correspondiente a la dimensión de **originalidad gráfica** (Grupo Hombre: M=74; Dt=14,748; Grupo Mujer: M=25; Dt= 31,651; $t(8)=3,099$; $p=0,015$), tal como se muestra en las tablas 3 y 4. También se calculó el tamaño del efecto que es alto ($d=1.568$, $r=0.617$), por lo tanto está dimensión no evoluciona correctamente por género.

Tabla 3 Estadísticos de grupo					
	Género	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Originalidad Gráfica	Hombre	5	74,00	14,748	6,595
	Mujer	5	25,60	31,651	14,155

Tabla 4 Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Originalidad_Gráfica	Se han asumido varianzas iguales	1,185	,308	3,099	8	,015	48,400	15,616	12,389	84,411

Discusión y conclusiones

Como se ha podido comprobar, en cuanto a la edad aparece un dato significativo en la dimensión de sombra y color, lo que es algo normal ya que esta dimensión evoluciona con la edad y con el tiempo. Es decir, es normal que los niños de menor edad no destaquen en este campo, pero por el contrario los mayores sí, ya que debido a su madurez, su capacidad de perfeccionismo aumenta y tiende a utilizar las sombras y los colores para embellecer el dibujo. Además el hecho de ser mayores implica que llevan más tiempo ejercitando la creatividad por lo cual es lógico que este grupo presente diferencias significativas con respecto al grupo de los más pequeños.

El estudio demuestra que sólo hay un dato significativo en esta dimensión (sombra y color) pero ¿y las demás? ¿Qué ocurre con la fluidez, la flexibilidad y la originalidad narrativa? ¿Y con la elaboración, el título y los detalles especiales en la creatividad gráfica? ¿Por qué solo se establece un progreso en las sombras y el color? Pues la respuesta podría estar en que no se está desarrollando bien la imaginación creativa en este alumnado; por lo tanto no se les posibilita una inclusión integral en la sociedad ya que sin una evolución adecuada de su potencial creativo no avanzan en su inclusión social.

Por otro lado, en cuanto al género podemos apreciar una gran diferencia significativa que no debería de existir y es que según el estudio, los niños son más originales

gráficamente hablando que las niñas. Este dato nos lleva a pensar que algo no va bien puesto que el hecho de ser hombre o mujer no debe influir en el potencial creativo de la persona. Cabe la posibilidad de que se esté estimulando más la creatividad gráfica a los niños que a las niñas cosa que despuntaría mucho en la sociedad en la que vivimos donde la igualdad es primordial. La escuela tiene la obligación de ofrecer una educación en igualdad de oportunidades para todos y todas.

De esa forma no se desarrolla el futuro de los alumnos, no progresarían en sus estudios, por lo cual mucho menos en la vida profesional. La imaginación es la clave para desarrollar la creatividad, por lo que si esta no se fomenta o se fomenta solo en un ámbito estaremos perjudicando la vida social y personal de los/as niños/as y más aún de los que tienen necesidades educativas especiales.

Otro factor que puede ser el responsable de que exista esta diferencia en la dimensión de la originalidad gráfica entre niños y niñas es la influencia del entorno familiar (en este caso de dos de las alumnas). Su situación familiar, de pobreza o el altísimo absentismo escolar de las alumnas por ayudar a la madre en casa o a conseguir dinero son indicadores suficientes para justificar la falta de creatividad de estas niñas en cuestión.

Las comparaciones que se han llevado a cabo son sobre alumnos que pertenecen a un agrupamiento de apoyo. Son alumnos con dificultades de aprendizaje, específicamente con dificultades en el lenguaje porque la mayoría son extranjeros. Esto no quiere decir, que por ser alumnos con NEAE no puedan ser creativos porque como se ha dicho en varias ocasiones a lo largo de este trabajo, todos nacemos siendo creativos pero tenemos que fomentar esa creatividad independientemente de si padecemos de alguna discapacidad o dificultad en el aprendizaje.

Como maestros tenemos que desarrollar la creatividad de todos nuestros alumnos independientemente de sus capacidades, de su edad, de su género, de su nacionalidad, etc. Hay que motivarles e incitarles a imaginar y hacer que se sientan especiales, pero nunca hacerles sentirse inútiles o incapaces de elaborar algo por sí mismos. Nuestro deber es apoyarles y propiciarles para que se integren en la sociedad y resuelvan sus problemas usando la imaginación, elaborando respuestas creativas y originales.

A los alumnos con NEAE tenemos que ofrecerle igualdad de condiciones y de oportunidades y fomentar y trabajar la creatividad con ellos tal y como lo haríamos con

un alumno sin NEAE porque es nuestro deber, nuestra obligación y porque un maestro no es creativo por lo que imagina sino por hacer imaginar a cada uno de sus alumnos.

Si ya de por sí, un niño tiene dificultades en el aprendizaje o presenta alguna discapacidad, más limitado se verá si no tiene las herramientas necesarias para hacer frente a los problemas que le aparezcan. Si por el contrario se le ofrece la posibilidad de compensar su discapacidad o dificultad con un gran potencial creativo para solucionar sus problemas, el niño se sentirá útil, lo que influirá en su autoestima positivamente y se sentirá orgulloso y satisfecho consigo mismo por ser capaz de afrontar con mucho éxito sus dificultades o incluso las de los demás.

El estudio realizado demuestra como los alumnos con NEAE destacan en solo dos dimensiones, lo que indica que la preocupación y la prioridad de los docentes sigue siendo la transmisión de conocimientos y la formación académica de los alumnos. Se les está dando una formación académica que también es importante para su futuro pero ¿es eso lo que realmente necesitan?

Sabemos que la creatividad es fundamental para el desarrollo personal del niño, que es necesaria para integrarse en la sociedad, que contribuye a la felicidad y a la autonomía del niño. Sin embargo muy pocos actúan para promoverla porque supone un sobre esfuerzo que muy pocos están dispuestos a llevar a cabo.

Al fin y al cabo el conocimiento es importante, pero más importante aún es la forma de transmitirlo y enseñarlo. Nos preocupamos y nos basamos en la mera transmisión de contenidos con métodos que no promueven ni potencian la imaginación. Si los docentes usaran su imaginación y adaptaran las actividades, el aprendizaje sería doble ya que a la vez que se enseñan conocimientos se promueve la creatividad. La forma de hacerlo no es tan difícil, solo hay que transformar las aburridas actividades del libro en juegos divertidos y dinámicos. A través del juego, el niño lo tiene más fácil para hacer volar su imaginación.

En conclusión, como se ha venido diciendo, tanto la imaginación y la creatividad son muy importantes para el desarrollo personal e integral del niño. Por eso docentes, educadores/as, padres o madres deben propiciar un ambiente social y educativo flexible que reúnan las condiciones necesarias para que el niño se sienta a gusto y pueda

manifestar espontáneamente su capacidad creadora. Así será capaz de detectar, afrontar y resolver problemas con originalidad utilizando el pensamiento divergente.

Todos tenemos potencial creativo, pero una mala educación puede hacer que no se logre o se desperdicie. Desde el colegio tenemos la obligación de inculcar una buena educación, aquella que posiblemente algunos padres, por ciertas circunstancias, no pueden ofrecerle a sus hijos. Por ello es necesario que el niño asista al colegio cuanto antes, para desarrollar al máximo su potencial creativo y cubrir sus necesidades educativas especiales.

La pobreza, una inestabilidad familiar, y por lo tanto emocional, el nivel cultural y de lenguaje de los padres y otros familiares, el entorno en el que se desenvuelve, la falta de afecto, etc. son factores que repercuten en el desarrollo de la personalidad del niño y por lo tanto en su capacidad creativa. Todos estos factores se pueden mejorar desde la educación que se imparte en el colegio, de modo que si existe un alto absentismo escolar no podremos hacer nada para fomentar la creatividad.

Gracias a las actividades que promueven la creatividad, donde los alumnos requieren del uso de su imaginación, éstos suelen hacer proyecciones sobre aspectos de su vida personal y muestran también sus sentimientos y emociones, a través de otros personajes. De este modo se pueden detectar las necesidades para poder cubrirlas lo antes posible. Por eso es tan importante que los docentes elaboren actividades donde los alumnos puedan dar rienda suelta a su imaginación y desarrollen su creatividad dándoles total libertad para expresarse. De este modo podemos llegar a comprender multitud de incógnitas sobre la actitud que muestran y caracterizan los alumnos.

La libertad es el elemento esencial de la creatividad, por eso hay que hacerlos imaginar, hay que hacerlos soñar, sin límites, sin presiones, sin condiciones. Solo hay que hacerles saber que el límite está en su imaginación.

ANEXOS

Anexo 1

Descripción detallada de los juegos

La PIC- N consta de cuatro juegos: Los tres primeros evalúan la creatividad verbal o narrativa y el cuarto la creatividad gráfica.

En el juego 1 a partir de una situación que aparece reflejada en un dibujo (un niño abriendo un cofre) el sujeto tiene que escribir todo aquello que pudiera estar ocurriendo en la escena.

Este juego permite al niño expresar su curiosidad e imaginación y se ha incluido en la PIC-N para explorar la capacidad de los sujetos para formular hipótesis y pensar en términos de lo posible. El juego 1 permite evaluar la facilidad para producir ideas, la producción divergente de unidades semánticas, la flexibilidad espontánea de su pensamiento, o capacidad para introducir diversidad en las ideas producidas en una situación relativamente poco estructurada.

El juego 2 consiste en una prueba de usos de un objeto. El objeto es un tubo de goma.

Esta prueba se incluye como una medida de la capacidad de los sujetos para liberar su espíritu y pensar de forma original. Permite evaluar asimismo la capacidad de redefinir posibles problemáticas, es decir, la capacidad para encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, de agilizar la mente y ofrecer nuevas interpretaciones o significados ante objetos familiares para darles un nuevo uso o sentido. Este juego permite evaluar la capacidad del sujeto para producir un gran número de ideas diferentes sobre un tema, la capacidad para ofrecer soluciones diversas sobre un tema en concreto y la originalidad narrativa o capacidad para producir ideas nuevas y originales.

En el juego 3 se plantea a los sujetos una situación inverosímil. La situación planteada es la siguiente: “Imagínate qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiera en un dinosaurio”.

Con este juego se evalúa, la capacidad de fantasía y la facilidad para manejar ideas poco convencionales que probablemente el sujeto no se atrevería a expresar en situaciones

más formales, así como la apertura y receptividad ante situaciones novedosas. Asimismo, esta prueba permite evaluar la capacidad de “penetración” del sujeto o capacidad de profundizar sobre las experiencias. Por ello, este juego permite evaluar la fluidez creativa, la flexibilidad espontánea y la originalidad narrativa.

El juego 4 es una prueba de imaginación gráfica. En ella el sujeto tiene que completar cuatro dibujos a partir de unos trazos dados y crear un título a cada uno de ellos. Con este juego podemos evaluar la capacidad de elaboración.

Para la corrección de prueba se tienen en cuenta la originalidad gráfica o figurativa (aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, habitual o establecido), la capacidad de elaboración (actitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas), la utilización de sombras y color como un elemento de expresión creativa, la elaboración de un título (aptitud para elaborar una frase adecuada al dibujo más o menos sorprendente y no meramente descriptiva), la producción de detalles especiales (aptitud del sujeto para asignar detalles como uniones, inversiones y/o expansiones a los diversos dibujos).

Anexo 2

Instrucciones de corrección

Siguiendo las normas de corrección según Artola (2010), el procedimiento a seguir para puntuar las pruebas de creatividad será el siguiente:

Para calcular la **Fluidez narrativa** en los juegos 1, 2 y 3 debe anotarse en la casilla de frecuencias todas las respuestas, eliminando aquellas respuestas repetidas y que no sean pertinentes, dadas por el sujeto dentro de la categoría en la que pueden clasificarse. Para obtener la puntuación de Fluidez debe sumarse el total de frecuencias anotadas en las casillas correspondientes. Si el sujeto da alguna respuesta que no se puede encuadrar en ninguna de las categorías especificadas, se anotara las respuestas en los espacios en blanco que se incluyen tras las categorías (anexo 3)

Para calcular la puntuación en **Flexibilidad narrativa** de los juegos 1, 2 y 3, se contará el número de categorías distintas en las que se agrupan las respuestas del sujeto.

Para la puntuación de **Originalidad narrativa** en los juegos 2 y 3, debe multiplicarse la frecuencia de cada categoría por el coeficiente que aparece en la casilla a su derecha.

Para calcular la puntuación total se sumará la puntuación en Orig. de todas las categorías.

Para calcular la puntuación en **Originalidad gráfica** se compara la respuesta dada a cada dibujo con las tablas de originalidad proporcionadas en el cuadernillo de corrección. Se asignará una puntuación de 0, 1, 2 ó 3 en función de la rareza estadística de la respuesta. En la originalidad gráfica también se tienen en cuenta las siguientes dimensiones: elaboración, el uso de sombras y color, el título que se le dé a cada dibujo y los detalles especiales. Para calcular cada uno de ellos se asignará a la respuesta dada en cada dibujo una puntuación de 0, 1 ó 2 de acuerdo con los criterios que se incluyen en el cuadernillo de corrección.

Anexo 3

Criterios y categorías

Juego 1: acción física relacionada con el cofre; acción física no relacionada con el cofre; referencias al tiempo en que tienen lugar los hechos: época, duración..; magia; características físicas de la situación; carac. físicas del personaje; factores de identidad del personaje; estado de ánimo del personaje; retrato moral y psicológico del personaje; ocupación del personaje; referencias al mono; referencia a personajes, animales o elementos que no aparecen en la escena; referencias a características físicas del cofre; historia pasada o familiar del personaje.

Juego 2: Conducción; jugar y juguetes; usos escolares; construir; guardar o meter; utensilios del hogar; deporte; mirar; soplar o sorber; agredir; adornos personales; herramientas; apoyar, sostener; decoración; producir ruido; atar; utensilios en general; proteger, aislar; figuras geométricas; medir; agarrar, alcanzar; partes del cuerpo; ropa de vestir y complementos; viajar, transportar; comunicación; señalar, indicar, iluminar; alimentación; armas; magia; reciclar

Juego 3: Se puntúa con 0 puntos aquellas respuestas dadas que correspondan a las siguientes categorías: convivencia; alimento y utilidad para los humanos; fin de humanos y animales; reacciones de gente y otros animales; cambio de poder; destrucción y caos.

Con 1 punto a aquellas respuestas que encajen en estas categorías: diversión; ámbito científico; medios de transporte; manifestación de poder humano; escasez de alimento y casa; cambio de época; características de los dinosaurios.

Con 3 puntos a aquellas que se den en lo relacionado a: ecología e higiene; relevancia en los medios de comunicación; aspectos relacionados con la reproducción; sueño, fantasía, guerra y lucha entre dinosaurios; aspectos religiosos; evolución de especies; y a aquellas que se consideren pertinentes pero que no se puedan incluir en las categorías ya dadas.

Juego 4. En el dibujo 1 se puntuará con 0 puntos si el sujeto dibuja un vaso, una taza, una lata o un bote; 1 punto si dibuja una canasta, chimenea, jarrón o una papelera; 2 puntos si es un cilindro, robot, monstruo, nave espacial, gafas, túnel, buzón, cara, muleta, bota, mesa, tronco, silla/sillón, botella o cucurucho; 3 puntos si dibuja algo diferente a lo mencionado anteriormente.

En el dibujo 2 se puntuará con 0 puntos si es una cara, una cabeza, una fruta, una manzana, un gorro y una boina; 1 punto si es una nariz, ojos, túnel, puente, monstruo, marciano, percha, arco, nave, antena o planeta; 2 puntos si son unos brazos, un paraguas, una báscula, una lámpara, una ballena, un avión, un submarino, un paisaje, una cometa, un hombre, un niño/a, un coche o un barco; 3 puntos si dibuja algo diferente a lo mencionado anteriormente.

En el dibujo 3 se puntuará con 0 puntos si es un mar/olas, montaña, paisaje o barco; 1 punto si es un caballito, un balancín, un desierto, una playa, una cara/boca, un esquiador, una luna, un planeta o un pez; 2 puntos si dibuja un monstruo, un marciano, un huevo, una hoja, un gorro, unas gafas, un ojo, un cuenco, un pájaro, un vaso, una copa, un helado, una tumbona, un cuerpo o una moto; 3 puntos si dibuja algo diferente a lo mencionado anteriormente.

En el dibujo 4 se puntuará con 0 puntos si dibuja una estrella, una nave, un cohete, una señal de tráfico, una cara o una cabeza; 1 punto si hace unos brazos, un avión, unas orejas, un barco o unas gafas; 2 puntos si realiza unos pájaros, un hombre, una mujer, un submarino, una pelota, unos platos, unos peces, un marciano, un robot o un lápiz; 3 puntos si dibuja algo diferente a lo mencionado anteriormente.

La elaboración se puntuará de la siguiente forma: 0 puntos si hace un dibujo sin detalle o esquemático; 1 punto si dibuja con algunos detalles complementarios que adornan la idea esencial; 2 puntos si dibuja con mucha elaboración y abundantes detalles.

En la sombra y el color se asignará la puntuación a cada dibujo de acuerdo con los siguientes criterios: 0 puntos si dibuja sin color ni sombras; 1 punto si dibuja con algún color o sombra; 2 puntos si hace un uso creativo del color o las sombras.

El título se puntuará con 0 puntos si no hay título o el título es meramente descriptivo; 1 punto si el título es más elaborado con aclaraciones; 2 puntos si es un título sorprendente como metáforas, comentarios...

Los detalles especiales se puntuarán con un punto extraordinario por cada dibujo que haga con unión de 2 o más de los dibujos en una misma figura; rotaciones o inversiones; expansiones; algún otro detalle muy llamativo.

Referencias bibliográficas

- Artola, T., Ancillo, I., Barraca, J y Mosteiro, P. (2010). *PIC-N Prueba de imaginación Creativa- Niños*. Madrid: TEA Ediciones S.A.
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La escuela. *REICE*, 8-9. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4115027>
- García Sánchez, C. (2010). El papel constitutivo de las funciones del lenguaje en el desarrollo creativo del artefacto. *Grafías*, 7, 49-54.
- Gaupp, R. (1925). *Psychologie des Kindes*. Leipzig: Teubner. (Trad. Cast.: *Psicología del niño*. Barcelona: Labor.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 14, 469-479.
- Guilford, J. P. (1959). *Three faces of intellect*. *American Psychologist*, 14, 469-479.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Guilford, J. P. (1980). *Cognitive styles: What are they? Educational & Psychological Measurement*. New York: Plenum Press.
- Kathena, J. (1995). Creative imagination and imaginery. *Gifted Education International*, 10 (3), 123-130.
- Martindale, C. (1990). Creative imagination and neural activity. En K. G. Kunzendorf y A.A. Sheik (Eds). *The psychophysiology of mental imagery* (pp. 89-108). Amytyville, N. Y.: Baywood.
- Menchen, F. (2002). *Descubrir la Creatividad*. Madrid: Ed. Pirámide.
- Osborn, A. F. (1979). *Applied Imagination*. Nueva York: Charles Scribner 's Sons.
- Perkins, D. (1993). La creatividad y su desarrollo: una aproximación disposicional. En J. Beltrán y otros (Ed.): *Intervención Psicopedagógica*. Madrid, Pirámide.

- Reichling, M. (1990). Images of imagination. *Journal of Research in music education*, 38, (4), 282-293.
- Romo, M. (1987). Treinta y cinco años de pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudios de Psicología*, 27, pp. 175-192.
- Rothenberg, A. (1986). Artistic creation as stimulated by superimposed versus combined composite visual images. *Journal of personality and Social Psychology*, 50, 370-381.
- Sternberg, R. J. y Lubart, T.I. (1993). Creative Giftedness: A multivariate Investment Approach. *Gifted Child Quarterly*, 37 (1), 7-15.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Treffinger, D. J., Feldhusen, J.F. y Isaksen, S.G. (1990). Organization and Structure of Productive Thinking. *Creative Learning Today*, 4 (2), 6-8.
- Urban, K.K. (1995). Different Models in Describing, Exploring, Explaining and Nurturing Creativity in Society. *European Journal of High Ability*, 6, 143-15.
- Vygotski, L. S. (2007). Escritos sobre arte y educación creativa, (págs. 27-56). Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.