



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

CREATIVIDAD Y SÍNDROME DE ASPERGER: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Alumno/a: Lendínez Gallego, Natalia

Tutor/a: Prof. D. Ana Raquel Ortega Martínez

Dpto: Departamento de Psicología

Julio, 2017

RESUMEN:

El Síndrome de Asperger es un trastorno del desarrollo incluido en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5), el cual introduce modificaciones que afectan a los trastornos generalizados, donde desaparece el Síndrome de Asperger y queda englobado dentro de los trastornos del espectro autista.

Tras el análisis llevado a cabo sobre este síndrome, se presenta un programa de intervención que pretende trabajar la creatividad en alumnado con Síndrome de Asperger. Esta hipótesis de programa contiene 8 sesiones con una secuenciación de actividades prácticas y lúdicas, las cuales se desarrollan a través de la música y el arte utilizando diferentes materiales y recursos. La manipulación, representación y experimentación son algunos de los conceptos básicos para motivar a los alumnos/as e incrementar su interés mediante una de las principales fuentes de aprendizaje, el juego.

ABSTRACT:

Asperger Syndrome is a developmental disorder included in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), which introduces modifications that affect generalised disorders, where Asperger Syndrome disappears and becomes encompassed within the disorders of the autistic spectrum.

After the analysis carried out on this syndrome, an intervention programme is presented, which aims to work creativity in students with Asperger Syndrome. This hypothetical programme consists of 8 sessions with a sequencing of practical and playful activities, which are developed through music and art using different materials and resources. The manipulation, representation and experimentation are some of the basic concepts to motivate the students and to increase their interest through one of the main sources of learning, the game.

Programa de Intervención: Creatividad y Síndrome de Asperger

Palabras clave: *Síndrome de Asperger, creatividad, música, arte, programa de intervención.*

Keywords: *Asperger Syndrome, creativity, music, art, intervention programme.*

ÍNDICE

1. Introducción/Justificación.....	1
2. Marco teórico	
2.1 Historia.....	1
2.2 Definición.....	4
2.3 Teorías que explican el Síndrome de Asperger.....	6
2.4 La creatividad.....	9
2.5 La creatividad en el Síndrome de Asperger.....	11
2.6 Programas que trabajan la creatividad.....	13
3. Objetivo e Hipótesis.....	15
4. Método	
4.1 Participantes.....	16
4.2 Instrumentos.....	16
4.3 Diseño y procedimiento.....	19
5. Programa de intervención	
5.1 Secuenciación de las actividades.....	20
6. Presupuesto.....	28
7. Cronograma.....	29
8. Beneficios esperados.....	30

9. Referencias bibliográficas.....	32
10. Anexos.....	35

1. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN

El trastorno del espectro autista se encuentra muy presente en la actualidad. Realizar una atención temprana en el alumnado con necesidades educativas especiales (NEE) es de vital importancia para obtener una intervención lo más adecuada posible a sus necesidades con el objetivo de mejorar nuestra sociedad en la cual, todos/as fomentemos nuestros conocimientos y habilidades. Así, llevar a cabo una investigación/estudio sobre este trastorno desde edades tempranas es fundamental en el ámbito educativo para conseguir el desarrollo personal y mejorar la calidad de vida en etapas posteriores.

El motivo principal por el cual he elegido este tema se debe al escaso conocimiento existente acerca de las características de las personas que tienen algún trastorno en el desarrollo y es por ello que necesitan la ayuda de profesionales capacitados para ello. Además, es una oportunidad para conocer más sobre el alumnado con necesidades educativas especiales, sus limitaciones e implicaciones.

En relación con lo anterior, este Trabajo Fin de Máster (TFM) consiste en fomentar una nueva herramienta para trabajar con el alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA), exactamente alumnado con Síndrome de Asperger (SA). Este programa de intervención tiene como objetivo fomentar la creatividad a través de una serie de actividades, tanto individuales como grupales, relacionadas con la música y el arte, dirigido al alumnado con Síndrome de Asperger escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente en segundo curso y que pertenecen a la Asociación Asperger-TEA (Jaén).

2. MARCO TEÓRICO

2.1 HISTORIA

En el año 1944, el profesor y psiquiatra, Hans Asperger, escribió “Psicopatía autística en la niñez” artículo en el que describía a niños que mostraban similitud en características con peculiaridades nunca vistas por él. En la actualidad, a este síndrome se le conoce como “Síndrome de Asperger”. Asperger, hablaba de aspectos y características que fueron sintetizadas en 1981 por la psiquiatra británica Lorna Wing. Ese fue el primer año en el que se utilizó la definición de Síndrome de Asperger. Las características sintetizadas por Lorna Wing, son la que podemos ver a continuación:

- 1.- Niños de comportamientos extraños en el ámbito social, ingenuos y en desconexión emocional con respecto a otros chicos. Viven como en mundos apartados.
- 2.- Muestran un amplio vocabulario y aceptable gramática. Su discurso es más que fluido e unitario, como si se tratase de un monólogo dando como resultado la eliminación de conversaciones.
- 3.- Existe gran monotonía en su tono verbal y su comunicación no verbal es poco visible o casi nula.
- 4.- Sus intereses están fijados a determinados temas, en los cuales se incluyen la colección de objetos o los sucesos relacionados con ese interés.
- 5.- Su promedio de inteligencia está dentro de la normalidad e incluso superior pero, aun así, muestran gran dificultad en el aprendizaje de tareas escolares. Pese a esto, tienen gran capacidad para crear ideas originales, demostrando gran habilidad relacionada con sus intereses.
- 6.- Generalmente es bastante escasa la coordinación motriz y la forma de organización de sus movimientos, sin embargo, existe la posibilidad de destacar

en esa área si el individuo muestra gran interés (por ejemplo, tocar un instrumento musical). (p.116-117)

En la búsqueda de homogenizar los diferentes contextos relacionados con los trastornos mentales, se crearon manuales de diagnóstico. Desde el 1984 hasta el 2000, se crearon de forma simultánea el DSM IV y el DSM IV-TR, los cuales presentaban, cinco categorías del autismo provenientes del nuevo cambio: trastorno autista, trastorno de Rett, trastorno de Asperger, trastorno desintegrativo infantil y trastorno generalizado del desarrollo no especificado. Fue en el año 2013, cuando se modifica el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV) obteniéndose un nuevo Manual (DSM-5) que muestra las modificaciones causantes de afectar a los trastornos generalizados, desterrando así el Síndrome de Asperger y manteniéndolo englobado en el apartado de trastornos del espectro autista.

Según el DSM-5 (2014) son variados los aspectos para definir a estas personas:

a) Persistencia en el déficit social de la comunicación y la interacción presentes en estas características:

- Deficiencias en el intercambio socio-emocional.
- Deficiencias en conductas asociadas a la comunicación no verbal, las cuales, se emplean en el ámbito social.
- Deficiencias en la relaciones, así como en el desarrollo, mantenimiento y comprensión de estas.

b) Restrictivos y repetitivos patrones en el comportamiento, actividades e intereses, manifestados mínimamente en dos de las características posteriores:

- Movimientos, manipulación de objetos, estereotipos o repetición en el habla.
 - Invariabilidad causante de fijar una monotonía, aspectos rutinarios como pueden ser en la alimentación o rituales de comportamiento repetitivos, como en el saludo.
 - Restricción en los intereses hacia objetos inusuales de manera fija, con gran intensidad o de forma perseverante.
 - Actividad sensorial elevada hacia los diferentes estímulos o intereses anormales con el entorno.
- c) Los diferentes síntomas deben aparecer en el periodo de desarrollo temprano, aunque pueden no mostrarse o estar ocultos.
- d) Los diferentes síntomas son causantes de frenar visiblemente el desarrollo social, laboral o incluso el funcionamiento de diferentes áreas.
- e) Las alteraciones no se esclarecen de manera más sencilla por discapacidad intelectual o retraso en el desarrollo en general. (p.50-51)

2.2 DEFINICIÓN

Podemos definir el Síndrome de Asperger como un profundo trastorno en el desarrollo, relacionado a su vez, con un trastorno neuro-biológico. En 2006, Caballero subraya al Síndrome de Asperger como uno de los elementos del espectro en los desórdenes autísticos. Por otro lado, en 1979 Lorna Wing inventó la definición de tríada, en la cual se definen tres de las dimensiones posiblemente afectadas en los diferentes sujetos,

centrándose de manera independiente en cada una de ellas, con el consiguiente objetivo de dar una mejor explicación de estas áreas (social, comunicativa e imaginativa):

-Área social: muestran problemas en la interacción social y en las relaciones sociales.

-Área comunicativa: comunicación escasa tanto en el aspecto verbal como no verbal.

-Esfera imaginativa: afecta a los intereses propios, así como al juego o al entendimiento con los otros.

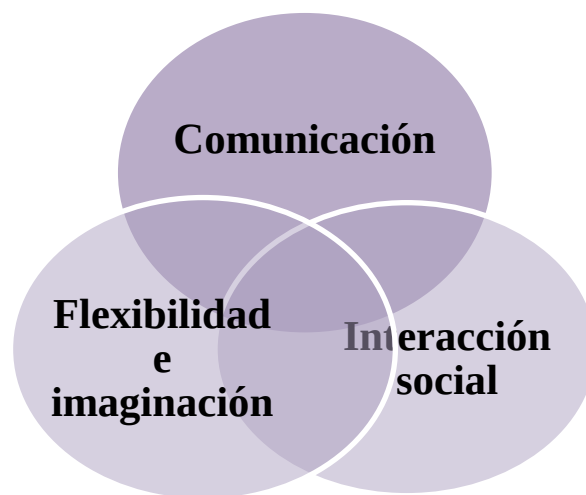


Figura 1: “Triada de Wing” [Cobo, M.C y Morán, E. (2011). *El Síndrome de Asperger. Intervenciones psicoeducativas*. Zaragoza, España: Asociación Asperger y TGDs de Aragón.]

Son diversos los puntos de vista referidos al Síndrome de Asperger, del mismo modo que lo son, las bases en las que se apoyan cada uno de los autores. En 1996, el experto en autismo Ángel Rivièrè destacó cinco tipos de características, las cuales, son encargadas de sintetizar al Síndrome de Asperger:

1. Trastorno cualitativo de la relación: falta de capacidad para relacionarse con los demás, mínima o nula reciprocidad emocional, insensibilidad con las señales sociales,

trastorno en la expresión de las pautas no verbales de relación, entorpecimiento para comprender dobles intenciones...

2. Falta de flexibilidad mental al igual que comportamental: sobrecargado interés en ciertos contenidos, etiquetas, rituales y perfeccionismo, que derivan en lentitud para realizar actividades

3. Dificultades en el habla y en el lenguaje: problemas a la hora de adquisición el lenguaje. Utilización de un lenguaje inexpressivo, pretencioso, arrítmico, con tonalidad anormal y modulación extraña. Inconvenientes para intercambiar conversaciones, comprender enunciados o el doble sentido.

4. Expresiones emocionales y motoras se muestran alteradas: mínima confluencia relacionada con la expresión de gestos y el significado de estos, problemática con la motricidad fina y uso de los gestos limitado.

5. Capacidades o competencias normales con la “inteligencia impersonal”: como resultado del interés que muestran en ciertas áreas, que dan lugar a una habilidad especial muy superior a la media.

Desde la diversidad de las diferentes definiciones sobre Síndrome de Asperger, coinciden en su mayoría, que la aparición de este, se suele dar en edades tempranas del desarrollo, mostrando en una gran totalidad de personas diagnosticadas, dificultades con respecto a lo conductual, lo emocional y a las relaciones sociales. Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta es el referido a afrontar situaciones cotidianas. Estas presentan en el sujeto mayor dificultad para desenvolverse, por el mero hecho, de no entender su entorno con autonomía.

2.3 TEORÍAS QUE EXPLICAN EL SÍNDROME DE ASPERGER.

En este apartado podemos ver diferentes teorías psicológicas. Estas se encargan de explicar características que pueden ayudar al diagnóstico para obtener un punto de vista ampliado sobre el funcionar psicológico de las personas que lo muestran.

- **Teoría de la mente**

Los científicos Premack y Woodruff acuñaron el término “Teoría de la mente” en el año 1978. Con esta teoría referenciaban la forma que poseemos los humanos para interpretar y comprender de forma automática diversas circunstancias, creando representaciones internas de los diferentes estados de la mente, que nos permiten mantener relaciones sociales adecuadas. Intentar situarnos en el sitio de otra persona para de este modo entender el significado de sus actos. En el año 1986, Humphrey señaló que “la inteligencia que se requiere para sobrevivir socialmente es de un nivel muy diferente de la que se necesita para hacer frente al mundo material”. Capacidad que no se encuentra en las personas con Síndrome de Asperger por lo cual es necesario que lo aprendan y de este modo conseguir las diferentes pautas sociales por las cuales muestran motivación, pero como marcó Rivièrre en 2007, “fracasan frecuentemente en el intento de lograr una relación fluida”.

Esta teoría intenta incidir en las limitaciones que muestran las personas con Síndrome de Asperger a la hora de relacionarse socialmente, de manera fluida y dinámica, estimándolas incapacitadas para comprender o intuir los pensamientos mentales de las personas que los rodean (deseos, intenciones, creencias y pensamientos).

- **Teoría del déficit en función ejecutiva**

Alexander Luria (1966) fue el predecesor del término “función ejecutiva”. Muestra las diferentes operaciones cognitivas que mantienen activas a la unión de estrategias para

solucionar dificultades. Las personas con Síndrome de Asperger muestran dificultades a la hora de evitar respuestas inadecuadas, no entienden como utilizar la información retenida de forma significativa, además de tener problemas para planear y tomar decisiones, debido a la repetición, rigidez e inflexibilidad de sus conductas.

- **Teoría del déficit en coherencia central**

Frith (1989); Joliffe y Baron Cohen (1989), formularon esta teoría para esclarecer el problema que muestran las personas con SA cuando deben incorporar datos e información alrededor de un “todo” acaparando su interés en las pequeñas cosas. En cambio, las personas que tienen un desarrollo dentro de lo normal tratan la información de manera general, marcando aspectos de gran significado, memorizando las ideas generales y apartando a un lado los pequeños detalles.

- **Disfunción del hemisferio derecho**

Klin et al. (1995) sostiene que los síntomas principales en el SA se mantienen relacionados con un trastorno en el lado derecho del cerebro. Esta parte es la encargada de la comunicación no verbal. Por ello, gracias al hemisferio derecho de nuestro cerebro, somos capaces de entender los datos de un modo general, así como las expresiones faciales y los gestos.

Un trastorno en el hemisferio derecho tiene consecuencias para la vida social de las personas, causando diversas dificultades para entender gestos, adecuar un correcto tono de voz, torpeza relacionada con el control de la postura, incluso dificultad para añadir información de manera significativa.

- **Teoría de la empatización sistematización**

Realizada por Baron Cohen en 2009. Su finalidad es explicar los problemas a la hora de mantener comunicaciones y relaciones sociales.

Los individuos con SA muestran capacidades superiores identificadas con la sistematización, entendiendo estas habilidades en relación con la creatividad o con el modo de descubrir las pautas que tienen los sistemas y pronosticar su evolución. Todo lo contrario al nivel de empatía que presentan para comprender a otras personas, el cual, está por debajo de la media.

Para la teoría de la empatización tendremos en cuenta el nivel de empatía así como la sistematización que tiene la persona.

La sistematización da el impulso necesario para analizar o construir cualquier tipo de sistema. Lo que define a un sistema es que se rige por reglas. Cuando sistematizamos buscamos las reglas por las que se rige el sistema para poder predecir cómo evolucionará. (Baron-Cohen, 2010, p.99)

Estas teorías coinciden en las escasas relaciones sociales, personales, bajo nivel de empatía... A continuación comenzaré a hablar sobre la creatividad; a través del arte, la expresión musical o la expresión artística conseguiremos un recurso para ayudar a los sujetos a conseguir bienestar personal y social, en definitiva una educación integral.

2.4 LA CREATIVIDAD

La creatividad es el modo de crear, así como una de las conductas más complicadas de los humanos, además de mostrarse de formas diversas según el tipo de área. Es la capacidad mental, que necesitamos en la sociedad actual, durante el presente y más adelante, en el futuro. Esta está considerada como la habilidad que nos hace ser innovadores y originales. Por todos estos aspectos sabemos que es necesaria y no cabe

duda que se deba desarrollar en cualquier edad, fomentándola durante las diversas etapas educativas.

Jean Piaget (1964) indicó que la creatividad podía entenderse como la manera final del juego simbólico, al ser asimilado por el razonamiento de los niños.

Gardner (1999) trata el concepto de creatividad en su teoría de las inteligencias múltiples donde afirma que las personas creativas lo pueden ser en diferentes campos como son la música, el arte, el lenguaje...Por lo tanto, la creatividad puede estar presente en una de estas áreas sin estarlo en ninguna de las demás.

Guilford (1950) y Dedboud (1992) propusieron diferentes características que podemos encontrar presentes en las personas creativas. Estas características son las siguientes:

- Perceptibilidad a los problemas: se trata de la facilidad para encontrar diferentes errores o equivocaciones comprendiendo cual es la solución.
- Fluidez: capacidad para crear o reproducir un gran número de ideas durante un tiempo establecido.
- Flexibilidad: capacidad para adaptarse a distintas situaciones realizando diferentes transformaciones y estableciendo tácticas propias para resolver un problema.
- Originalidad: cualidad para producir ideas innovadoras.
- Redefinición: Destreza o ingenio para entender ideas de manera dispar y reestructurarlas.
- Elaboración: capacidad para llevar a la práctica diferentes ideas fomentando e incrementando el número de ellas.

A través de una investigación realizada por Sternberg en 1985 donde los participantes eran personas mediáticas, físicos, filósofos, artistas y empresarios, estableció una categoría con algunas características que definían a las personas creativas como:

-Capaz de ver las situaciones de diferente modo.

-Formada e intelectual.

-Imaginativa y artística.

-Aptitud para tomar nuevas decisiones.

-Intuitiva y perspicaz.

-Fortaleza para conseguir éxitos.

-Curiosa.

-Intuitiva.

La creatividad es considerada un proceso mental relacionada respectivamente con nuestras competencias mentales. Así, a través de esta interpretamos e interaccionamos con el mundo que nos rodea, nos ayuda a fomentar nuestra manera de pensar mediante pensamiento divergente rompiendo ideas y pensamientos establecidos.

2.5 LA CREATIVIDAD EN EL SÍNDROME DE ASPERGER

En el artículo de Fernández Añino (2003) “Creatividad, arte terapia y autismo. Un acercamiento a la actividad plástica como proceso creativo en niños autistas” se señala que los sujetos con autismo mostraban dificultades para realizar una actividad creativa y no desarrollan la capacidad imaginativa o la interpretación del mundo exterior. Esto se debía a los problemas que presentaban estos niños/as a la hora del

juego de ficción, juego simbólico o juego de roles, como señala Harris (citado en Fernández Añino, 2003) en sus estudios realizados.

Fernández Añino (2003) señala que durante mucho tiempo se creía que la inteligencia estaba relacionada con la creatividad, así, quien tuviese una menor inteligencia no sería capaz de desarrollar una actividad creativa. En la actualidad, esta idea ha sido descartada y se considera que mediante el desarrollo de la creatividad se puede mejorar la adaptación social.

Comprender una historia inventada, desarrollar el juego simbólico o crear una actividad o tarea imaginaria son algunas de las dificultades que presentan los sujetos con Síndrome de Asperger. Todas estas características anteriormente señaladas están relacionadas en cierta medida con el desarrollo de la actividad creativa, por lo tanto encuentran en el juego creativo y el pensamiento abstracto una tarea compleja.

Por otro lado, nombres como Albert Einstein, Bill Gates, Tim Burton, Steven Spielberg, Susan Boyle o Isaac Newton han sido relacionados con el Síndrome de Asperger. Como proponía Gardner (1983) en su teoría de las inteligencias múltiples donde señala que todas las personas poseen habilidades y capacidades mentales en distintos niveles de desarrollo, se considera que cada uno de ellos desarrollan creatividad en sus correspondientes artes o inteligencias. Por tanto, analizando estos datos, podemos considerar que creatividad y Síndrome de Asperger son dos conceptos que no están totalmente opuestos.

Flores Díaz (2013) propone las siguientes razones por las que es necesario desarrollar la creatividad en alumnado con este trastorno del espectro autista:

-Iniciarse en el pensamiento divergente: uno de los objetivos es que los alumnos/as trabajen la capacidad de dar respuestas originales y múltiples ante un problema.

-Fomenta la imaginación: pensar de manera activa, estableciendo relaciones novedosas y afrontar las tareas con un pensamiento abierto.

-Habilidad para establecer relaciones innovadoras: las personas creativas relacionan informaciones que aparentemente no tienen relación.

-Intensifica la intuición: a través de actividades que reclamen riesgos intelectuales se desarrolla características del pensamiento creativo como son la flexibilidad y la elaboración.

-Aumenta la capacidad para elaborar transformaciones: las personas con gran creatividad convierten una existencia normal en una vida peculiar al encontrar posibilidades insospechadas.

-Solucionar problemas a través del desarrollo de la curiosidad: las personas creativas son capaces de enfocar un problema de un modo sistematizado y a su vez, de dar diferentes soluciones a ese mismo problema.

2.6. PROGRAMAS QUE TRABAJAN LA CREATIVIDAD

Flores Díaz (2013) creó un Proyecto de Innovación Educativa llamado “Desarrollo de la creatividad en alumnos con talento especial”. Este programa pretende desarrollar la creatividad en seis alumnos/as con Síndrome de Asperger escolarizados en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y se basa en juegos de acertijos o adivinanzas, representando y adivinando jeroglíficos, es decir, un alumno/a con SA pensaría cómo realizar un tipo de acontecimiento histórico, ya sea literario o cultural, por medio de jeroglíficos para que los demás alumnos/as con SA pudieran adivinarlo. Para examinar los resultados elaboraron un instrumento en el que analizaban los elementos del dibujo, el lenguaje visual, la orientación espacial, la unión de símbolos lingüísticos e imágenes,

la capacidad de abstracción, el tiempo de actuación, la creatividad y originalidad. A continuación sintetizo los resultados más relevantes:

- Mayor capacidad de creación.
- Producción de nuevas ideas.
- Aumento de la autoestima.
- Disfrutar con las actividades.
- Mejorar la planificación y la organización de una tarea.
- Resolver un problema de diferente y originales formas.
- Fomento de las habilidades comunicativas.
- Ponerse en el lugar del otro.
- Fomento de la capacidad creativa.
- Mejora del talento.
- Conseguir minimizar la frustración.
- Expresar emociones y sentimientos.

El proyecto “Suelta tu mente” (2009) tiene como objetivo conseguir la mejor de la fluidez, la originalidad, la flexibilidad y la elaboración, habilidades del pensamiento divergente, destinado a niños/as de 1º a 4º de primaria. Este programa se desarrolla los fines de semanas en diferentes museos de Murcia y Cartagena y se compone de una serie de actividades para trabajar individual o grupalmente con una duración de 45 minutos.

En 2003 se le otorgó a Maite Garaigordobil Landazabal el primer premio nacional de investigación educativa por “Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia”. Este trabajo se desarrolla en tres capítulos: el capítulo 1 presenta la justificación, antecedentes y la fundamentación teórica que gira en torno a tres conceptos: juego, conducta prosocial y creatividad. El capítulo 2 explica la investigación realizada y por último, el capítulo 3 expone los análisis de datos y resultados obtenidos. La intervención consistió en una sesión semanal de juego prosocial-creativo de dos horas de duración en la que se trabajaba una secuencia de juegos que estimulan la comunicación, la interacción amistosa, la conducta prosocial y la creatividad multidimensional.

Esta misma autora también llevo a cabo un programa de juegos cooperativos y creativos para grupos de niños/as entre 4 y 6 años cuyos objetivos son: potenciar los aspectos sociales, emocionales y creativos de aquellos niños/as que no presenten dificultades en su desarrollo y facilitar ayuda a aquellos que sí tienen estos problemas. Este programa contiene 140 actividades establecidas dentro de dos categorías: 1) comunicación y conducta prosocial y 2) creatividad (verbal, dramática, gráfico-figurativa y plástico-constructiva).

3. OBJETIVO E HIPÓTESIS

El presente trabajo fin de máster tiene como principal objetivo comprobar si el programa de intervención que se propone fomenta la creatividad en niños/as con Síndrome de Asperger.

Por tanto, se propone como hipótesis de trabajo que los/as niños/as que realicen el programa aumentarán sus niveles de creatividad con respecto a aquellos que no lo lleven a cabo.

4. MÉTODO

4.1 PARTICIPANTES.

La muestra participante en este estudio estará constituida por el alumnado con Síndrome de Asperger escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente en segundo curso y que pertenezcan a la Asociación Asperger-TEA (Jaén).

4.2 INSTRUMENTOS

-Observación directa: Se recogerá información de los sujetos y de la asociación.

-Diario de campo: Se reflejará lo sucedido durante la observación, de forma personal, subjetiva y expresando los sentimientos y reflexiones personales.

-Entrevistas, con los integrantes de la asociación (niños/as, familias, trabajadores...) donde se les preguntará sobre las personas con Síndrome de Asperger:

- Cómo son y qué expectativas tienen de las personas con Síndrome de Asperger.
- Si consideran o identifican procesos creativos durante las actividades que llevan a cabo.
- En qué situaciones desarrollan mayor imaginación.

-Auto-informes: En este apartado hablaremos con los propios niños/as y les preguntaremos sobre sus aficiones e inquietudes.

Por otro lado, se administrará el siguiente test a padres/profesores de los alumnos para evaluar la creatividad de los sujetos:

-EPC.Escala de conducta y rasgos de personalidad creadora (Garaigordobil y Berrueto, 2005): evaluar la personalidad creatividad en sujetos entre 5 y 8 años. Esta escala está compuesta de quince enunciados que trabajan la imaginación y la creatividad a través de los cuales, padres y profesores valoran la creatividad de sus alumnos e hijos. Padres y profesores tendrán que observar y estimar en qué grado el sujeto desarrolla las conductas reflejadas en el test. Para responder a la escala, hay que seguir el siguiente criterio: a) 0 si no es nada aplicable, b)1 si es poco aplicable, c) 2 si es bastante

aplicable, y d) 3 si es muy aplicable. La puntuación va de 0 a 45, por lo cual, a mayor puntuación se observará un mayor nivel de creatividad. [ANEXO I]

A continuación, se administrarán estos test a los alumnos/as:

-TAP. Test de asociación de palabras (Garaigordobil, 2004), consiste en analizar la habilidad de pensamiento asociativo relacionado con la creatividad verbal en la que se puede examinar tanto la fluidez de ideas como la originalidad. Para ello, durante 10 minutos el sujeto debe decir todas las palabras que se le ocurran que tengan relación con estas tres palabras: cuento, madre y león. [ANEXO II]

-TPCT. Test de pensamiento creativo (Torrance, 1974/1990) en el que se realiza una batería verbal y otra gráfica:

- **Batería verbal:** Se analiza la fluidez (producción del mayor número de ideas), flexibilidad (cambiar de un pensamiento a otro) y originalidad (capacidad para añadir soluciones o ideas). Puede aplicarse grupalmente a partir de cuarto de primaria e individualmente desde preescolar hasta tercero de primaria. Se compone de seis actividades:

Actividades 1-2-3: Se basan en el dibujo de un duende y el niño debe hacer preguntas para averiguar más cosas sobre él.

Actividad 4: Consiste en la mejora de un juguete donde el niño aportará ideas para hacer posibles cambios y convertirlo en un juguete más divertido.

Actividad 5 “Usos inusuales”: El sujeto debe imaginar distintos usos de los habituales para la utilización de una caja de cartón.

Actividad 6 “Supongamos”: Esta actividad presenta una situación improbable de la cual el/la niño/a debe imaginar posibles consecuencias.

- Batería gráfica: Esta batería se compone de tres actividades y su aplicación es de forma individual: [ANEXO III]

Actividad 1 “Construcción de un dibujo”: Deberá hacer un dibujo a partir de una forma de color negro y poner un título.

Actividad 2 “Dibujos para completar”: Se presentan diez figuras incompletas para que el/la niño/a las complete y le ponga título.

Actividad 3 “Líneas”: Se presentan líneas paralelas y el sujeto deberá realizar la mayor cantidad de dibujos y ponerle un título.

-TCAI. Test de pensamiento creativo mediante el análisis de una imagen (Garaigorddobil y Berruero, 2005): Está formado por cuatro actividades que se apoyan sobre una imagen o estímulo visual:

Actividad 1 “Nivel de atención para fijarse en detalles raro e inusuales”: Se presenta al niño o niña una lámina en la que aparecen 37 elementos raros, inusuales o divertidos y se le pide que diga en voz alta todos los detalles que encuentre raros durante cinco minutos. Se otorga 1 punto por cada detalle encontrado durante el tiempo establecido. [ANEXO IV]

Actividad 2 “Inconformismo”: En una lámina podemos encontrar cinco formas de estimular que no son usuales y se les preguntan si le gustaría que le pasara lo mismo que en el dibujo. Esta actividad evalúa la tendencia al inconformismo, a mayor inconformismo, mayor creatividad. Por cada respuesta positiva se otorga 1 punto y por cada respuesta negativa 0 puntos. Los/las niños/as que consigan respuestas más altas son los más inconformistas ya que no siguen las normas establecidas. [ANEXO V]

Actividad 3 “Identificar problemas”: Se le presenta al niño/a dos situaciones diferentes y debe imaginar qué contratiempos pueden surgir en cada una de estas situaciones: peces dentro de un cajón de madera y una bombilla en una tarta de cumpleaños. En las

dos situaciones se le pregunta si cree que puede ocasionar algún inconveniente, si su respuesta es afirmativa, se le induce a imaginar mayor número de problemas, y si es negativa, se le pide que explique por qué. [ANEXO VI]

Actividad 4 “Resolver problemas”: El/la niño/a deberá encontrar todas las soluciones posibles a dos situaciones planteadas (encontramos un cajón utilizado como pecera y muñeco de nieve dentro de la cocina). Se anotaran todas las respuestas dadas y se evaluará la fluidez y la originalidad. [ANEXO VII]

4.3 DISEÑO Y PROCEDIMIENTO

El estudio empleará un diseño cuasi-experimental con medidas pretest-postest y con un grupo de control en lista de espera. Las variables dependientes serán las recogidas a partir de los instrumentos descritos previamente y la variable independiente será el tipo de intervención recibida con dos niveles: grupo experimental, que llevará a cabo el programa propuesto, y grupo control, que realizará las tareas habituales programadas.

El primer paso será solicitar los permisos pertinentes al Comité de Bioética de la Universidad de Jaén, una vez obtenido este permiso no pondremos en contacto y realizaremos una reunión, donde se les hará una presentación general del proyecto, con la Asociación Asperger-Tea (Jaén) para proponerles participar en este estudio. A continuación, se pedirá permiso a los padres de los niños/as implicados en el estudio y se les informará de las diferentes actividades que se llevarán a cabo. La asignación de los grupos será de manera aleatoria por lo que la mitad del alumnado formará parte del grupo experimental y la otra mitad del grupo control. Una vez obtenidos los resultados, si estos son positivos y los esperados, el grupo control también formará parte de este programa de intervención.

La duración prevista de este programa de intervención será de dos meses, con un total de 8 sesiones (1 sesión semanalmente). Además, pediremos la colaboración de los

padres para que durante los días que no tengamos sesión trabajen en casa las actividades desarrolladas o diferentes actividades que ayuden a fomentar la creatividad. Estas sesiones tendrán una duración aproximadamente de 45 minutos, las cuales se estructuraran con una secuencia de actividades lúdicas a través de la música y el arte. Estas se desarrollaran en un aula libre de obstáculos y la intervención será dirigida por la maestra. No obstante, la rutina de cada día es flexible pudiendo variar debido al cansancio de los/as niños/as o sus ganas de seguir jugando e investigando.

Antes de comenzar a desarrollar nuestro programa de intervención, realizaremos una evaluación inicial. Una vez realizadas las diferentes sesiones, se llevará a cabo la evaluación final, en la que tendremos en cuenta si hemos alcanzado los objetivos propuestos y las metas establecidas. Ambas evaluaciones se administrarán tanto al grupo control como al grupo experimental.

5. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

5.4 SECUENCIACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

La duración de este programa de intervención se realizará durante 2 meses. A continuación, se desarrollan las 8 sesiones que serán trabajadas con la duración, metodología, recursos, espacios y actividades a trabajar correspondientes a cada sesión.

SESIÓN 1
Duración: 40 minutos.
Actividades: [ANEXO8] Actividad 1: ¿Qué vemos? La maestra enseñará a los/as alumnos/as que a través de diversas figuras geométricas podemos conseguir diferentes objetos que encontramos en nuestro día a día, como por ejemplo: una casa, un cohete, un árbol... (Lendínez, 2015, p.20) Actividad 2: Creamos nuestro propio dibujo.

Se les dará un folio donde aparecen las formas geométricas de un círculo y un cuadrado dibujadas. A partir de estas figuras tendrán que crear su propio dibujo tratando de pensar en objetos que tengan forma de círculo o cuadrado. (Ballesteros, 2012, p.28)
Metodología: La primera actividad se desarrollará de manera grupal. La segunda actividad de manera individual.
Recursos: -Pizarra. -Tizas de colores. -Ficha. -Colores.
Espacios: Aula ordinaria.

SESIÓN 2
Duración: 40 minutos.
Actividades: Actividad 1: Sentimos la música Los/as niños/as dibujarán la música que se les toca. Para ello, se sentarán en su lugar del aula favorito. Se les dará un folio en blanco y dibujarán los sentimientos y emociones que la música les transmita. A continuación, deberán ponerle un nombre/título a su obra. Al terminar la actividad, mostraremos a nuestros compañeros/as nuestra obra de arte y explicaremos su significado. Actividad 2: ¡En busca de ideas originales! Nos colocaremos en círculo y la maestra les irá mostrando objetos de la vida cotidiana como por ejemplo, una botella de agua. Los/as niños/as interactuarán con ellos y

podrán manipularlo. Primero averiguaremos los usos que puede tener la botella de agua, para que sirva... A continuación, trataremos de mejorarla, para ello preguntaremos que podemos cambiar, su forma, tamaño, textura... Por último, jugaremos a que pasaría si... Las botellas de agua hablaran, saltaran o cantaran.

Metodología: La primera actividad se encuentra dividida en dos partes: para dibujar la música lo haremos de manera individual y la exposición de manera grupal. La segunda actividad se desarrolla de manera grupal.

Recursos:

- Folio en blanco.
- Colores.
- Reproductor de música.
- Botella de agua.

Espacios: La actividad 1 la realizaremos en el aula de música y la actividad 2 en el aula ordinaria.

SESIÓN 3

Duración: 35 minutos.

Actividades:

Actividad 1: Movemos la pelota con nuestro propio cuerpo

Cada niño/a tendrá una pelota para él/ella y tendrán que trasladarla de un lado del aula de psicomotricidad al otro lado pudiendo utilizar cualquier parte de nuestro cuerpo para transportarla e intentando que cada vez que vayamos de un lado a otro utilicemos una parte de nuestro cuerpo diferente a la anterior. (Ballesteros, 2012, p.30)

Actividad 2: ¿Imaginamos que estamos en...?

Nos tumbaremos todos/as en colchonetas e imaginaremos que estamos en un bosque. La maestra irá dando una serie de indicaciones para que los/as niños/as imaginen situaciones y movimientos, además podremos gesticular y hacer los sonidos que correspondan. Por ejemplo, nos encontramos en el bosque donde hay un río, el agua está muy fría, tenemos que cruzarlo con cuidado por pequeñas piedras, escuchamos el ruido del viento y los pájaros, tenemos mucha hambre, cogemos un plátano con las dos manos, le quitamos la piel, hay muchos árboles y saltamos de uno a otro, jugamos con los animales...
Metodología: La primera actividad será de manera individual y la segunda de manera grupal.
Recursos: -Pelotas. -Colchonetas.
Espacios: Aula de psicomotricidad.

SESIÓN 4
Duración: 50 minutos.
Actividades: Actividad 1: “Creamos nuestro propio cuerpo” Durante las sesiones anteriores pediremos a los/as alumnos/as que nos traigan una foto suya de carnet. Para comenzar nuestro libro pegaremos nuestra foto en la portada y dibujaremos nuestro propio cuerpo. Este día contaremos con un espejo para que los/as alumnos/as que quieran se miren en él mientras dibujan su cuerpo.

Tras esto, pasaremos a realizar nuestra historia. Los/as alumnos/as dispondrán de numerosos materiales diferentes para crear una historia a su gusto... Por ejemplo, si quieren hacer una montaña podrán utilizar arena, para hacer nubes habrá algodón, plumas, papel celofán de diferentes colores, pinturas de dedos, plastilina, acuarelas... Finalmente, una vez terminado nuestro cuento, los/as alumnos/as nos contarán la historia que han creado.
Metodología: Esta sesión se realizará de manera individual.
Recursos: -Foto carnet. -Algodón, plastilina, pintura de dedos, arena, plumas...
Espacios: Aula de plástica.

SESIÓN 5
Duración: 40 minutos.
Actividades: Actividad 1: “Tocamos el pulso” En primer lugar escucharemos la canción “Al pasar la barca” y nos moveremos por todo el espacio de nuestra aula representándola con los gestos que se nos ocurran. A continuación, mientras escuchamos la canción, la maestra utilizará una pandereta para marcar el pulso y el alumnado lo marcará también, cada paso es un golpe de pandereta. Tras esto, el alumnado utiliza también la pandereta para marcar el pulso moviéndose por el aula y por último, sustituiremos el instrumento musical por la percusión corporal, utilizando diferentes partes de nuestro cuerpo para marcar el pulso de la canción.

En segundo lugar, los/as alumnos/as podrán crear su propia composición utilizando el xilófono y disfrutarán construyendo su propia canción. (Revuelta, 2014, p.26)
Metodología: La primera parte de la actividad será de manera grupal y la segunda trabajaremos individualmente.
Recursos: -Canción “Al pasar la barca”. -Pandereta. -Xilófonos.
Espacios: Aula de psicomotricidad.

SESIÓN 6
Duración: 45 minutos.
Actividades: Actividad 1: “Los buscadores de figuras” La docente contará a los/as alumnos/as una historia en la que será unos protagonistas aventuraremos que realizarán un emocionante viaje por la selva donde se encontrarán diferentes peligros que tendrán que vencer. DESARROLLO DEL CIRCUITO La maestra les contará que para enfrentarse a los cocodrilos de la selva, tendrán saltar por las diferentes piedras sin salirse de ellas. Estas serán aros de colores. Tras esto nos encontramos una serie de colchonetas que simularán los ríos, donde tendremos que arrastrarnos para nadar. En siguiente stand encontraremos unos bancos colocados los cuales serán conocidos como los troncos de equilibrio (situados al lado de unas colchonetas por protección).

A continuación se enfrentarán a unos troncos resbaladizos donde deben tener mucho cuidado para no caerse porque debajo hay numerosas serpientes. Por último, para que los/as alumnos/as consigan salvarse de todos los peligros que encontramos en la selva tienen que entrar en la cabaña que estará formada por tres picas colocadas de forma triangular y unidas por una cuerda. Al llegar todos los/as niños/as a su cabaña correspondiente se les contarán que no pueden salir de allí porque las llaves se han perdido y para recuperarlas debemos gritar fuerte las cuatro palabras mágicas. La maestra les preguntará si recuerdan como se llamaban (“los buscadores de figuras”), y al contestar quedarán libres y podrán salir de la misteriosa selva llena de peligros. (Lendínez, 2015, p.25)

Metodología: Esta actividad se llevará a cabo en pequeños grupos.

Recursos:

- Aros de diferentes colores.
- Colchonetas.
- Bancos suecos.
- Picas.
- Cuerdas.

Espacios: Aula de psicomotricidad.

SESIÓN 7

Duración: 45 minutos.

Actividades: [ANEXO 9]

Actividad 1: ¡Somos artista!

La maestra presentará a los/as alumnos/as una pintura llamada “calidoscopio”. Entre

todos/as hablaremos de esta pintura y observaremos que está realizada con diversas figuras geométricas. A continuación, la docente repartirá a los/as alumnos/as diferentes objetos de nuestra vida cotidiana como pueden ser una caja, una pelota, un libro, un tapón o un plato de plástico... y crearán su propia escultura. (Lendínez, 2015, p.23)
Metodología: Esta sesión se encuentra dividida en dos partes: La observación de la escultura será de forma grupal y la creación de nuestra propia escultura individual.
Recursos: -Pintura. -Caja de zapatos, pelota, libros...
Espacios: Aula de plástica.

SESIÓN 8
Duración: 50 minutos.
Actividades: [ANEXO 10] Actividad 1: ¡Lanzamos nuestro globo! Para finalizar las sesiones, haremos una divertida actividad. Primero, mostraremos a los/as niños/as una obra de Yves Kelin y hablaremos sobre los que vemos en esta imagen y que nos transmite. A continuación, con pintura de dedos haremos nuestra propia obra y por detrás escribiremos con la ayuda de la maestra una palabra que muestre como lo hemos pasado durante estas sesiones con la diferentes actividades. Cada niño/a meterá su palabra en un globo de helio. Escribiremos nuestros nombres en él y lo decoraremos a nuestro gusto. Para finalizar, saldremos al patio, o a un lugar abierto, cada uno/a con nuestro globo y lo soltaremos todos/as a la vez.
Metodología: Para la exposición, la observación de la obra y el momento de soltar el

globo trabajaremos en gran grupo. La decoración de nuestro globo y escribir la palabra de manera individual.

Recursos:

-Obra de Yves kelin.

-Pintura de dedos.

-Lápices y colores.

-Globos de helio.

Espacios: Aula de plástica y patio.

6. PRESUPUESTO

Recursos materiales	Precio
Impresora	300€
Reproductor de música	100€
Material escolar (lápices, pintura...)	70€
Folios	10€
Globos de Helio	50€
Pelotas	10€
Aros	7€
Colchonetas	100€
Bancos suecos	350€
Picas	3€
Cuerdas	3€
Xilófonos	100€

Programa de Intervención: Creatividad y Síndrome de Asperger

Panderetas	20€
Recursos Humanos	Precio
Profesionales de la Asociación	0€
Maestra	0 €
TOTAL	1.123€

NOTA: Algunos de estos recursos pueden ser prestados por el centro.

7. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	MARZO				ABRIL				MAYO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Solicitar los permisos al Comité de Bioética de la Universidad de Jaén												
2.Reunión con la asociación												
3.Pedir permiso a los padres												
4.Asignación de grupos												
5.Evaluación												
6.Sesión 1												
7.Sesión 2												
8.Sesión 3												
9.Sesión 4												

Programa de Intervención: Creatividad y Síndrome de Asperger

10.Sesión 5												
11.Sesión 6												
12.Sesión 7												
13.Sesión 8												

8. BENEFICIOS ESPERADOS

En la actualidad, el Síndrome de Asperger debería ser un aspecto importante a trabajar debido al aumento de alumnos/as diagnosticados en el aula en los últimos años, por lo que respecto al marco educativo es esencial conocer las características de este alumnado, encontrar personal especializado y los recursos necesarios para ofrecer respuestas y soluciones lo más adecuadas posibles y conseguir una mejora en su calidad de vida.

A lo largo del trabajo hemos ido viendo la importancia de trabajar la creatividad en el alumnado. Esta es una cualidad perteneciente al ser humano, por lo que todos somos creativos por naturaleza. Un/a niño/a puede ser más o menos creativo en las diferentes áreas, los seres humanos no tenemos la misma capacidad o habilidad para desarrollar ideas o pensamientos originales. Por lo cual, es importante trabajar para fomentar la creatividad durante las edades más tempranas ya que a través de esta aprendemos e interactuamos con nuestra sociedad, rompiendo ideas estereotipadas, ayudándonos a comprender a los demás y establecer relaciones sociales. Es importante que desde nuestro trabajo en la educación hagamos lo posible para formar individuos creativos.

Entre los beneficios esperados de esta hipótesis de programa de intervención se pretenden que el grupo experimental que realice el programa aumentara el nivel de creatividad con respecto al grupo control. Por tanto, si este trabajo se llevase a cabo

obteniendo estos resultados esperados, el grupo control pasaría a ser grupo experimental.

9. REFERENCIAS

- **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA:**

American Psychiatric Association (2014). *Manual Diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)*. Madrid, España: Editorial Médica Panoamericana.

Artigas-Pallarès, J. y Paula, I. (2011). El autismo 70 años después de Leo Kanner y Hans Asperger. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 32 (115), 567-587.

Ballesteros, A. (2012-2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, España.

Baron-Cohen, S. (2010). *Autismo y Síndrome de Asperger*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Caballero, R. (Ed). (2006). *Los trastornos generales del desarrollo. Una aproximación desde la práctica*. Sevilla, España: Consejería de Educación.

Cobo, M.C y Morán, E. (2011). *El Síndrome de Asperger. Intervenciones psicoeducativas*. Zaragoza, España: Asociación Asperger y TGDs de Aragón.

Confederación Asperger España. (2005). *TEA y Síndrome de Asperger*. Madrid, España. Recuperado de: <https://www.asperger.es/asperger.php?def=3El%20s%EDndrome>

Cortés, J. (6 de noviembre de 2006). Caleidoscopio [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://caliopedreams.wordpress.com/2006/11/06/42/>

Deschamps, C. (Noviembre de 2012). Arte Conceptual [Mensaje en un blog]. Recuperado de: http://reportandoelpasado.blogspot.com.es/2012/11/blog-post_5468.html

Esquivas, M.T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital Universitaria*, 5 (1), 1-17.

Fernández, M.I. (2003). Creatividad, arte terapia y autismo. Un acercamiento a la actividad Plástica como proceso creativo en niños autistas. *Arte, individuo y sociedad*, 15, 135-152.

Flores, R. (2013). Desarrollo de la Creatividad en alumnos con talento especial. *Aula de Encuentro*, 15, 43-65.

Freire, S., Llorente, M., González, A., Martos, J., Martínez, C., Ayuda, R. y Artiga, J. (2007). *Un acercamiento al Síndrome de Asperger: una guía teórica y práctica*. Sevilla, España: Asociación Asperger de Andalucía.

Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid, España: Ministerio de Educación y Ciencia.

Garaigordobil, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.

Lendínez, N. (2015). *El mundo de la geometría en Educación Infantil* (Tesis de Pregrado). Universidad de Granada, España.

Proyecto “Suelta tu mente” (Talleres). (2009). Murcia, España: Fundación Séneca.

Revuelta, M. (2014-2015). *Propuesta de Intervención Musical para alumnado Asperger*. (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, España.

Rivière, A. (2007). *Autismo: Orientaciones para la intervención educativa*. Madrid, España: Trotta.

Wing, L. (1981). Asperger's Syndrome: A clinical account. *Psychological Medicine*, 11, 115-119.

10. ANEXOS

ANEXO N°1

EPC. ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA				
Garaigordobil, 2004				
Educación Primaria, Padres / Profesores				
Nombre y Apellidos:				
Edad y Curso:				
Fecha de la evaluación:				
Instrucciones				
Lea las siguientes frases e indique con una señal (X) en qué medida se pueden aplicar a su hijo/hija o alumno/alumna				
	Nada	Algo	Bastante	Mucho
1. Muestra curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetos, sobre la naturaleza...				
2. Hace preguntas inusuales para su edad.				
3. Tiene facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en la escuela, en casa, en el grupo de amigos, en la sociedad...				
4. Ofrece soluciones originales a problemas que observa.				
5. Usa materiales de un modo original, creativo.				
6. Inventa juegos originales.				
7. Construye juguetes con los materiales que tiene a su alrededor.				
8. Tiene ideas originales en el juego de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				
9. Muestra interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina...				
10. Le gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				
11. Le gustan los juegos con las palabras.				
12. Inventa canciones, versos, poesías, chistes...				
13. Le gusta jugar juegos imaginativos, de fantasía.				
14. Le gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				
15. Sus intereses son amplios, tiene muchas aficiones y temas de interés.				
16. Le gusta aprender cosas nuevas.				
17. Es independiente.				
18. Tiene sentido del humor, le gusta bromear.				
19. Es perseverante, cuando comienza una tarea es constante y la termina aunque le cueste.				
20. Está abierto a nuevas experiencias, le gustan las novedades, los cambios.				
21. Le gustan las situaciones que implican riesgo, aventura.				

ANEXO N°2

TAP. TEST DE ASOCIACIÓN DE PALABRAS Garaigordobil, 2004		
Nombre y Apellidos: Edad y Curso: Fecha de la evaluación:		
Instrucciones A continuación encontrarás 3 columnas encabezadas por 3 palabras, escribe debajo de cada una de ellas todas las palabras que te vengan a la mente asociadas con estas palabras dadas. Cuando termines con la primera, pasa a la segunda palabra y, al término de ésta, a la tercera.		
Cuento	Madre	León

ANEXO N°3

ACTIVIDAD 1	ACTIVIDAD 2																		
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="965 358 1082 470">  1..... </td> <td data-bbox="1082 358 1200 470">  2..... </td> </tr> <tr> <td data-bbox="965 470 1082 593">  3..... </td> <td data-bbox="1082 470 1200 593">  4..... </td> </tr> <tr> <td data-bbox="965 616 1082 728">  5..... </td> <td data-bbox="1082 616 1200 728">  6..... </td> </tr> <tr> <td data-bbox="965 728 1082 806">  7..... </td> <td data-bbox="1082 728 1200 806">  8..... </td> </tr> <tr> <td data-bbox="965 806 1082 891">  9..... </td> <td data-bbox="1082 806 1200 891">  10..... </td> </tr> </tbody> </table>	 1.....	 2.....	 3.....	 4.....	 5.....	 6.....	 7.....	 8.....	 9.....	 10.....								
 1.....	 2.....																		
 3.....	 4.....																		
 5.....	 6.....																		
 7.....	 8.....																		
 9.....	 10.....																		
ACTIVIDAD 3																			
<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="730 992 762 1048"> 1.....</td> <td data-bbox="794 992 826 1048"> 2.....</td> <td data-bbox="858 992 890 1048"> 3.....</td> </tr> <tr> <td data-bbox="730 1048 762 1104"> 4.....</td> <td data-bbox="794 1048 826 1104"> 5.....</td> <td data-bbox="858 1048 890 1104"> 6.....</td> </tr> <tr> <td data-bbox="730 1126 762 1182"> 7.....</td> <td data-bbox="794 1126 826 1182"> 8.....</td> <td data-bbox="858 1126 890 1182"> 9.....</td> </tr> <tr> <td data-bbox="730 1182 762 1238"> 10.....</td> <td data-bbox="794 1182 826 1238"> 11.....</td> <td data-bbox="858 1182 890 1238"> 12.....</td> </tr> <tr> <td data-bbox="730 1261 762 1317"> 13.....</td> <td data-bbox="794 1261 826 1317"> 14.....</td> <td data-bbox="858 1261 890 1317"> 15.....</td> </tr> <tr> <td data-bbox="730 1317 762 1373"> 16.....</td> <td data-bbox="794 1317 826 1373"> 17.....</td> <td data-bbox="858 1317 890 1373"> 18.....</td> </tr> </tbody> </table>		 1.....	 2.....	 3.....	 4.....	 5.....	 6.....	 7.....	 8.....	 9.....	 10.....	 11.....	 12.....	 13.....	 14.....	 15.....	 16.....	 17.....	 18.....
 1.....	 2.....	 3.....																	
 4.....	 5.....	 6.....																	
 7.....	 8.....	 9.....																	
 10.....	 11.....	 12.....																	
 13.....	 14.....	 15.....																	
 16.....	 17.....	 18.....																	

ANEXO N°4

**TCAI. TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE
EL ANÁLISIS DE UNA IMAGEN
(Garaigordobil y Berrueto, 2005)**

ACTIVIDAD 1. ESCALA ATENCIÓN A DETALLES

Instrucciones: Tengo un dibujo que me gustaría que vieras. Se le presenta el dibujo y se le dice: "Este es el dibujo. Quiero que lo mires y me digas qué cosas inusuales o qué errores ves en él".		
Respuestas originales/inusuales	Sí (1)	No (0)
1. Cuadro colgado del revés. 2. Grifo de ducha en la pared de la cocina. 3. Muñeco de nieve dentro de la cocina (por la ventana sale el sol). 4. Bombilla como vela, en la tarta de cumpleaños. 5. Gafas en la lavadora. 6. Encima de la lavadora hay un nido con huevos y un pájaro. 7. Bote de especias al revés. 8. Candelabro de tres brazos, con dos velas y un lapicero. 9. Gato metido en una cazuela. 10. Raqueta de tenis colgada en la pared de la cocina. 11. Rueda de la bicicleta apoyada en la pared de la cocina. 12. Escoba encima de la repisa de la cocina. 13. Peces con agua dentro de un cajón. 14. Asa del cajón del revés. 15. Niña sentada en la mesa con un desatascador en la mano. 16. Pata de la mesa rota. 17. Cepillo del pelo encima de la mesa, junto a los platos. 18. Herramienta (llave inglesa) encima de la mesa, junto a los platos. 19. Niño con un calcetín en una mano. 20. Silla del niño con sólo una pata. 21. Señor con un zapato y una aleta de submarinismo. 22. Cazuela humeando en el suelo de la cocina. 23. Niños jugando al fútbol con un plátano. 24. Niño jugando al fútbol con un pie descalzo. 25. Jersey con mangas de distinto tamaño. 26. El osito de peluche tiene las orejas distintas. 27. Niño con gafas y tubo de buceo dentro de casa. 28. El regalo que lleva el niño está al revés. 29. Piruleta colgando de una cuerda con un globo. 30. Señora que tiene un cuello con puntillas y otro sin ellas. 31. Señora con una bota más alta que la otra. 32. Señor con un embudo en la cabeza. 33. Señor con un bigote recto y el otro rizado. 34. Señor con los bajos del pantalón de diferente tamaño. 35. Señor con tres botones redondos y uno cuadrado. 36. Jirafa asomándose por la ventana. 37. Cortinas de la cocina (telas de diferente estampado).		
Puntuación total en atención a detalles inusuales		

ANEXO N° 5

**TCAI. TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE
EL ANÁLISIS DE UNA IMAGEN**
(Garaigordobil y Berruero, 2005)

ACTIVIDAD 2. ESCALA CONFORMISMO-INCONFORMISMO

Escala de inconformismo		
“Te voy a hacer algunas preguntas para que pienses si a ti te gustaría hacer, llevar o tener cosas, como los personajes de la lámina. En cada pregunta tienes que pensar si te gustaría o no te gustaría lo que te voy a decir”.		
	Sí (1)	No (0)
1. OSITO: Mira el osito de peluche que tiene las orejas diferentes, una es de osito y la otra de conejo. ¿A ti (nombre del niño/a) te gustaría tener o jugar con un osito de peluche como este que tiene las orejas distintas?		
2. CALCETÍN: Mira al niño que está sentado y lleva un calcetín en la mano. ¿A ti (nombre del niño/a) te gustaría para jugar ponerte un calcetín en la mano?		
3. NIDO: Mira el nido con el pajarito encima de la lavadora. ¿A ti (nombre del niño/a) te gustaría tener dentro de la cocina de tu casa un nido con un pajarito?		
4. CORTINAS: Mira las cortinas de esta cocina, están hechas con tela diferente. ¿Te gustaría usar cortinas hechas con telas diferentes para decorar tu cocina?		
5. RAQUETA DE TENIS: Mira en esa pared, hay una raqueta de tenis colgada en la cocina. ¿Te gustaría colgar una raqueta de tenis en la cocina, al lado de las cazuelas y sartenes?		
Puntuación total en inconformismo		

ANEXO N° 6

**TCAI. TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE
EL ANÁLISIS DE UNA IMAGEN
(Garaigordobil y Berruero, 2005)**

ACTIVIDAD 3. ESCALA IDENTIFICAR PROBLEMAS

PROBLEMA 1. CAJÓN DE PECES

Se señala **el cajón con los peces** y se le dice al niño/a: "¿Puede pasar algo si metemos a los peces en un cajón, o si utilizamos el cajón como pecera? ¿Qué cosas crees tú que podrían ocurrir si tuviéramos a los peces dentro de un cajón? Dime todo lo que se te ocurra."

Respuestas y puntuación en originalidad:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

PROBLEMA 2. BOMBILLA EN LA TARTA

Se señala la **tarta con las velas y la bombilla** y se le dice al niño/a: "¿Puede pasar algo si tenemos una tarta de cumpleaños como ésta, con tres velas y una bombilla? ¿Qué cosas crees tú que podrían pasar si tuviéramos una tarta de cumpleaños así? Dime todo lo que se te ocurra."

Respuestas y puntuación en originalidad:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Puntuación total en fluidez

Puntuación total en originalidad

ANEXO N°7

**TCAI. TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE
EL ANÁLISIS DE UNA IMAGEN
(Garaigordobil y Berruero, 2005)**

ACTIVIDAD 4. ESCALA SOLUCIONAR PROBLEMAS

SOLUCIÓN 1. CAJÓN COMO PECERA

Se señala a uno de los niños de la lámina y se le dice: "Mira este niño, me ha dicho que quiere meter a los peces dentro del cajón, pero el cajón es de madera y el agua se escapa por los agujeros y por las esquinas ¿Qué pasa si los peces se quedan sin agua? (que se mueren). Bien, pues este niño quiere que le digamos que puede hacer para que **los peces puedan estar dentro del cajón pero sigan teniendo agua para vivir**. ¿Qué le decimos que haga? Dime todo lo que se te ocurra."

Respuestas y puntuación en originalidad:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

SOLUCIÓN 2. MUÑECO DE NIEVE EN LA COCINA

"Un niño le dijo a su amigo que había hecho un muñeco de nieve muy bonito y que lo tiene de decoración en la cocina de su casa. El amigo no se lo cree. El niño le promete que si va a su casa al día siguiente lo verá. Cuando el niño llega a su casa ve que el muñeco está empezando a derretirse. ¿Qué cosas le decimos al niño que haga para **que el muñeco dure un día más sin derretirse?**"

Respuestas y puntuación en originalidad:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Puntuación total en fluidez

Puntuación total en originalidad

ANEXO N° 8

Actividad 1:

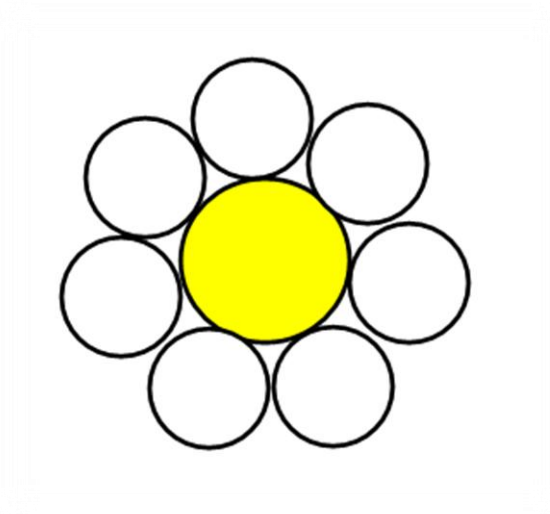


Figura 2: “Flor” (Fuente: Propia)

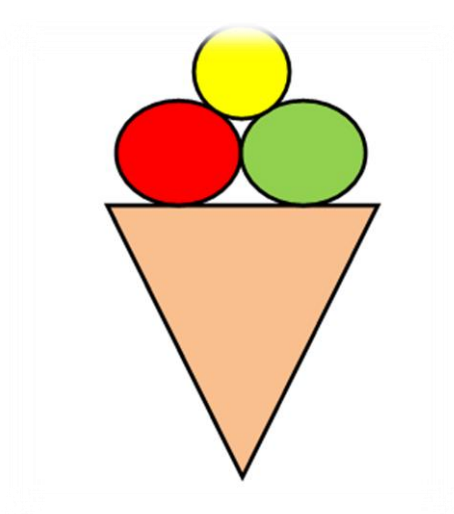


Figura 3: “Helado” (Fuente: Propia)

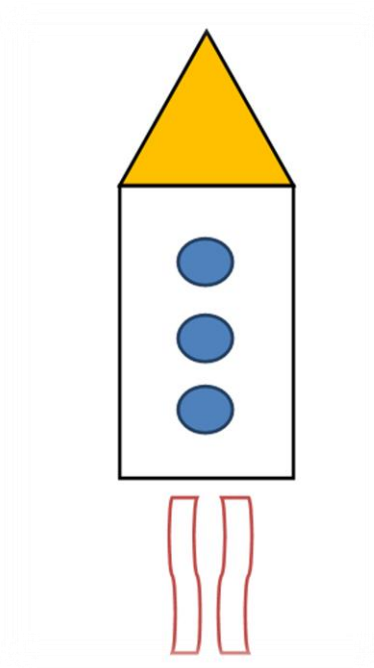


Figura 4: “Cohete” (Fuente: Propia)

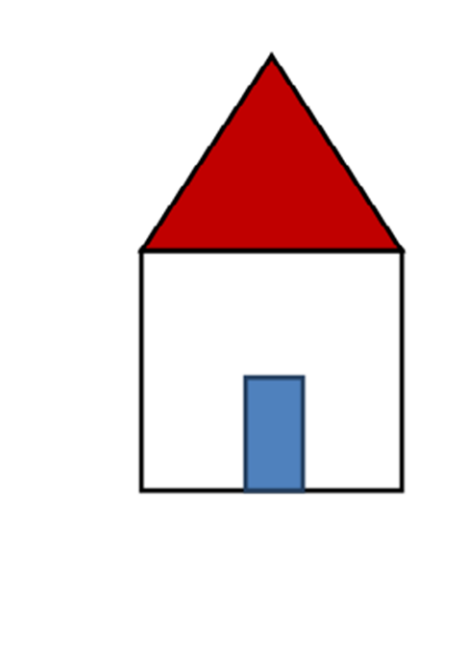


Figura 5: “Casita” (Fuente: Propia)



Figura 6: “Estrella” (Fuente: Propia)



Figura 7: “Regalo” (Fuente: Propia)



Figura 8: “Árbol” (Fuente: Propia)

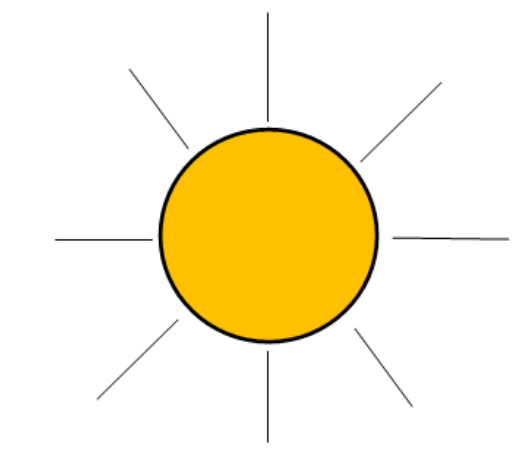


Figura 9: “Sol” (Fuente: Propia)

Actividad 2:

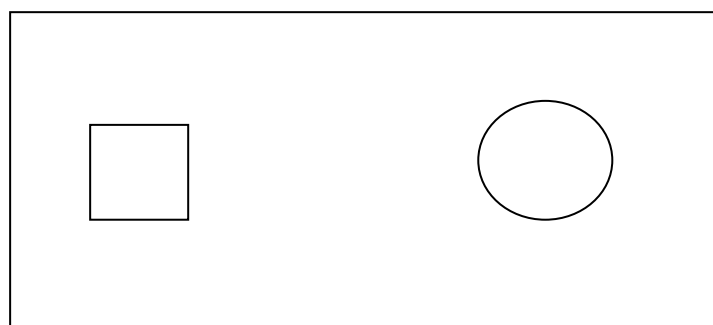


Figura 10: “Ficha” (Fuente: (Ballesteros, 2012, p.28))

ANEXO N° 9



Figura 11: “Caleidoscopio” (Caliopedreams. (2006, 6, 11). Sueños, luz y color:
Caliopedreams y su universo. [Caleidoscopio].

ANEXO N° 10



Figura 12: “Escultura aeroestática” (Arte conceptual (Noviembre, 2012).