



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Máster Universitario en Psicología Positiva

Trabajo Fin de Máster

Programa de intervención en creatividad para adolescentes

Alumno/a: Cristina Rentero Garrido

Tutor/a: Prof. D^a. Lourdes Espinosa Fernández

Junio, 2020

RESUMEN

En este proyecto se ha diseñado un programa de intervención para tratar de mejorar el nivel de creatividad en adolescentes de 1º de ESO. En primer lugar, aparece un marco teórico en el que se explican diversos aspectos como el concepto de creatividad, la creatividad entendida como fortaleza del carácter, los componentes de la creatividad propuestos por Guilford, las ventajas de llevar a cabo una enseñanza creativa, algunos estudios que ponen de manifiesto que durante la adolescencia se produce una disminución en los niveles de creatividad, así como varios programas de intervención en creatividad que se han puesto en práctica, como el Mark 2 y Mark 3 diseñados por Renzulli en el año 2000. En segundo lugar, aparece el objetivo general y los objetivos específicos de este trabajo, seguido del apartado de metodología, en el que se muestra la información sobre la elección de los participantes, su asignación a los distintos grupos, el instrumento de evaluación que se va a emplear y el procedimiento, en el que se detalla el cronograma; las sesiones que forman el programa, basadas en el marco teórico; y el presupuesto orientativo. En las sesiones se proponen diversas actividades y juegos dinámicos para fomentar la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en los participantes.

PALABRAS CLAVE: Creatividad; adolescentes; programa de intervención; componentes de la creatividad; emociones positivas.

ABSTRACT

In this project, an intervention program has been designed to try to improve the level of creativity in teenagers of first grade of high school. First, a theoretical framework appears explaining various aspects such as the concept of creativity, creativity understood as strength of character, the components of creativity proposed by Guilford, the advantages of carrying out creative teaching, some studies that show that during adolescence there is a decrease in creativity levels, as well as several creativity intervention programs that have been implemented, such as the Mark 2 and Mark 3 designed by Renzulli in 2000. Secondly, the general objective and the specific objectives of this work appear, followed by the methodology section, which shows information on the choice of participants, their assignment to the different groups, the evaluation instrument to be used and the procedure, which details the schedule; the sessions that make up the program, based on the theoretical framework; and the budget. In the sessions, various activities and dynamic games are proposed to promote fluidity, flexibility, originality and elaboration in the participants.

KEYWORDS: Creativity; teenagers; intervention program; components of creativity; positive emotions.

Índice

1. INTRODUCCIÓN, CONCEPTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	6
1.1. Concepto de creatividad.....	6
1.2. La creatividad como fortaleza psicológica o de carácter	7
1.3. Componentes de la creatividad	8
1.4. Enseñanza y aprendizaje creativo	10
1.5. Ventajas de llevar a cabo una enseñanza creativa	12
1.6. La creatividad en adolescentes.....	13
1.7. Programas de intervención en creatividad.....	14
2. OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO	17
3. METODOLOGÍA.....	17
3.1. Participantes.....	17
3.2. Instrumentos de evaluación	18
3.3. Procedimiento.....	19
4. RESULTADOS PREVISTOS Y CONCLUSIONES	35
5. REFERENCIAS	36
ANEXOS.....	41

Índice de tablas

Tabla 1. Cronograma	19
Tabla 2. Sesión 1. Pre-test.....	20
Tabla 3. Sesión 2	21
Tabla 4. Sesión 3	23
Tabla 5. Sesión 4	24
Tabla 6. Sesión 5	25
Tabla 7. Sesión 6	27
Tabla 8. Sesión 7	28
Tabla 9. Sesión 8	29
Tabla 10. Sesión 9	31
Tabla 11. Sesión 10.....	32
Tabla 12. Sesión 11. Post-test	34
Tabla 13. Presupuesto orientativo	35

1. INTRODUCCIÓN, CONCEPTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

1.1. *Concepto de creatividad*

Vivimos en un contexto y en una sociedad en constante cambio, que requiere que las personas se adapten a las nuevas circunstancias en las que nos hallamos. La creatividad es uno de los elementos más importantes a tener en cuenta como facilitador de la adaptación. (López-Fernández & Llamas-Salguero, 2018, p.113).

Actualmente no existe una única definición de creatividad, ya que puede entenderse desde distintos puntos de vista. En ocasiones se otorga mayor importancia al proceso, al producto creativo, a la habilidad de la persona o a la influencia del ambiente sobre la persona, mientras que en otras situaciones, se considera como una mezcla de estas líneas de pensamiento (Chacón, 2005). En este proyecto la creatividad se definirá como una habilidad que puede fomentarse.

Aunque es muy habitual que se reconozca a una persona como creativa si puede producir algo novedoso, ya sea un objeto, una idea, un comportamiento o una estrategia de solución de problemas (Sanz de Acedo & Sanz de Acedo, 2007), este criterio de originalidad del producto, solo define un componente de la creatividad. La creatividad se podría definir como la habilidad que tiene una persona para producir ideas o comportamientos novedosos, inusuales u originales, y que sean adaptativos, es decir, esas ideas o comportamientos también deben hacer una contribución positiva a la vida de esa persona o a la vida de otros (Peterson & Seligman, 2004).

Para que se exprese esta habilidad, es necesario que se lleve a cabo un proceso de pensamiento creativo, que dará lugar al producto creativo. También es importante tener en cuenta las posibles influencias del medio social y cultural en dicho proceso. De este modo, el producto creativo sería la expresión de un macroproceso previo que garantiza el resultado final. El proceso creador no se presenta como algo tangible, sino como una realidad intrapsíquica (Sanz de Acedo & Sanz de Acedo, 2007).

Durante el proceso creativo se pueden identificar distintas fases: un periodo de preparación, en el que el individuo adquiere las técnicas y elementos experienciales que le permitirían plantearse el problema por sí mismo; un periodo de esfuerzo concentrado para solucionar el problema propuesto; un periodo de huida del problema, es decir una salida psicológica; un momento de intuición acompañado de la exaltación por haber encontrado la respuesta y, para terminar una fase de verificación, evaluación y elaboración de la intuición experimentada (MacKinnon, 1976).

También se debe tener en cuenta el efecto favorable o desfavorable del ambiente. Esto no significa que las oportunidades externas determinen la creatividad de una persona, pero por dotada que esté, no tiene posibilidades de conseguir algo creativo a menos que el entorno le ofrezca las circunstancias oportunas. Para ello, hay que tener en cuenta dos aspectos: el físico y el social. Por un lado, una situación con abundantes materiales que promuevan la inspiración, el pensamiento divergente y las asociaciones creativas, constituye un ambiente físico deseado. Por otro lado, el ambiente social puede potenciar o disminuir la creatividad, en función de las características de la organización o la cultura a la que pertenece el sujeto, ya que sus normas imprimen un sello en la persona y en los valores que se transmiten por medio de la socialización (Sanz de Acedo & Sanz de Acedo, 2007).

1.2. La creatividad como fortaleza psicológica o de carácter

Peterson y Seligman (2004) establecieron una clasificación jerárquica de las características positivas del carácter, en la que distinguen entre virtudes y fortalezas de carácter. “Las virtudes son las características centrales valoradas por los filósofos morales y los pensadores religiosos: sabiduría, coraje, humanidad, justicia, templanza y trascendencia” (p. 13).

Park et al. (2004) identificaron 24 fortalezas de carácter diferentes, que se clasifican en las seis virtudes citadas. Por ejemplo, la virtud de la sabiduría se puede lograr a través de fortalezas como

el amor por el aprendizaje, la creatividad, la perspectiva, la curiosidad y la mentalidad abierta (Peterson & Seligman, 2004).

Niemiec afirma que “las fortalezas de carácter son rasgos/habilidades positivas que resultan gratificantes de manera personal, no menoscaban a los demás, son ubicuas y valoradas en diversas culturas, y coinciden con numerosos resultados positivos para uno mismo y los demás” (2019, p. 1). Cada fortaleza de carácter es importante, y parece que todas están presentes en distinto grado en las personas. Es una capacidad que puede mejorarse y puede usarse para bien (Niemiec, 2019).

De esta forma, la creatividad es una fortaleza que forma parte de la virtud de la sabiduría y el conocimiento. Las fortalezas que componen esta virtud, incluyen rasgos positivos relacionados con la adquisición y el uso de la información (Peterson & Seligman, 2004).

Para potenciar aún más el desarrollo de esta fortaleza, en el presente programa de intervención cobrará especial importancia el fomento de emociones positivas como facilitadoras de la creatividad, ya que como afirman Estrada et al., “las emociones positivas producen patrones de pensamiento novedosos, flexibles, inclusivos y creativos” (2014, p. 107). Del mismo modo, Vecina sostiene que “las emociones positivas facilitan la puesta en marcha de patrones de pensamiento receptivos, flexibles e integradores, que favorecen la emisión de respuestas novedosas” (2006, p.11). Un ejemplo es la sensación de bienestar, que ayuda a conseguir un adecuado funcionamiento del sujeto en su contexto familiar, social, personal y laboral. En este sentido, al aumentar el sentimiento de bienestar, el sujeto muestra una actitud más positiva y se muestra más creativo (Estrada et al., 2014).

1.3. Componentes de la creatividad

Para fomentar la creatividad de forma global es importante “estimular el pensamiento creativo a través de la aplicación de los procesos de pensamiento divergente implicados en la solución de problemas mediante el uso de distintas estrategias con la finalidad de generar productos

creativos” (Larraz & Allueva, 2012, p. 1145). Como se ha explicado en apartados anteriores, para poner de manifiesto la habilidad creativa, ha de producirse un proceso de pensamiento creativo. Los componentes de dicho proceso son los establecidos por Guilford (1976, 1986).

Para Guilford (1976, 1986) el pensamiento creativo es el resultado de un proceso, formado por cuatro componentes que se relacionan con la reintegración de la información, y son los siguientes:

- La flexibilidad de pensamiento significa un cambio en la interpretación de algo, un cambio de pensamiento o en la táctica pensada para realizar una tarea, que puede implicar una nueva interpretación del objetivo. Supone buscar una visión diferente, utilizando nuestras experiencias anteriores y adaptándolas a la nueva situación (García-Pérez, 2015).
- La fluidez está relacionada con la producción de un número de ideas. Hay tres tipos de fluidez: la fluidez ideacional: producción cuantitativa de ideas; la fluidez de asociación: establecimiento de relaciones; fluidez de expresión: facilidad en la construcción de oraciones.
- Originalidad. Significa “la producción de respuesta inusitadas inteligentes conseguidas desde premisas muy distantes, o remotas” (Guilford, 1976, p.115). Usualmente se interpreta como el componente más característico de la creatividad (García-Pérez, 2015).
- La elaboración es la capacidad de desarrollar una idea, de aportar la mayor cantidad posible de detalles, añadiendo elementos a ideas que ya existen o cambiando algún atributo (García-Pérez, 2015).

A lo largo del programa de intervención que se propone en este proyecto, se trabajarán todos estos componentes de la creatividad a través de las actividades que aparecen expuestas en el apartado 3.3. *Procedimiento*, para conseguir que los participantes mejoren su nivel global de creatividad, y no solo algunos de sus componentes.

1.4. Enseñanza y aprendizaje creativo

En relación al desarrollo creativo, ¿debe dejarse al azar? Autores como Torrance, están en contra de la hipótesis de que el descenso en pensamiento creativo que se produce en los niños y niñas a determinadas edades, sea un fenómeno debido únicamente al desarrollo, y que se ha de aceptar como inmutable, dado que, en contra de esa idea, se ha comprobado que hay métodos para activar el pensamiento creativo, que pueden aplicarse en los diferentes niveles educativos (Torrance & Myers, 1976).

El hecho de conocer que la creatividad es un proceso que consta de una serie de etapas, en las que intervienen diferentes procesos y estructuras, permite la posibilidad de potenciarla “a la carta”, de manera individualizada. De este modo, si se detectan los puntos más débiles de cada alumno y alumna y se potencian, se podría estimular la creatividad de forma más óptima (López-Fernández & Llamas-Salguero, 2018).

Los términos aprendizaje creativo y enseñanza creativa, se utilizan para referirse a aquello que sucede cuando el docente y el alumnado se ven envueltos en un proceso de aprendizaje creativo.

El proceso de aprendizaje creativo, se define como una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, lagunas del conocimiento, elementos pasados por alto, faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicando sus resultados. (Torrance & Myers, 1976, p. 46).

En el programa de intervención que se plantea en este proyecto, se proponen actividades para fomentar la creatividad del alumnado, y que puedan extrapolar los aprendizajes a todas las asignaturas.

En 1940, se comenzaron a introducir estrategias para fomentar las habilidades creativas en los cursos formativos (Larraz, 2015). Autores pioneros en el tema de la creatividad, han propuesto modelos teóricos para introducir cambios en los procedimientos y el clima del aula para promover un aprendizaje más creativo. Concretamente, Torrance (1976) destaca la importancia de que el docente se muestre respetuoso ante las preguntas que formule el alumnado; que el docente haga ver al alumnado que sus ideas son valiosas; que el alumnado tenga oportunidad de descubrir lo que ocurre cuando se equivoca, sin ser evaluado; y que se potencien situaciones para que se produzca el aprendizaje de modo espontáneo.

Hoy en día, las orientaciones educativas para promover la creatividad han evolucionado y se centran en desarrollar nuevas formas de descubrir, explorar y cambiar, y para conseguirlo tanto los docentes como el alumnado deben mostrar una actitud abierta a lo fantasioso y a lo diferente. Con el apoyo del profesorado, los estudiantes entenderán mejor el mundo que les rodea, verán las cosas desde distintas perspectivas y solucionarán los problemas cotidianos con mayor originalidad. Algunas de las orientaciones que han de tener en cuenta los centros escolares para fomentar el pensamiento creativo son (Sanz de Acedo & Sanz de Acedo, 2007):

- Aprender a mirar la realidad con nuevos ojos dentro y fuera del aula. Así, el alumnado logrará dejarse llevar por sus inclinaciones literarias, científicas o artísticas. Lo más importante es que se esfuercen por investigar ideas y fenómenos y que estos les provoquen cada vez más curiosidad.
- Aprender a experimentar con las ideas sugeridas por los demás. Los estudiantes han de procurar divagar libremente con ellas y generar diversas hipótesis antes de tomar una decisión. Este estilo de aprendizaje exige elaboración y reflexión sobre lo que se investiga y estudia. Se ha de intentar contestar a preguntas esenciales que les permitan ir más allá de la información explícita.

- Aprender a anotar las inspiraciones y los pensamientos personales. Esta técnica es ideal para recoger las ideas que surgen a lo largo del día, debido a que en todo proceso creativo aparecen una serie de ideas que, una vez captadas y recogidas de forma provisional, podrán desarrollarse después en circunstancias más apropiadas.
- Aprender a dedicar un tiempo suficiente a las tareas. En la mayoría de las ocasiones, la calidad de un producto está determinada por el tiempo y dedicación que se han invertido en el mismo. Es importante escoger actividades que requieran reflexión y que permitan momentos de desconexión de las mismas.

Por último, se ha de señalar la importancia sobre la generalidad o especificidad de la creatividad en el contexto escolar. Si se entiende la creatividad como una habilidad general, esta puede ser entrenada de diversas formas y el alumnado podrá transferir las habilidades adquiridas a distintos ámbitos de su vida cotidiana y académica. En cambio si la creatividad supone una habilidad específica de dominio, el aprendizaje solo puede aplicarse en el área que se quiere fomentar, y no podría utilizarse en otros ámbitos. Este debate no afecta tanto al entrenamiento de la creatividad, como a la identificación de la misma mediante las pruebas de evaluación. En la actualidad hay un debate sobre este aspecto. Autores como Guilford y Torrance defienden la creatividad como dominio general y transferible, y esta será la perspectiva utilizada en este proyecto (Bernal et al., 2017).

1.5. Ventajas de llevar a cabo una enseñanza creativa

Torrance (1976) concluye que la enseñanza creativa aporta múltiples beneficios a los niños y niñas. Se produce un desarrollo más rápido de la creatividad (analizando la variación en la puntuación obtenida en test de aptitud para la composición creativa y el pensamiento creador), mayor gusto por el colegio, un incremento en la participación en actividades creativas, así como cambios en las metas académicas y profesionales.

La creatividad influye directamente en el sentido del aprendizaje promoviendo una reflexión personal sobre el acto de aprender y las formas de hacerlo. El hecho de que el docente diseñe escenarios de aprendizaje en los que el alumnado se reconozca como actor principal de su desarrollo, y que permitan que se exprese libremente, hace que el desempeño de los estudiantes sea bastante satisfactorio. Del mismo modo, la puesta en práctica de una didáctica creativa aumenta la participación y la motivación, así como la formación integral del alumnado (Summo et al., 2016).

1.6. La creatividad en adolescentes

Ahora bien, ¿se encuentran diferencias en los niveles de creatividad en adolescentes en función de la edad? Un estudio longitudinal realizado por Claxton et al. (2005) en un periodo de 5 años, exploró el cambio en los niveles de creatividad que se producían entre la niñez y la adolescencia, en una muestra de 25 estudiantes de cinco escuelas de MidSouth, una región de Estados Unidos. Los estudiantes fueron evaluados en tres ocasiones, en cuarto, sexto y noveno grado, que en el sistema de escolarización español se corresponde con cuarto y sexto curso de Educación Primaria y tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria. El instrumento de evaluación utilizado para la recogida de datos fue el *Creativity Assessment Packet* (CAP), que mide los cuatro componentes de la creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración), y además contiene una escala de valoración de los padres, desarrollado por Williams en 1993. Los datos obtenidos revelaron que el pensamiento divergente no aumenta con el tiempo, y además las puntuaciones en originalidad disminuyeron notablemente entre 4º y 6º grado. En este caso, el único componente de la creatividad que experimentó un ligero aumento con el paso del tiempo fue el referido a elaboración.

Otro estudio, esta vez realizado por Belmonte-Lillo & Parodi (2017) analizó si los niveles de creatividad en adolescentes difieren en función del género, del curso académico y del nivel

cognitivo. La muestra estaba formada por 670 adolescentes pertenecientes a 3 centros privados-concertados de la provincia de Alicante, de entre 12 y 16 años de edad. Para valorar la creatividad se utilizó el subtest 3 del *Test de Pensamiento Creativo de Torrance* (1974). Por otra parte, para medir el factor de inteligencia psicométrica se utilizaron dos pruebas: el *Test de Aptitudes Diferenciales* (DAT-5; Bennett et al., 2000) y la *Batería de Aptitudes Diferenciales y Generales* (BADyG-M; Yuste et al., 1998). Centrándonos en la relación entre creatividad y edad, los resultados mostraron un decrecimiento en el pensamiento divergente conforme se avanza en la ESO. Concretamente, se halló que el alumnado de 1º y 2º de ESO tenían puntuaciones más altas en pensamiento divergente que el alumnado de 4º de ESO.

Los resultados de ambos estudios, apuntan en la dirección de que parece que el nivel de creatividad en adolescentes disminuye con la edad. En ambas investigaciones se muestra que el alumnado con mayor edad presenta menor puntuación en casi todos los componentes de la creatividad, excepto el referido a elaboración (en el caso del estudio desarrollado por Claxton et al. (2005)), al compararlo con el alumnado más joven. Teniendo en cuenta esta tendencia, se ha optado por centrar el programa que se presenta en este trabajo en la edad adolescente, es decir, irá destinado a potenciar, a desarrollar la creatividad en los adolescentes.

1.7. Programas de intervención en creatividad

Se han desarrollado algunos programas de intervención destinados a fomentar la creatividad en niños y adolescentes. Uno de ellos es el programa propuesto por Renzulli (2000), compuesto por cinco manuales (Mark A, Mark B, Mark 1, Mark 2 y Mark 3). Cada uno de ellos está adaptado al nivel educativo del alumnado, desde Educación Infantil hasta el primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria. Este programa se basa en la estructura del intelecto de Guilford y tiene como objetivo fomentar la producción divergente a través de contenidos semánticos, simbólicos y figurativos (Garrido, 2016). Está diseñado para desarrollar los cuatro componentes de la

creatividad, a través de las actividades que se plantean. Cada manual está formado por 25 actividades, que aparecen explicadas en fichas individuales. Así mismo, cada actividad tiene 2 fichas para poder realizar en caso de que el docente quiera profundizar en una actividad en concreto (Renzulli, 2000).

Los volúmenes Mark A y Mark B van destinados al alumnado de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria, por lo que las actividades propuestas están pensadas para realizarse por medio de dibujos, de forma oral y para desarrollar sus habilidades psicomotrices. En cambio, los libros Mark 1, Mark 2 y Mark 3 se recomiendan para el alumnado desde el segundo ciclo de Educación Primaria hasta el segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria, y las actividades tienen mayor contenido semántico (Garrido, 2016). Algunas de las actividades propuestas en el programa de intervención que se propone en este trabajo pertenecen al Mark 2 y Mark 3 diseñado por Renzulli en el año 2000.

Por su parte, Larraz y Allueva (2012) diseñaron e implementaron un programa de intervención para desarrollar las habilidades creativas en un grupo de estudiantes de segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria de un centro educativo de Zaragoza. Participaron 48 estudiantes de entre 13 y 14 años (24 del grupo experimental y 24 del grupo de control). Antes y después del programa se administró el *Test de Torrance de Pensamiento Creativo* (TTCT; Torrance, 1974) como prueba inicial y final, y la *Prueba de la Imaginación Creativa para Jóvenes* (PIC-J; Artola et al., 2008) como prueba de seguimiento. El programa consistió en realizar un conjunto de sesiones semanales de 50 minutos, en las que se plantearon una serie de actividades centradas en la generación de ideas y en la solución de problemas aplicando estrategias creativas para promover la creatividad verbal (relacionada con el uso del lenguaje) y figurativa (asociada a la creación de diferentes formas gráficas o dibujos). Los resultados del

programa, mostraron un desarrollo significativo de la creatividad verbal y figurativa en el grupo experimental en comparación con el grupo control.

García-Pérez (2015) llevó a cabo un proyecto en forma de talleres centrados en la expresión artística durante el curso escolar, destinado a niños y niñas de entre 4 y 15 años, con el objetivo de desarrollar la capacidad creativa de los participantes. Participaron 242 estudiantes, de distintos centros educativos de Salamanca y el instrumento de evaluación que se utilizó fue la *Prueba de imaginación creativa en niños* (PIC-N; Artola et al., 2004). Los talleres estaban organizados en sesiones de dos horas de duración, dos veces a la semana y con grupos reducidos de menos de 12 personas. Todas las actividades estaban diseñadas para promover la participación e implicación personal en el proceso creativo. Principalmente, en las sesiones se trabajaba la educación artística como forma de expresión, con actividades en las que experimentaban con la composición, el color y diversos materiales relacionados con el lenguaje plástico. Los análisis de datos revelaron que en la fase pre-test no se encontraron diferencias entre el grupo experimental y el grupo control, mientras que en la fase post-test había una diferencia significativa en la puntuación en creatividad entre ambos grupos, a favor del grupo experimental.

Después de haber explicado algunos aspectos teóricos sobre la creatividad en los apartados anteriores, como la creatividad en adolescentes, presentar algunos programas de intervención en creatividad desarrollados, y en los que se han obtenido resultados positivos, o las ventajas de llevar a cabo una enseñanza creativa, surge la necesidad de diseñar y poder aplicar un programa de intervención en creatividad para adolescentes con el que se promueva que los estudiantes mejoren su nivel de creatividad y puedan así beneficiarse y transferir esta habilidad a otros ámbitos de su vida, como por ejemplo ayudarles a que puedan abarcar un problema desde distintas perspectivas, para poder encontrar la solución adecuada. Tal y como afirma Summo et al., (2016), una didáctica creativa aumenta la motivación del alumnado por aprender y el interés

por ser partícipe en el proceso de aprendizaje. Además, para potenciar aún más el desarrollo de esta fortaleza, en este programa se le dará especial importancia al fomento de emociones positivas como facilitadoras de la creatividad.

2. OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO

El objetivo general que se pretende lograr con este proyecto es el siguiente:

- Diseñar y aplicar un programa de intervención destinado a aumentar la creatividad en estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria.

Los objetivos específicos corresponden a las dimensiones que componen la dimensión de creatividad que se va a trabajar en el programa:

- Mejorar el nivel de fluidez de ideas en estudiantes de secundaria.
- Aumentar la flexibilidad de pensamiento en estudiantes de secundaria.
- Desarrollar el pensamiento original en estudiantes de secundaria.
- Incrementar el nivel de elaboración en estudiantes de secundaria.

3. METODOLOGÍA

3.1. Participantes

Esta propuesta va dirigida a alumnos y alumnas de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), con edades comprendidas entre 12 y 13 años.

La muestra estará formada por el alumnado de un aula de 1º de ESO del centro escolar, y se formarán dos grupos: la mitad del alumnado formará el grupo experimental y la otra mitad compondrá el grupo de control. Tanto el grupo experimental como el grupo de control, contará con el mismo número de participantes (entre 10 y 12 jóvenes) y serán homogéneos en cuanto al rendimiento académico y al nivel sociocultural. Estos datos serán solicitados al centro educativo

para la formación de ambos grupos. El diseño de esta investigación es cuasiexperimental, porque es complicado controlar las variables extrañas.

3.2. Instrumentos de evaluación

El instrumento de evaluación que se va a utilizar en este programa para hacer una evaluación pre-intervención, post-intervención y seguimiento, será la *Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes* (PIC-J) diseñada por Artola et al. (2008). Esta prueba evalúa la creatividad a través del uso que hace el sujeto de su imaginación, y está diseñada específicamente para la población española. Está compuesta por 4 actividades: 3 tareas para evaluar la creatividad narrativa (expresada por medio de palabras) y 1 para evaluar la creatividad gráfica (expresada con dibujos). Este instrumento mide la creatividad considerando distintas variables como la fluidez de ideas, flexibilidad de pensamiento, originalidad de las respuestas y elaboración de las respuestas, así como el uso de detalles creativos como color, sombras, movimiento, etc. La aplicación total puede llevar entre 45 minutos y 1 hora. El PIC-J se ha utilizado con muestras amplias y representativas, mostrando una fiabilidad en Alfa de Cronbach de 0,83 (Artola & Barraca, 2004).

En la primera prueba, se pide a los participantes que a partir de la situación que aparece reflejada en un dibujo, escriban todo aquello que podría estar sucediendo en la escena. En la segunda prueba, deben escribir una lista de todas las cosas para las que podría servir un objeto en concreto. En la tercera tarea, tienen que contestar lo que ellos creen que pasaría si la frase que se le ha proporcionado fuera cierta. Por último, los participantes tienen que completar cuatro dibujos a partir de unos trazos dados y ponerle a cada uno un título. Las puntuaciones en cada prueba se calculan a partir de los elementos o ítems individuales, usando unos criterios de corrección precisos y objetivos (Artola & Barraca, 2004). Estas puntuaciones nos ofrecen información sobre

los componentes de la creatividad señalados en el apartado 2. *Objetivo general y objetivos específicos del proyecto.*

3.3. Procedimiento

La actuación general se llevará a cabo en un aula del centro educativo que participe en este programa de intervención en creatividad (habiendo solicitado previamente los permisos oportunos). Antes de comenzar se realizará una reunión informativa con las familias del alumnado para informarles sobre la intervención que se va a llevar a cabo. La recogida de datos pre-test, realización de la intervención y la evaluación post-test se llevará a cabo entre los meses de abril y junio de 2021. A los 6 meses de haber finalizado el programa, se volverá a pasar la PIC-J a los participantes para comprobar si mantienen el nivel de creatividad obtenido en la fase post-test. En la tabla 1 que se muestra a continuación, se expone el cronograma del programa de intervención, detallando la fase y sesión que se realizará cada semana.

Tabla 1. Cronograma

	ABRIL	MAYO	JUNIO
SEMANA 1			Sesión 9
SEMANA 2	Sesión 1. Pre-test	Sesión 5	Sesión 10
SEMANA 3	Sesión 2	Sesión 6	Sesión 11. Post-test
SEMANA 4	Sesión 3	Sesión 7	
SEMANA 5	Sesión 4	Sesión 8	

El programa de intervención está estructurado en 3 fases claramente diferenciadas:

Fase 1. Pre-test

En esta fase se realizará la prueba pre-test. Durante la primera sesión los participantes (tanto del grupo control como del grupo experimental) realizarán la Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J), con la finalidad de recabar información sobre cuál es su nivel de creatividad en esta fase inicial.

Tabla 2. Sesión 1. Pre-test

Sesión 1. Pre-test	
Duración	90 minutos.
Objetivos de la sesión	• Desarrollar una actitud positiva hacia el programa de intervención. • Cumplimentar la PIC-J.
Actividades principales	En primer lugar, cada participante realizará la PIC-J. Se les comentará qué mide esta prueba, se darán las indicaciones necesarias para su realización y se resolverán todas las dudas que planteen. A continuación, el grupo control saldrá de la clase junto con un docente, para dirigirse a la biblioteca del centro educativo, y el grupo experimental se quedará en la clase. Después, el docente encargado de impartir el programa, en este caso el tutor/a del grupo clase, explicará al alumnado en qué consiste, qué van a hacer durante el mismo y cómo está estructurado, y se le animará a participar y a mostrar una actitud positiva ante el mismo. Para acabar, entre todos establecerán unas normas básicas para el funcionamiento del grupo como el respeto del turno de palabra, valorar las intervenciones de los demás y fomentar un clima positivo en clase.

Fase 2. Intervención

Con esta fase dará comienzo la intervención para trabajar la creatividad con el grupo experimental y su duración será de 9 sesiones distribuidas en los meses de abril, mayo y junio. Para una mayor efectividad y la participación efectiva del alumnado, se aplicará una metodología lúdica formada por diferentes ejercicios y actividades tanto grupales como individuales. El alumnado deberá mostrarse participativo en las actividades y respetuoso con las ideas o aportaciones de los demás. También cobrará especial relevancia la actitud del docente ante las ideas que proponga el alumnado. En todo momento se mostrará respetuoso y valorará sus aportaciones. En lo que se refiere a las sesiones, se llevarán a cabo en horario lectivo durante la

hora de tutoría. Durante las sesiones, el grupo control estará en la biblioteca participando en alguno de los programas o proyectos en los que esté inscrito el centro, de los que propone la Junta de Andalucía para realizar durante el curso escolar, como por ejemplo el Programa Aldea (educación ambiental) o el Programa para el desarrollo de la comunicación lingüística, entre otros. Las sesiones tendrán una duración de 60 minutos aproximadamente. Como se ha comentado anteriormente, dada la relación directa que se ha encontrado entre emociones positivas, la flexibilidad de pensamiento y creatividad, para comenzar cada sesión se llevará a cabo una pequeña actividad de distensión, para mejorar el clima y crear un ambiente acogedor y cercano entre los participantes. A continuación se muestra la ficha técnica de cada sesión, en la que aparece la duración, objetivos de la sesión, actividades principales/dinámicas y juegos, materiales y cierre de la sesión. Al final de cada sesión se realizará una reflexión final a modo de evaluación grupal, en la que se valorará: qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos y sugerencias. En esta actividad de reflexión también se propondrá al alumnado que intente aplicar lo aprendido a su día a día, para resolver las situaciones complicadas que puedan surgir, teniendo en cuenta distintas perspectivas.

Una vez explicado en qué consistirá la fase de intervención de este programa, se exponen a continuación cada una de las sesiones de forma detallada:

Tabla 3. Sesión 2

Sesión 2	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Fomentar la fluidez de ideas. • Desarrollar la capacidad de agrupar los objetos por sus atributos (fluidez de asociación).

Actividades**principales/dinámicas
y juegos**

Los ingredientes de la paella. En grupos de 5 o 6 personas se colocarán en círculo y pensarán individualmente un ingrediente que lleva una paella. El siguiente paso será decir delante del resto la siguiente frase: Me llamo ____ y lo primero que hago al levantarme por las mañanas es lavarme ____ (el ingrediente que hayan pensado). Surgirán frases muy graciosas como por ejemplo “Me llamo Juan y lo primero que hago al levantarme por las mañanas es lavarme la gamba” (García-Larrauri, 2006).

Agrupamos por cualidades (15 minutos). Esta actividad consiste en pedir al alumnado que haga una lista con todos los objetos que se les ocurra que reúnan una serie de características. En primer lugar, tendrán 5 minutos para elaborar entre todos de forma oral una lista con objetos que sean redondos y les quepan en las manos (Renzulli, 2000). A continuación, tendrán otros 5 minutos para elaborar de forma individual y por escrito una lista de cosas que se pueden encontrar en el instituto. Y después, durante dos rondas más breves, ellos mismos elegirán los atributos para hacer la lista (Renzulli & Callahan, 2000).

La caja de las letras (20 minutos). En esta actividad los participantes se dividirán por parejas o grupos de 3 y se distribuirán por la clase. El docente les enseñará una cajita que está llena de tarjetas con letras, y sacará una. Cada equipo tendrá 5 minutos para anotar todas las palabras posibles que comiencen por esa letra. Una vez pasado ese tiempo, sacará otras 2 tarjetas y esta vez tendrán que escribir palabras que empiecen por una de las letras y terminen por la otra letra que se ha sacado. Si el alumnado muestra interés por seguir con esta actividad, se harán más rondas en las que ellos podrán sacar las letras de la caja. Después de cada ronda, los equipos las pondrán en común con el resto (elaboración propia).

Cierre de la sesión

Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común

en la que hablarán sobre qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos, sugerencias para las próximas sesiones. Buscarán la aplicabilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares. Se recalcará la utilidad y beneficios de interpretar los problemas o situaciones desde distintas perspectivas.

Materiales Folios, lápices, caja pequeña de cartón, tarjetas con letras escritas.

Tabla 4. Sesión 3

Sesión 3	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Promover la flexibilidad de pensamiento. • Potenciar el pensamiento original.
Actividades principales/dinámicas y juegos	Me pica. Se colocarán en círculo y un estudiante simulará con mímica que tiene una pulga en su cuerpo que debe buscar, coger y meter en la ropa de otro compañero, que tendrá que hacer lo mismo hasta que participen todos, provocando entre ellos confianza y risas (García-Larrauri, 2006). Dale mil usos (15 minutos). Para realizar esta actividad, el alumnado se sentará formando un círculo. El docente les enseñará la imagen de un objeto (anexo I), y pidiendo el turno de palabra, cada uno deberá decir un uso diferente que se le puede dar a ese objeto, pasando de los más usuales a los más originales. Una vez que todos hayan participado, se enseñará otro objeto y volverán a repetir el proceso. También se les podrá pedir, que sean ellos los que propongan objetos sobre los que hablar (elaboración propia). Mi isla desierta (10 minutos). En esta actividad, se les pedirá que imaginen que han sido seleccionados para vivir una aventura en una isla desierta y solo pueden llevar consigo 5 objetos para poder vivir lo mejor posible. De forma individual, deben escribir o dibujar los objetos se llevarían y pensar o anotar todos los usos que podrían darles para vivir en la isla (elaboración propia).

	Mi vida en la isla (10 minutos). Una vez realizada la actividad anterior, los participantes tendrán la oportunidad de explicar a los demás qué objetos han escogido, por qué y cómo los usarían (elaboración propia).
Cierre de la sesión	Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común en la que hablarán sobre qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos, sugerencias para las próximas sesiones. Buscarán la aplicabilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares.
Materiales	Imágenes de distintos objetos, folios y lápices.

Tabla 5. Sesión 4

Sesión 4	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Mejorar la capacidad de establecer relaciones semánticas (fluidez de asociación). • Potenciar el pensamiento original.
Actividades principales/dinámicas y juegos	Nos saludamos. Los estudiantes tendrán que acordar un saludo gracioso, por ejemplo chocar las manos diciendo: taka-taka. Cuando suene la música, todos caminarán por la sala y a medida que se vayan encontrando con los demás deberán hacerles el saludo acordado (García-Larrauri, 2006). ¿Qué significan nuestros apellidos? (20 minutos). Para comenzar, se les explicará que antiguamente los apellidos de cada familia estaban relacionados con su profesión, como por ejemplo <i>Tejero</i> era el apellido de la familia que se dedicaba a tejer. A continuación se distribuirán por grupos de 3-4, y usando sus propios apellidos, deberán imaginar a qué se dedicaría una familia con ese apellido. Por último, se entregará a cada uno una lista con diversas ocupaciones profesionales (anexo II), para que de forma individual

inventen 2 apellidos relacionados con esos oficios. Para aumentar su motivación, se dirán en voz alta algunos de los apellidos que hayan creado para elegir los más originales (Renzulli, 2000).

Con ojos nuevos (15 minutos). Este juego consistirá en colocar dos tipos de tarjetas boca abajo en montones separados. Un tipo de tarjetas expresan distintos acontecimientos, y el otro tipo indican un estilo de narración (anexo III). Sentados formando un círculo, por turnos cada participante cogerá una tarjeta de cada montón para representar lo que en ellas aparece. Por ejemplo, en una tarjeta poner “la pérdida de un paraguas” y en la otra “modo entusiasta”, por lo que el participante deberá representar esa situación manifestando entusiasmo (Clavijo, 2017).

Cierre de la sesión

Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común en la que hablarán sobre qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos, sugerencias para las próximas sesiones. Buscarán la aplicabilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares.

Materiales

Lápices, folios, tarjetas con situaciones escritas y tarjetas con estilos narrativos.

Tabla 6. Sesión 5

Sesión 5	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Potenciar la fluidez de ideas. • Desarrollar la originalidad, elaboración y fluidez de expresión en la escritura.
Actividades principales/dinámicas y juegos	Con gracia. Los estudiantes caminarán por la clase pensando en algún problema que tengan. Cuando se encuentren con otra persona, tendrán que contarle el problema usando un tono de voz concreto que ellos elijan: cantando, apenados, riendo... (García-Larrauri, 2006).

Siempre podemos mejorar (15 minutos). Se comenzará comentando con el alumnado que hay objetos que nos resultan más útiles si están elaborados con materiales fuertes y duraderos. Por ejemplo, los fabricantes de papel de aluminio tratan de hacer su producto lo más resistente posible. A continuación se les pedirá que de forma individual hagan una lista con aquellos objetos que serían más útiles si se hicieran más fuertes y duraderos. Una vez que la hayan elaborado, lo expondrán a los compañeros justificando sus respuestas. Más tarde, se les pedirá que imaginen que son fabricantes de juguetes y quieren que su yoyó sea más divertido que los demás, y se les pedirá que digan qué cambios harían para conseguir este fin (Renzulli & Callahan, 2000).

Otro punto de vista (20 minutos). Para introducir la actividad, se les preguntará si recuerdan el cuento de *Los tres cerditos*, en el que el lobo representa el mal, pero nadie ha contado la historia desde el punto de vista del lobo. Deberán imaginar que cada uno de ellos es el lobo y tendrán que escribir la historia de modo que el lector pueda comprender cómo se siente al ser el lobo feroz. A modo de ayuda, la historia podría comenzar del siguiente modo: “No es fácil ser un lobo feroz. Apenas tengo amigos y todos huyen cuando me ven llegar”. Una vez que hayan escrito sus relatos, los leerán al resto de participantes (Renzulli & Callahan, 2000).

Cierre de la sesión

Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común en la que hablarán sobre qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos, sugerencias para las próximas sesiones. Buscarán la aplicabilidad y utilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares.

Materiales

Folios y lápices.

Tabla 7. Sesión 6

Sesión 6	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Trabajar la capacidad de elaboración. • Aumentar la originalidad en el dibujo.
Actividades principales/dinámicas y juegos	Masaje pizza. Se colocarán en círculo, uno detrás de otro, y tendrán que hacer un masaje en la espalda de la persona que tienen delante, simulando que están haciendo masa de pizza. Después, con el pulgar, irán “extendiendo la masa” desde la columna hacia los hombros, creando así un clima de compañerismo (García-Larrauri, 2006). ¿A qué te recuerda? (20 minutos). Esta actividad consiste en entregar a cada participante una hoja de papel en la que por una cara hay dibujados 20 cuadrados, y en la otra 20 semicírculos (anexo IV). Cada participante deberá adaptar cada una de las formas para realizar un dibujo diferente. Cuando falten unos minutos para pasar a la siguiente actividad, se hará una puesta en común sobre sus dibujos. Si algún participante termina antes de tiempo, podrá utilizar rotuladores para dar color a sus creaciones (elaboración propia). El folio rotatorio (15 minutos). Para realizar esta dinámica se dividirán en grupos de 3-4 personas, y se les entregará a cada grupo un folio con dos líneas paralelas horizontales dibujadas en el centro. Durante unos minutos, cada miembro del grupo debe hacer una aportación, debe realizar un dibujo a partir de esas dos líneas, lo más elaborado posible. Cuando el docente diga “¡YA!”, tendrán que pasar su folio al equipo de la derecha, para que sigan haciendo el dibujo a partir de lo que el equipo anterior ha dibujado, y así sucesivamente hasta que todos los folios hayan pasado por todos los equipos. Al acabar se expondrán los resultados finales y los colgarán en la clase para que todos los puedan ver (elaboración propia).
Cierre de la sesión	Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común

Materiales	en la que hablarán sobre qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos, sugerencias para las próximas sesiones. Buscarán la aplicabilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares. Se recalcará la utilidad y beneficios de interpretar los problemas o situaciones desde distintas perspectivas. Fichas con cuadrados y semicírculos dibujados, lápices y rotuladores de colores.
-------------------	--

Tabla 8. Sesión 7

Sesión 7	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Fomentar la fluidez de expresión y de asociación. • Potenciar el pensamiento original.
Actividades principales/dinámicas y juegos	Haz lo que digo, pero no lo que hago. En círculo, un estudiante pedirá a los demás que se toquen una parte del cuerpo, mientras él se toca otra distinta. Por ejemplo: dice "tocaos la barriga" mientras él se toca la cabeza. Quien haga lo mismo que el director, en lugar de hacer lo que ha dicho, sale al centro y dirigirá el juego (García-Larrauri, 2006). 1, 2, 3 empieza otra vez (15 minutos). Para hacer esta actividad, los participantes se sentarán formando un círculo, y se repartirá a cada uno una tarjeta con 3 palabras escritas que no tienen relación entre sí, como por ejemplo: calcetín, melocotón y ordenador (anexo V). La persona que esté sentada a la derecha del docente, deberá comenzar una historia de forma oral, utilizando las 3 palabras que hay en su tarjeta. Uno a uno, cada participante tendrá que continuar la historia, introduciendo las palabras que hay en su tarjeta, hasta que todos hayan participado. Al acabar comentarán hacia dónde se ha encaminado el argumento de la historia conforme pasaba el tiempo (elaboración propia).

	El cortador de titulares (20 minutos). Se comenzará repasando con el alumnado las partes que componen una noticia (título, encabezamiento y cuerpo de la noticia). Después, se les explicará que en los periódicos hay una persona encargada de pensar el título de la noticia para lograr que llame la atención del lector. Una vez que lo hayan comprendido, se les entregará una ficha donde aparecen diferentes noticias (anexo VI), y se les propondrá que de forma individual hagan de “cortador de titulares”, y pongan un título ingenioso a cada una de ellas. Para ello, primero se leerá cada noticia en voz alta y se dejará un tiempo para que escriban el título. Una vez que las hayan hecho todas, se hará una puesta en común para explicar qué título han puesto y por qué (Renzulli, 2000).
Cierre de la sesión	Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común en la que hablarán sobre qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos, sugerencias para las próximas sesiones. Buscarán la aplicabilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares.
Materiales	Tarjetas con palabras escritas, lápices y fichas con noticias.

Tabla 9. Sesión 8

Sesión 8	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Promover la fluidez de asociación, identificando atributos comunes en los objetos. • Desarrollar la fluidez de expresión. • Potenciar el pensamiento original.
Actividades principales/dinámicas y juegos	Se murió Pepín. Colocados en círculo, un participante dirá al que tiene a su derecha "se murió Pepín", con voz llorosa y haciendo gestos exagerados. Este le responderá lo que se le ocurra, pero siempre con el mismo tono de voz que hizo el compañero, en este

caso, llorando y con gestos de dolor. Después se repetirá el proceso, pasando la "noticia" de que Pepín se murió, pero cambiando la emoción hasta que participen todos. Por ejemplo: riéndose, asustado, nervioso, tartamudeando, etc. (García-Larrauri, 2006).

Mejora la oferta (20 minutos). Para empezar, se hablará sobre los anuncios de venta que aparecen en distintos medios de comunicación. En ellos se trata de hacer las cosas lo más atractivas posible para captar la atención de posibles compradores. Después, se entregará a cada uno un folio con unos dibujos acompañados de su descripción (anexo VII). La actividad consistirá en que de forma individual, utilicen su imaginación para escribir un anuncio para vender cada artículo que aparece en la ficha, en el que expresen todas sus cualidades positivas. Por ejemplo, tendrán que escribir un anuncio sobre una casa de vacaciones en venta, en el que se oferta una cabaña vieja en medio de un pantano. Al final, de forma voluntaria podrán leer sus anuncios en voz alta (Renzulli, 2000).

Familias de figuras (15 minutos). Para realizar esta tarea, se entregará a cada uno una ficha con dos partes diferenciadas. En la parte superior aparece el dibujo de diversos objetos como una nevera, una cuchara, un molino de viento, etc. En la parte inferior hay líneas paralelas horizontales para que puedan escribir (anexo VIII). Tendrán que estudiar atentamente las figuras y agruparlas de acuerdo a las características que tienen en común, por ejemplo: cosas redondas, animales, ropa, etc. Cada objeto podrá estar presente en más de una clasificación. Para acabar harán una puesta en común (Renzulli & Callahan, 2000).

Cierre de la sesión

Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común en la que hablarán sobre qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos, sugerencias para las próximas

	sesiones. Buscarán la utilidad y aplicabilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares.
Materiales	Fichas con las imágenes para elaborar los anuncios, fichas con imágenes de diversos objetos y lápices.

Tabla 10. Sesión 9

Sesión 9	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Promover la fluidez y originalidad. • Poner en marcha el pensamiento creativo para resolver los retos planteados. • Fomentar la elaboración en la realización de dibujos.
Actividades principales/dinámicas y juegos	La rueda intercultural. Para realizar esta actividad se colocarán por parejas, uno enfrente de otro, formando un círculo entre todos para saludarse de un modo especial (anexo IX) (García-Larrauri, 2006). Crea tu historia (15 minutos). Para llevar a cabo este juego, se colocarán boca abajo dos montones de tarjetas que tienen palabras escritas (anexo X). Cada participante tendrá que coger una tarjeta de cada montón, y utilizarlas para escribir el título de una historia. Después la escribirán brevemente. Cuando hayan terminado, se juntarán todas y se leerán en voz alta, sin saber quién es el autor. Elegirán las que más les hayan llamado la atención por su originalidad (elaboración propia). ¿Qué ocurrió antes? (20 minutos). En esta dinámica utilizarán las historias que han creado en la actividad anterior. El docente recogerá los folios con las historias y los pondrá boca abajo para mezclarlos. Después repartirá uno a cada participante, de forma que los demás no sepan la historia que le ha tocado a cada uno (si a alguien le toca el suyo, se cambiará por otro). Los participantes tendrán que leer la historia que les ha tocado, imaginar cuáles habrían podido ser los acontecimientos anteriores a lo que se cuenta, y expresarlo por medio

de un dibujo, con todos los detalles posibles. Podrán utilizar lápices de color. A continuación el docente volverá a recoger los folios, pedirá a cada participante que coja el folio con la historia que escribió, y este deberá interpretar el dibujo que ha hecho su compañero/a y decir qué cree que ha representado. La persona que ha hecho el dibujo tendrá que decir si lo ha adivinado, o si pretendía expresar otra cosa distinta (elaboración propia).

Cierre de la sesión

Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común en la que hablarán sobre qué actividad les ha gustado más, qué actividad les ha gustado menos, sugerencias para las próximas sesiones. Buscarán la aplicabilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares. Se recalcará la utilidad y beneficios de interpretar los problemas o situaciones desde distintas perspectivas.

Materiales

Tarjetas con palabras escritas, lápices, lápices de colores y folios.

Tabla 11. Sesión 10

Sesión 10	
Duración	60 minutos.
Objetivos de la sesión	• Aumentar la fluidez y flexibilidad de pensamiento. • Fomentar la originalidad en las tareas propuestas. • Potenciar la elaboración en los dibujos, representando significados mediante trazos precisos.
Actividades principales/dinámicas y juegos	Cuéntamelo. En grupos de 4 o 5 personas, cada uno deberá contar al resto algo sobre él mismo, que les ayude a conocerse mejor. Por ejemplo: Me llamo Alba, me gusta la pasta y mi color favorito es el verde. Lo gracioso de este juego será que no podrán decirlo con su tono de voz normal, sino que deberán seguir una consigna como por ejemplo decirlo mordiéndose la lengua, utilizando solo la vocal “o” o con tono dudoso (García-Larrauri, 2006).

Pictionary (20 minutos). Para realizar este juego, los participantes se dividirán en dos equipos. Dentro del grupo habrá dos roles, un dibujante y el resto serán intérpretes (estos roles podrán ir cambiando conforme pasen las rondas). En una mesa se colocará un montón de tarjetas boca abajo (anexo XI). Por turnos, el dibujante de un equipo tendrá que coger una tarjeta y representar su significado en la pizarra mediante dibujos (sin poder hablar), para tratar que el resto de su equipo adivine de qué palabra se trata. Solo dispondrán de 45 segundos. Es muy importante que el dibujante realice su dibujo de forma detallada para facilitar que lo adivinen. Si el equipo lo adivina ganará un punto, si no, no se les dará ningún punto. Después, el otro equipo tendrá que hacer lo mismo, y así sucesivamente. Gana el equipo que tenga más puntos (elaboración propia).

Palabras con sentimiento (15 minutos). Para introducir esta actividad, se explicará cómo los escritores de libros utilizan palabras que les ayuda a crear el estado de ánimo adecuado para cada momento. Por ejemplo, para hablar de una casa encantada suelen usar palabras como *vampiro* o *puerta chirriante*. Más tarde, se les propondrá que por parejas escriban tantas palabras como se les ocurra para intentar recrear situaciones como *un día lluvioso* o *una fiesta de cumpleaños*. Cuando acaben, cada pareja se unirá a la pareja que tengan a su derecha para comparar las palabras o expresiones que han escrito. Por último se pondrá en común (Renzulli, 2000).

Cierre de la sesión

Para concluir la sesión en los últimos 20 minutos realizarán una evaluación personal sobre la misma, una pequeña puesta en común en la que hablarán sobre qué les ha parecido el desarrollo de esta última sesión de entrenamiento. Buscarán la aplicabilidad de lo aprendido, en su día a día y en las tareas escolares.

Materiales

Tarjetas con palabras escritas, tizas y la pizarra del aula.

Fase 3. Post-test

Esta fase consistirá en realizar la prueba post-test. Durante esta última sesión todos los participantes (tanto del grupo control como del grupo experimental) volverán a realizar la Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J), para comprobar si ha habido cambios en su nivel de creatividad, y si hay diferencias entre el nivel de creatividad de ambos grupos.

Tabla 12. Sesión 11. Post-test

Sesión 11. Post-test	
Duración	90 minutos.
Objetivos de la sesión	• Cumplimentar la PIC-J. • Expresar su opinión sobre el programa de intervención.
Actividades principales	En primer lugar, cada participante realizará la PIC-J. Se les recordará que mide esta prueba, se darán las indicaciones necesarias para su realización y se resolverán todas las dudas que planteen. Una vez terminada la prueba, el grupo control saldrá de la clase junto con un docente, para dirigirse a la biblioteca del centro educativo, y el grupo experimental se quedará en la clase. A continuación, colocarán las sillas en forma de U y se ofrecerá al alumnado la oportunidad de expresar qué les ha parecido en general el programa, qué es lo que más les ha gustado, lo que cambiarían, si les ha resultado útil, si han podido aplicar lo aprendido a su vida diaria, en el instituto, cómo lo han aplicado, etc. De esta forma se podrá conocer qué aspectos se podrían mejorar sobre el diseño del programa para otra futura realización. Finalmente se les agradecerá su participación y se les hará entrega de un pequeño obsequio a modo de recuerdo. Será un cuaderno en blanco para que puedan expresar y desarrollar sus habilidades creativas.

Una vez desarrolladas las sesiones que componen el programa, a continuación se expone la tabla 2 con el presupuesto orientativo necesario para poder llevarlo a cabo:

Tabla 13. Presupuesto orientativo

COSTE DE LA INTERVENCIÓN				
Categoría	Concepto	Unidades	Precio	Total
Material fungible	PIC-J	75 ejemplares	101,52€/paquete de 25 ejemplares	304.56€
	Folios	1 paquete de 500 folios	4.75€	4.75€
	Lápices	20	0.30€	6€
	Caja pequeña de cartón	1	0.75€	0.75€
	Fotocopias	60	0.05€	3€
	Rotuladores de colores	5 paquetes de 12 rotuladores	1.40€	7€
	Lápices de colores	5 paquetes de 12 lápices	2.40€	12€
	Tizas	1 paquete de 12 tizas	0.70€	0.70€
Material no fungible	Aula del centro educativo	Un aula	0€/día	0€
				Total: 338.76€

4. RESULTADOS PREVISTOS Y CONCLUSIONES

Los resultados que se esperan conseguir con la realización de este programa de intervención estarían enfocados a mejorar la fortaleza de la creatividad en estudiantes de 1º de ESO, y a que puedan aplicar lo aprendido en situaciones de su día a día. A través de las sesiones que se han organizado, se ha intentado que el alumnado se sienta partícipe de este proceso. Para ello se han elaborado actividades dinámicas, lúdicas, participativas y cooperativas con el fin de proporcionar las herramientas necesarias para trabajar esta fortaleza.

Dado que aún no se ha llevado a cabo el programa de intervención, no se puede conocer con total seguridad los puntos fuertes y débiles del mismo. Estos aspectos se podrán ir conociendo a medida que transcurran las sesiones, ya que al final de cada una de ellas se dedicarán unos minutos para realizar un feedback con los participantes, con el objetivo de ir conociendo la eficacia del mismo, su aplicabilidad y mejorar las deficiencias.

Un aspecto que podría mejorarse es la duración de las sesiones. Debido a que el programa se desarrolla durante la jornada escolar, la duración de cada sesión debe ser de 60 minutos en horario de tutoría, para que la programación de otras asignaturas no se vea perjudicada. Una posible solución, aunque sería más costosa de poder organizar, sería realizar una reunión con el equipo directivo del centro así como con las familias del alumnado y solicitar los permisos oportunos para que el programa se realizara como una actividad extraescolar en horario de tarde.

Sin embargo, uno de sus puntos fuertes respecto a otras intervenciones existentes, es el tipo de sesiones que se plantean, ya que para comenzar cada sesión se plantea una actividad de distensión para potenciar las emociones positivas y el humor en el grupo, creando un clima acogedor en clase que facilitará el aprendizaje y desarrollo de la creatividad. Además, debido a las características de las actividades diseñadas, en las sesiones se fomenta la participación activa del alumnado así como el trabajo en equipo, en lugar de centrarse principalmente en rellenar fichas de forma individual. Con ello, se pretende que la metodología resulte más enriquecedora para el alumnado y contribuya a que haya una mayor implicación por parte de los participantes al considerarse protagonistas de su propio aprendizaje.

Para finalizar, sería interesante plantear la posibilidad de crear otros programas en creatividad, que sean una continuación de este, para llevarlos a cabo en los cursos posteriores. De este modo se seguiría entrenando la creatividad, para evitar que esta intervención se quede como una experiencia aislada.

5. REFERENCIAS

Artola, T., Ancillo, I., Mosteiro, P., & Barraca, J. (2004). *PIC-N. Prueba de Imaginación Creativa para Niños*. TEA Ediciones.

- Artola, T. & Barraca, J. (2004). Creatividad e imaginación. Un nuevo instrumento de medida: La PIC. *EduPsykhé*, 3(1), 73-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1071118>
- Artola, T., Baraca, J., Mosteiro, P., Martín, C., Ancillo, I., & Poveda, B. (2008). *PIC-J: Prueba de Imaginación Creativa para Adolescentes y Jóvenes*. TEA Ediciones.
- Belmonte-Lillo, V. M. & Parodi, A. I. (2017). Creatividad y adolescencia: Diferencias según género, curso y nivel cognitivo. *European journal of Investigation in Health*, 7(3), 177-188. <https://doi.org/10.30552/ejihpe.v7i3.205>
- Bennett, G., Seashore, H. G., & Wesman, A. G. (2000). *Test de Aptitudes Diferenciales (DAT-5)*. TEA Ediciones
- Bernal, A., Esparza, J., Ruiz, M. J., Ferrando, M. & Sainz, M. (2017). Especificidad de la Creatividad: Figurativa y Científica. *Electronic Journal or Research in Educational Psychology*, 15(3), 574-597. <http://dx.doi.org/10.14204/ejrep.43.16094>
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(1), 1-30. <https://doi.org/10.15517/aie.v5i1.9120>
- Clavijo, M. D. (19 de febrero de 2017). Dinámicas de creatividad (Mensaje en un blog). <https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/172925gt502/inicio/-/blogs/dinamicas-de-creatividad>
- Claxton, A. F., Pannells, T. C. & Rhoads, P. A. (2005). Developmental Trends in the Creativity of School-Age Children. *Creativity Research Journal*, 17(4), 327-335. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1704_4
- Estrada, B., Ramsés, A., Martínez, M. & Itzel, C. (2014). Psicología de las emociones positivas: generalidades y beneficios. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 19(1), 103-118. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29232614006>

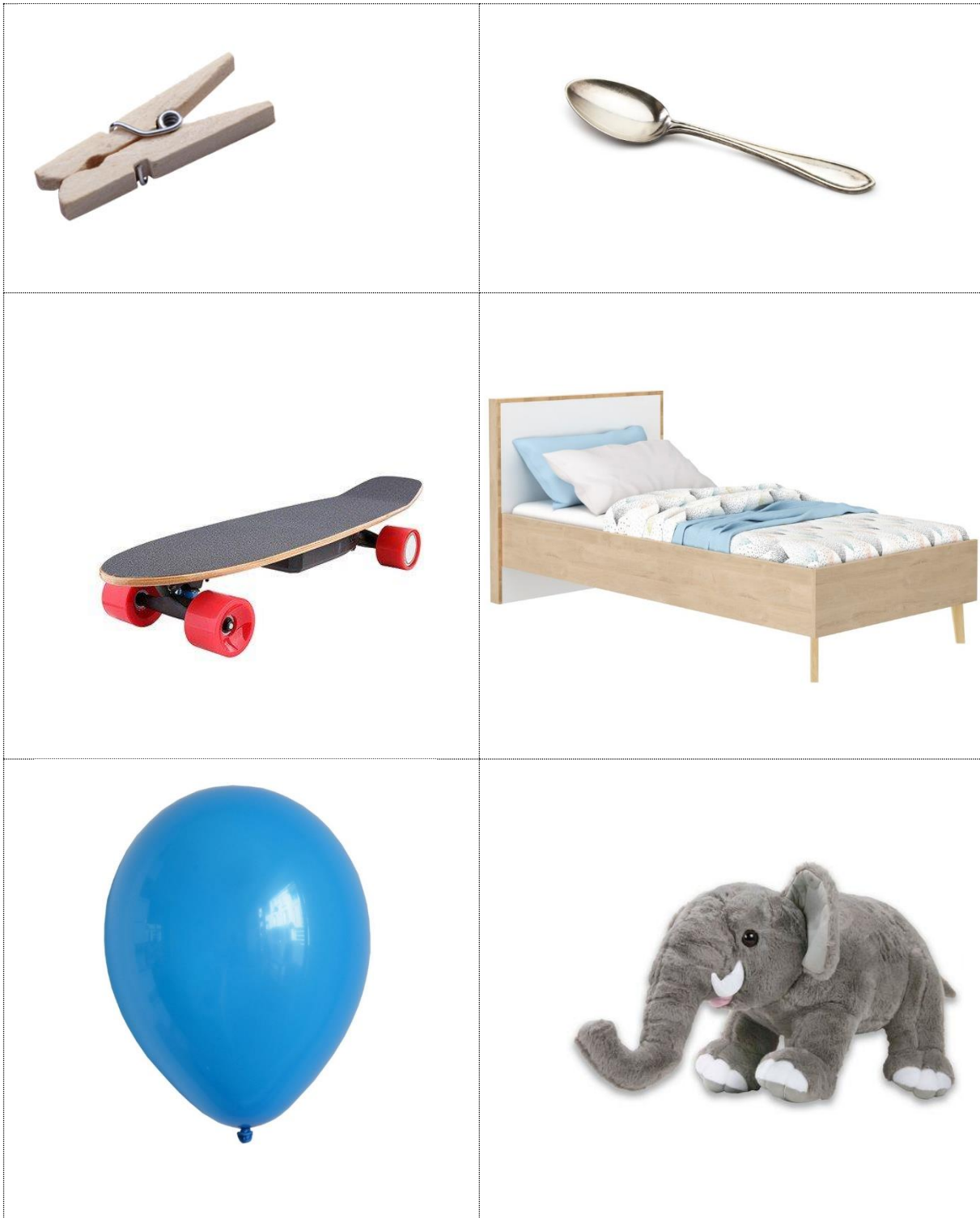
- García-Larrauri, B. (2006). *Programa para mejorar el sentido del humor. Porque la vida con buen humor merece la pena*. Pirámide.
- García-Pérez, A. (2015). *Creatividad en alumnos de primaria: evaluación e intervención* (Tesis doctoral, Universidad de Salamanca).
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/129409/DPETP_Garc%c3%ada-P%c3%a9rezOma%c3%b1aA_CreatividadEducaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Garrido, C. (2016). *El desarrollo de la creatividad en Educación Primaria* (Trabajo Fin de Grado, Universitat de les Illes Balears).
https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/145770/TFGpsico_CristinaGarridoLAST.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guilford, J. P. (1976). Factores que favorecen y factores que obstaculizan la creatividad. En J. C. Gowan, G. D. Demos & E. P. Torrance (Eds.), *Implicaciones educativas de la creatividad* (pp. 113-131). Ediciones Anaya.
- Guilford, J. P. (1976). La capacidad creativa. En J. Curtis, G. Demos & E. P. Torrance (Eds.), *Implicaciones educativas de la creatividad* (pp. 90-96). Ediciones Anaya.
- Guilford, J. P. (1986). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Paidós.
- Larraz, N. (2015). *Desarrollo de las habilidades creativas y metacognitivas en la Educación Secundaria Obligatoria*. Dykinson. <https://elibro--net.ujaen.debiblio.com/es/ereader/ujaen/58138>
- Larraz, N. & Allueva, P. (2012). Efectos de un programa para desarrollar las habilidades creativas. *Electronic Journal or Research in Educational Psychology*, 10(3), 1139-1158.
<https://doi.org/10.25115/ejrep.v10i28.1553>

- López-Fernández, V. & Llamas-Salguero, F. (2018). Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo. *Revista Complutense de Educación*, 113-127.
<https://doi.org/10.5209/RCED.52103>
- MacKinnon, D. W. (1976). Identificación y desarrollo de la creatividad. En J. C. Gowan, G. D. Demos & E. P. Torrance, *Implicaciones educativas de la creatividad* (pp. 246-255). Ediciones Anaya.
- Niemiec, R. M. (2019). *Fortalezas de carácter: guía de intervención*. El Manual Moderno.
<https://dheducacion.com/wp-content/uploads/2019/02/Fortalezas-de-car%a1cter-gu%ada-de-intervenci%b3n.pdf>
- Park, N., Peterson, C. & Seligman, M. E. (2004). Strengths of character and well-being. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23(5), 603-619.
<https://doi.org/10.1521/jscp.23.5.603.50748>
- Peterson, C. & Seligman, M. E. (2004). *Character Strengths and Virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press.
http://dysinger.stjohnsem.edu/%40books1/Peterson_Character_Strengths/character-strengths-and-virtues.pdf
- Renzulli, J. S. (2000). *New directions in creativity. Mark 2*. Creative Learning Press.
https://gifted.uconn.edu/wp-content/uploads/sites/961/2015/09/new_directions_in_creativity-mark_2.pdf
- Renzulli, J. S. & Callahan, C. M. (2000). *New directions in creativity. Mark 3*. Creative Learning Press.
https://gifted.uconn.edu/wp-content/uploads/sites/961/2015/09/new_directions_in_creativity-mark_3.pdf

- Sanz de Acedo, M. L. & Sanz de Acedo, M. T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Ediciones Internacionales Universitarias. <https://elibro--net.ujaen.debiblio.com/es/ereader/ujaen/55193>
- Summo, V., Voisin, S & Téllez-Méndez, B. A. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 7(18), 83-98. <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2016.18.177>
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking. Norms Technical Manual Research Edition. Verbal Tests, Forms A and B. Figural Tests, Forms A and B*. Personnel Press
- Torrance, E. P. (1976). Respetad sus derechos al "diablo". En J. Curtis, G. Demos, & E. P. Torrance (Eds.), *Implicaciones educativas de la creatividad* (pp. 145-157). Ediciones Anaya.
- Torrance, E. P. (1976). La enseñanza creativa produce efectos espefíficos. En J. Curtis, G. Demos & E. P. Torrance, *Implicaciones educativas de la creatividad* (pp. 184-203). Ediciones anaya.
- Torrance, E. P. & Myers, R. E. (1976). *La enseñanza creativa*. Santillana.
- Vecina, M. L. (2006). Emociones Positivas. *Papeles del Psicólogo*, 27(1), 9-17. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77827103>
- Williams, F. E. (1993). *Creativity assessment packet examiner's manual*. PRO-ED.
- Yuste, C., Martínez, R., & Gálvez, J. L. (1998). *Batería de aptitudes diferenciales y generales (BADyG-E3)*. CEPE.

ANEXOS

Anexo I. Objetos para realizar la actividad *Dale mil usos*.



Anexo II. Lista de ocupaciones profesionales para inventar 2 apellidos de cada una (Renzulli, 2000).

- Persona que hace caramelos.
- Persona que repara televisores.
- Persona que construye casas solares.
- Persona que entrena perros lazarillos.
- Persona que informa sobre el tiempo meteorológico.
- Persona que prueba paracaídas.
- Persona que pinta las líneas de las carreteras.

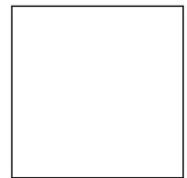
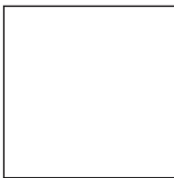
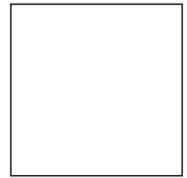
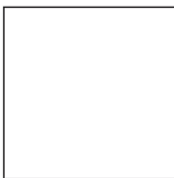
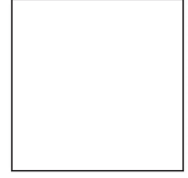
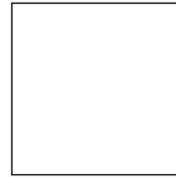
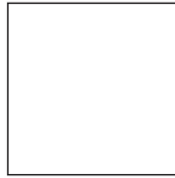
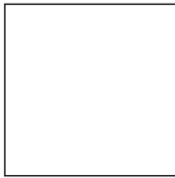
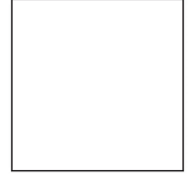
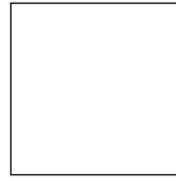
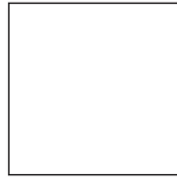
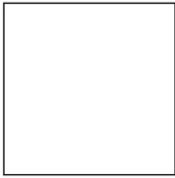
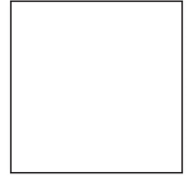
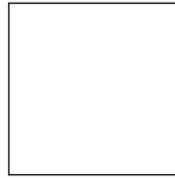
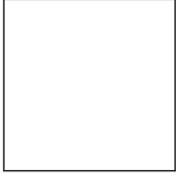
Anexo III. Tarjetas para realizar la actividad *Con ojos nuevos* (Clavijo, 2017).

Acontecimientos

La pérdida de un paraguas.	Fregar los platos un domingo.
La salida de vacaciones.	La entrada de alumnos/as en clase después del recreo.
La espera del autobús y, cuando llega, no hay sitio para todos.	El estreno de una película que llevabas meses esperando.
El diálogo con un turista del que no entiendes su idioma.	Encontrar el último paquete de tus galletas preferidas.

Estilos de narración

Modo cómico.	Modo trágico.
Modo escandaloso.	Modo entusiasta.
Modo asustado.	Modo polémico.
Modo emotivo.	Cantando.

Anexo IV. Ficha para realizar la actividad *¿A qué te recuerda?*



Anexo V. Tarjetas para realizar la actividad 1, 2, 3 empieza otra vez.

Caletín	Silla
Melocotón	Indios
Ordenador	Sobrina
Espejo	Lana
Cinta	Mojar
Sacapuntas	Semáforo
Madera	Ballet
Oídos	Azul
Loro	Tenedor
Página	Alfombra
Cantar	Sopa
Tejado	Canasta
Merienda	Herida
Paseo	Lupa
Teléfono	Papelera
Bizcocho	Cajón
Trompeta	Corazón
Etiqueta	Autobús
Goma	Navegar
Subir	Sol
Ruido	Cuento

Anexo VI. Noticias para realizar la actividad *El cortador de titulares* (Renzulli, 2000).

.....

.....

BOSTON (AP) - El Acuario de Nueva Inglaterra ha añadido 50 pulpos a su exposición de vida marina. Este aumento de ejemplares se produjo en la noche del jueves, cuando 50 huevos de pulpo eclosionaron. Las crías miden un centímetro de diámetro, y se alimentan de camarón en salmuera. Tienen la capacidad de cambio de color y pueden descargar nubes de tinta para protegerse.

Gracia Satiacum, cuidadora de los pulpos, dijo que aproximadamente 1.000 huevos de pulpo están a la espera para salir del cascarón. Dijo que llegaron al acuario el 16 de febrero, cuando recibieron dos hembras de pulpo procedentes del sur de California. Aparentemente, llevaban los huevos fertilizados. La especie corresponde a un pulpo que habita al sur de California y que crece hasta alcanzar los 60 centímetros de diámetro.

.....

.....

WASHINGTON (AP) – Ratones sueltos provocaron que un avión se quedase en la pista durante de dos horas en Washington, en el aeropuerto de Dayton, Ohio. Los viajeros que iban a bordo de un Trans World Airlines 727, informaron de que después de que el avión aterrizara en Dayton, fueron informados de que el vuelo se retrasaría porque una jaula llena de ratones se había abierto en el compartimento de carga. Comentaron que la aerolínea ofreció bebidas a los pasajeros durante la hora y 45 minutos que tardaron en encontrar los 50 ratones que se habían escondido en el área de carga.

.....

.....

No es fácil encontrar un nuevo giro en la historia de un animal, pero a veces un oso coopera. Según el informe de un policía, el primer cliente en una lavandería de autoservicio casi puso su ropa sucia en un lavado a máquina con un oso durmiendo dentro. Cuando se dio cuenta, saltó hacia atrás y llamó al gerente. Este a su vez llamó a un guarda forestal que procedió a poner una correa alrededor del animal.

Entonces se dio cuenta de que había una tienda de mascotas solo tres puertas más abajo. El oso de 50kg.había escapado de su jaula en la tienda, y decidió hacer una excursión por los alrededores. Había arrastrado un poco las estanterías y movido algunas tejas al intentar entrar por los conductos de ventilación que había entre el techo y el tejado. De esta forma, consiguió entrar en la lavandería. Al amanecer, se acurrucó en la lavadora y se quedó dormido.

.....

.....

BRECON, Gales (UPI) – Las autoridades de la ciudad han ordenado a una gasolinera que elimine su zona de "cháchara" y autoservicio porque mantenía despiertos a los vecinos toda la noche. Sin embargo, los vecinos aún no están satisfechos. Dicen que se despiertan cada noche por conductores que gritan mientras repostan y hacen ruido al cerrar las puertas de sus vehículos.

Anexo VII. Objetos para crear anuncios de venta en la actividad *Mejora la oferta* (Renzulli, 2000).

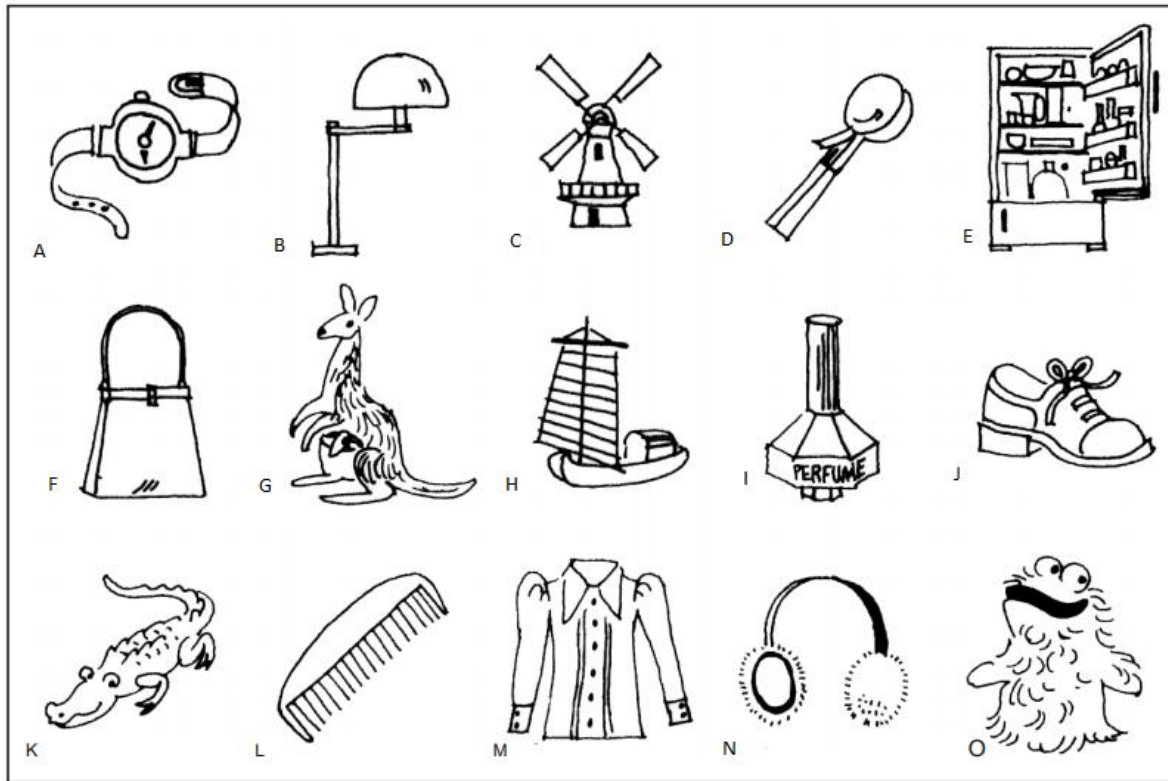


Una cabaña vieja en el medio de un pantano



Un viejo reloj averiado

Anexo VIII. Ficha para realizar la actividad *Familias de figuras* (Renzulli & Callahan, 2000).



CARACTERÍSTICA COMÚN

OBJETOS

Anexo IX. Saludo de la actividad *La rueda intercultural*:

Una vez colocados deben saludarse con las manos y diciendo “jo-jo, ja-ja, bien-bien, uaaaa”.

Cuando dicen “jo-jo” y “ja-ja”, la pareja se choca las manos. Cuando se canta “bien-bien”, se dan la mano, moviendo sus brazos de un lado a otro. Cuando dicen “uaaa” deben saltar. Una vez terminado el saludo, deben dar un paso a la derecha y cambiar de pareja, para repetir el saludo.

Anexo X. Tarjetas para realizar la actividad *Crea tu historia*.

Calendario	Seda	Estrella de mar	Escalera
Parque de atracciones	Cabina de teléfonos	Amuleto	Café
Espuma	Peine	Cazador/a	Lápiz de labios
Vendedor/a	Desierto	Gato/a	Vestido

Gris	Colorido/a	Gracioso/a	Nocturno/a
Peludo/a	Estresado/a	Risueño/a	Divertido/a
Suave	Dulce	Amargo/a	Impuntual

Desolado/a	Frío/a	Enamorado/a	Estropeado/a
------------	--------	-------------	--------------

Anexo XI. Tarjetas para jugar al *Pictionary*.

Obispo	Perla	Infierno	Piernas
Golf	Periódico	Naturaleza	Medicamento
Cámara	Flamenco	Arruga	Ducha
Retrovisor	Familia	Silla	Hielo
Cama	Laguna	Sonajero	Sandía
Plato	Ladrón	Gorila	Lluvia
Billete	Cereal	Antifaz	Miel
Suerte	Navidad	Chocolate	Magia