

Programa de Intervención en creatividad: “Re-créate y diviértete”

Alumno/a: **María Molina Fonta**

Tutor/a: Prof. D. María Teresa Lechuga
García

Dpto.: Psicología Evolutiva y de la
educación

Mayo, 2021

Índice

RESUMEN.....	1
1. Introducción	3
2. Fundamentación teórica	4
2.1. El proceso creativo	5
2.2. La importancia de la creatividad en la adolescencia	7
2.3. Creatividad y rendimiento académico	8
2.4. Creatividad, motivación y emoción	10
2.5. Programas de fomento de la creatividad en el contexto escolar.....	12
3. Proyecto de intervención: Re-créate y diviértete	15
3.1. Introducción	15
3.2. Objetivos del proyecto	16
3.3. Destinatarios ¿A quién va dirigido?	16
3.4. Evaluación.....	17
3.5. Actividades y cronograma.....	18
3.6. Medios técnicos y personales	32
4. Referencias bibliográficas	34
5. Anexos.....	38
5.1. Anexo 1	38
5.2. Anexo 2	39
5.3. Anexo 3	41
5.4. Anexo 4	42

RESUMEN

En este trabajo se presenta el programa de intervención “Re-créate y diviértete”. El cual está dirigido a chicos y chicas que se encuentran en la adolescencia. El objetivo último del programa es mejorar la creatividad de los alumnos. Además, se conseguirá un incremento del rendimiento académico, así como una buena disposición y motivación hacia el estudio.

Primeramente, se ha llevado a cabo una revisión teórica en la que se han recogido diferentes puntos de vista sobre qué se entiende como creatividad, qué es el proceso creativo y cuáles son sus fases. Segundamente, se ha relacionado la creatividad con diferentes constructos como la adolescencia o el rendimiento académico. Seguidamente, se han revisado distintos programas basados en la creatividad, que ya han sido implementados, en la etapa de la adolescencia.

Finalmente, se ha realizado la propuesta del programa de intervención, con 10 sesiones y diferentes actividades donde se trabajarán los objetivos propuestos.

PALABRAS CLAVE: Creatividad, adolescencia, rendimiento académico, intervención.

ABSTRACT

This paper presents the intervention programme "Re-create and have fun". It is aimed at boys and girls in their adolescence. The ultimate goal of the programme is to improve the students' creativity. In addition, an increase in academic performance will be achieved, as well as a good disposition and motivation to study.

Firstly, a theoretical review has been carried out in which different points of view have been gathered on what is understood as creativity, what is the creative process and what are its phases. Secondly, creativity has been related to different constructs such as adolescence or academic performance. Next, different programmes based on creativity, which have already been implemented in the adolescent stage, have been reviewed.

Finally, the intervention programme has been proposed, with 10 sessions and different activities where the proposed objectives will be worked on.

KEY WORDS: Creativity, adolescence, academic performance, intervention.

1. Introducción

En el presente Trabajo de Fin de Grado se propone un programa de intervención sobre creatividad en la adolescencia. Debido al gran interés que ha surgido durante los últimos años sobre la creatividad se ha decidido llevar a cabo este proyecto de intervención.

La razón fundamental radica en la importancia que puede llegar a tener la creatividad en la vida diaria de cualquier persona, es decir, esta capacidad puede servir tanto de inspiración como de búsqueda de soluciones a distintos problemas. Por tanto, cabe destacar que la creatividad es reconocida como una habilidad que influye en el desarrollo de cualquier ser humano. Es de gran importancia tanto a nivel personal como a nivel social para poder crear, desarrollar y sobre todo descubrir (Sternberg, 1999). Florida (2002) indicó que para que un país sea próspero la clave radica en fomentar la creatividad entre sus habitantes. Para ello, se puede empezar en las aulas de las instituciones escolares, donde los educadores pueden contribuir al desarrollo de la creatividad (Dineen y Niu, 2008).

En este trabajo se va a conceptualizar el término de creatividad, se van a revisar los distintos modelos teóricos que avalan a este concepto y a continuación se van a nombrar los diferentes aspectos que pueden relacionarse con la creatividad, de esta forma se podrá justificar el porqué la adolescencia puede ser una etapa evolutiva clave para el desarrollo de esta capacidad tan interesante.

Por último, se presentará el proyecto de intervención. Se explicará cómo se podría llevar a cabo, cuáles son sus objetivos principales y se describirá a qué población irá dirigido, entre otras cosas.

2. Fundamentación teórica

Los investigadores han presentado grandes dificultades para definir el concepto de creatividad ya que es un término amplio, polisémico y multifacético. Pero a pesar de las dificultades encontradas para poder definir este término diversos autores, desde su punto de vista, han intentado contribuir y dar sentido al concepto de creatividad.

De forma más general, Haan y Havighurst (1961) proponen que cualquier actividad que determine algo novedoso ya sea un nuevo descubrimiento en la ciencia, una nueva realización artística o incluso una nueva propuesta de intervención técnica sería creatividad. Sternberg y Lubart (1997) también consideraron que la persona es creativa cuando crea nuevas ideas que sean apropiadas y de alta calidad (Citado en Chacón, 2005). Por su parte, Elisondo y Donolo (2013) se refieren a la creatividad como “la habilidad que tienen los sujetos para formular y solucionar problemas”.

De forma más concreta, Torrance (1998) indica que la creatividad puede explicarse desde distintos niveles como pueden ser expresivo, productivo, inventivo, innovador, emergente.

Algunos autores hacen referencia a cuatro componentes de la creatividad: persona, ambiente, proceso y producto (Klimenko, 2008). La creatividad puede ser explicada a partir de estos cuatro pilares o incluso a través de la suma de ellos (Campos y Palacios, 2018). En relación al primer elemento, la *persona* como sujeto creativo puede ser entendida desde dos enfoques, por un lado, una perspectiva más personal (destacando las características psicológicas) por otro lado destaca un enfoque más a nivel sociocultural (destacando la interacción del sujeto con su entorno). En segundo lugar, el *ambiente* determinará en qué medida ciertas experiencias creativas en el ámbito académico, laboral, artístico desarrollará el sujeto, por ello, es muy importante el contexto social que rodea a la persona. El *proceso creativo* determinará la evolución desde que la persona tiene una idea (inicio del acto creativo) hasta que esa idea es plasmada y desarrollada (culminación de la acción creativa). El proceso creativo a su vez estaría formado por cuatro fases: Preparación, incubación, iluminación y verificación.

Guilford (1950) acuñó que el proceso creativo es una serie de pensamientos, acciones que culminan en una producción muy nueva y, añade él, adaptativa. Este autor, identificó una serie de habilidades mentales que pueden estar influyendo de manera clara en el proceso creativo, tales como la sensibilidad a problemas, la fluidez mental, la flexibilidad cognitiva, la capacidad de evaluación. Habiendo una fase previa de calentamiento y una fase final de elaboración. El *producto creativo* es el último elemento, es el más concreto. El producto último de este proceso debe presentar tres criterios: Debe ser novedoso, original y sobre todo debe ser útil.

De la Torre (2006, citado en Klimenko, 2008) añade que “La creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro. Por ello, formar en creatividad es apostar por un futuro de progreso, de justicia, de tolerancia y de convivencia”.

Campos y Palacios (2018) llegan a la conclusión de que el ser humano ha sido capaz de adaptarse a las adversidades, ha conseguido modificar su entorno para poder desarrollarse e incluso ha sabido como interaccionar socialmente con otros seres humanos y todo esto gracias a la creatividad. La creatividad ha sido sin duda la herramienta que ha permitido a cualquier persona prosperar y hacer del mundo un lugar mejor. Por ello, puede ser considerada como una competencia que todo ser humano debe fomentar para poder enfrentarse a su día a día. Por último, Klimenko (2008) coincide y explica la creatividad como una necesidad innata para el ser humano que le permite mejorar su calidad de vida, además, esta autora, añade que puede ser considerada como un valor cultural que ante graves problemáticas genera soluciones adecuadas.

2.1. El proceso creativo

En un primer momento, Wallas (1926) formalizó un modelo de cuatro etapas del proceso creativo. La primera etapa sería la preparación, en esta etapa se produce de forma consciente el análisis del problema y se plantean los conocimientos que se tienen para abordarlo. La segunda fase es la de incubación, en esta, al contrario que la anterior no se produce un análisis mental consciente sobre el problema, la persona puede estar realizando una serie de cosas y a la misma vez, de forma inconsciente, su mente estaría trabajando la manera más adecuada de atajar el problema. La tercera etapa sería la

iluminación, que se produce en el momento en el que la idea más adecuada y que más se ajusta a la solución del problema interrumpe de forma inesperada en la conciencia. Y, por último, la fase de verificación. Durante esta etapa se analiza la idea prometedora que la persona ha tenido. Si por cualquier razón esta idea no resulta ser adecuada, se puede volver a alguna de las anteriores etapas.

Durante el siglo XX distintos autores discutieron sobre la validez de los elementos del modelo de cuatro etapas del proceso creativo. Se llegó a la conclusión de que este modelo básico podía ser revisado e incluso reemplazado por otros más adecuados (Lubart, 2001).

Autores como Eindhoven y Vinacke (1952) definieron el proceso creativo como un conjunto de procesos que a su vez se iban entrelazando a lo largo del trabajo creativo. Además, no encontraron evidencias científicas que avalasen la eficacia del proceso creativo de las cuatro etapas.

Guilford (1950) indicó que el proceso creativo puede estudiarse a través de los subprocesos que anteceden a este trabajo. Estos subprocesos pueden ser: los procesos de búsqueda, formulación y redefinición de problemas, así como el pensamiento divergente que se entiende como la capacidad de poder generar alternativas variadas, entre otros. En esta misma línea, autores como Mumford y colaboradores (1991) hicieron especial hincapié en un conjunto de procesos centrales en creatividad que trabajan con información organizada diferentes estructuras categóricas. Es un modelo dinámico, en el cual, la persona puede moverse de un proceso a otro si es necesario mediante el desarrollo o búsqueda de solución del problema.

Algunas teorías han sido desarrolladas por distintos autores y han contribuido a explicar de manera científica en qué consiste el proceso creativo. Solar (1991) y Molina y colaboradores (1995) hablan sobre algunas de ellas, como la *teoría de la Gestalt* donde se presenta el “término pensamiento productivo”. La *teoría humanista* en donde los factores sociales e interpersonales adquieren gran importancia para potenciar la creatividad. Goñi (2000) realiza una revisión y destaca teorías como la *teología del acto creativo*, en ella se plantea que ciertos procesos de creación surgen a partir de la teología y cómo esta interfiere en nuestros procesos mentales. La *teoría de la psicología de la*

creatividad que se centra en las diferencias individuales y pone de manifiesto su estudio por medio de pruebas de evaluación.

2.2. La importancia de la creatividad en la adolescencia

Ramirez y colaboradores (2019) revisan una serie de estudios y llegan a la conclusión de que es necesario llevar a cabo una educación basada en la creatividad. Los niños son creativos desde que nacen, pero se debe estimular esta creatividad tanto en el ámbito escolar como a nivel social y familiar. Estas autoras también hacen referencia a un estudio en el cual se pone de manifiesto la importancia de realizar un cambio a nivel metodológico en la enseñanza educativa. Para fomentar un aprendizaje adecuado y de calidad, donde se fomente la creatividad, la innovación, la participación activa de los alumnos para que de forma indirecta aumente su motivación.

Asimismo, Barbot y Tinio (2015) afirman que la adolescencia es la etapa principal donde se puede potenciar la creatividad. Estos autores indican que el cerebro de los adolescentes presenta una gran plasticidad neuronal. Durante el desarrollo madurativo cerebral se produce un gran aumento de conexiones sinápticas, conocido como “periodo crítico”, en años posteriores en la adolescencia este gran aumento de sinapsis se ve en cierta medida reducido, quedando solamente las conexiones neuronales que han sido reforzadas durante este periodo. Se ha visto, que es entonces, durante esta etapa cuando los adolescentes sufren una disminución de la cognición creativa debido a esa falta de estimulación neuronal. Por ello, se cree que un adecuado fortalecimiento de los sustratos neurobiológicos relacionados con la creatividad puede favorecer habilidades específicas de dominio, pero también estas habilidades pueden generalizarse a otros ámbitos similares.

En esta misma línea, Stevenson y colaboradores (2014) realizan un estudio en el que se examinó la capacidad ideativa de un grupo de adolescentes y de un grupo de adultos. Se pudo observar que los adultos presentan diferencias significativas en creatividad con respecto a los adolescentes. Los adultos mostraron ideas más originales, creaban asociaciones únicas y novedosas, esto podía explicarse gracias a los cambios

madurativos que estas personas habían sufrido a nivel cerebral y que habían favorecido de forma significativa su procesamiento analítico y asociativo en comparación con los jóvenes que todavía a esa edad no han desarrollado estas capacidades. Este hecho, puede estar relacionado con un menor desarrollo en regiones cerebrales prefrontales, que es durante la adolescencia y la adultez temprana cuando culminan su madurez. Estos autores concluyen proponiendo que la adolescencia, por tanto, es la etapa de mayor flexibilidad cognitiva y es donde los educadores deben intervenir para que de esta forma mejoren las habilidades de pensamiento divergente y aumente el comportamiento adaptativo y creativo. Llegar a conseguir un alto potencial creativo depende de regiones específicas del dominio y relevantes para la tarea, por ello multitud de habilidades y capacidades como la inteligencia, la personalidad, la motivación, las emociones pueden mejorar considerablemente si se trabaja la creatividad (Barbot y Tinio, 2015).

2.3. Creatividad y rendimiento académico

A lo largo de la historia, muchos investigadores han llegado a la conclusión de que la creatividad y el aprendizaje son dos fenómenos que están relacionados. Además, ambos constructos implican un cambio, por ello tanto la creatividad como el aprendizaje son considerados procesos y productos. Se ha estudiado el aprendizaje como un “proceso creativo” siendo el resultado de cambios significativos y novedosos en una persona (Gajda y colaboradores, 2017).

Según Gajda y colaboradores (2016), el rendimiento académico es considerado como un efecto del aprendizaje. Este constructo es medido por las distintas pruebas que los niños realizan en el aula junto con otras pruebas externas. Cabe destacar que el rendimiento académico puede verse afectado por ciertas características que presentan los alumnos tales como: la motivación, la autoestima, el autoconcepto, la personalidad. Por otro lado, la creatividad es considerada una mezcla de novedad, originalidad, utilidad y de las limitaciones que se producen al realizar una tarea determinada. En el ámbito escolar donde se produce el aprendizaje académico, la creatividad puede darse tanto a nivel subjetivo como a nivel intersubjetivo. A nivel subjetivo, los alumnos pueden desarrollar su creatividad a través de ideas novedosas y significativas. A nivel

intersubjetivo, los alumnos pueden compartir sus ideas con los demás y de esta forma aprender los unos de los otros para poder favorecer la comprensión interpersonal.

Por tanto, se ha visto que el rendimiento académico puede estar relacionado con la creatividad. Se han llevado a cabo algunos estudios en los que se ha observado que existe una relación positiva pero leve. Los investigadores creen que es una cuestión en la que todavía se debe indagar aún más y así especificar qué relación mantienen ambos constructos (Gajda y colaboradores, 2016).

Krumm y colaboradores (2020) realizaron un estudio en el que se examinó la existencia de un perfil significativo en determinadas funciones ejecutivas relacionado con niños que presentaban alta y baja creatividad. Los resultados mostraron que a mayor creatividad, los niños, presentaban un perfil de funciones ejecutivas bastante alto. Este hecho, a su vez, estaba relacionado con una mayor capacidad de memoria de trabajo, una alta capacidad para inhibir la información no relevante e incluso se destacó una gran flexibilidad cognitiva en estos niños.

Estos datos deben ser tenidos en cuenta en el ámbito escolar para poder mejorar el rendimiento académico. Para ello, se debería trabajar la creatividad en el aula. De esta forma, mejorarían en cierta medida las funciones ejecutivas, como la memoria de trabajo, el autocontrol. Y esto sin duda, incrementaría el rendimiento escolar en los alumnos.

En cuanto a la inteligencia, Gatica y Bizama (2019) apuntaron que la inteligencia fluida y la creatividad estaban relacionadas. Estas autoras hacen referencia a la importancia de desarrollar programas psicopedagógicos para fomentar y desarrollar la creatividad en adolescentes.

Desarrollar programas de este estilo, beneficiaría también el rendimiento escolar. Los alumnos al incrementar su creatividad mejorarían de forma indirecta la inteligencia fluida, potenciando de esta manera su autoestima, su motivación, en definitiva, sus ganas por aprender.

En relación al desarrollo de programas en la adolescencia podría ser interesante indicar lo que las autoras, Krumm y Lemos (2012) afirman. Ellas realizan un estudio y llegan a la conclusión de la importancia que presenta la actividad artística como la

danza, la música, el teatro para fomentar y mejorar la creatividad. Indican que el conocimiento de lenguajes artísticos favorecerá ciertas habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la capacidad de abstracción. En este artículo, hacen también referencia a la importancia de desarrollar la creatividad en edades tempranas ya que es el momento idóneo para que los jóvenes la desarrollen y la conserven el resto de su vida.

Por tanto, tal y como se ha visto en estos estudios, es imprescindible desarrollar programas de intervención en el ámbito escolar para desarrollar habilidades creativas en los alumnos. De esta forma, aumentaría significativamente determinadas funciones ejecutivas, se potenciaría la inteligencia fluida de los adolescentes y de forma significativa aumentaría el rendimiento escolar en esta etapa. Por último, se ha estudiado cómo las actividades artísticas, como puede ser el baile, pueden resultar muy interesantes para incluir y trabajar en estos programas de intervención en los que se pretende mejorar la creatividad en los adolescentes.

2.4. Creatividad, motivación y emoción

La motivación se ha relacionado con la creatividad ya que se ha comprobado que para poder ser creativo hay que estar motivado (Sternberg y Lubart, 1997). Existen dos tipos de motivación, la motivación intrínseca que permite a la persona llevar a cabo una serie de acciones gracias a un impulso interior. Y la motivación extrínseca que es la que incentiva a la persona con agentes externos para llevar a cabo una tarea (Romo, 1997).

Amabile (1996) cree que la creatividad puede estar estrechamente ligada a la motivación intrínseca. Este tipo de motivación puede incrementar la actitud creativa. Por otro lado, indica que la motivación extrínseca puede producir el efecto opuesto. Por tanto, la motivación intrínseca es muy preciada para el individuo ya que gracias a esta es capaz de llevar a cabo una acción por iniciativa propia contribuyendo favorablemente en el proceso creativo. Pero se ha llegado a la conclusión que tanto un tipo de motivación como el otro son de gran importancia para el desarrollo de la creatividad. Una persona

creativa puede llevar a cabo una acción porque le resulta de interés y a la vez puede ser recompensada por ser creativa desarrollando esa actividad (Sternberg y Lubart, 1997).

Al igual que la motivación influye en el proceso creativo, el estado de ánimo también contribuye y determina qué grado de creatividad puede llegar a tener una persona. Según Ivcevic y Hoffmann (2017) cuando un individuo siente emociones positivas aumentará su originalidad y su flexibilidad cognitiva. Se ha visto, que las emociones tanto negativas como positivas pueden intervenir y por consiguiente incentivar el pensamiento creativo, fomentando en el emprendimiento y el esfuerzo por conseguir un objetivo, esto dependerá del tipo de tarea y de lo que se pretenda conseguir con ello.

Desde el punto de vista de Demetriou y Nicholl (2021), la creatividad está estrechamente relacionada con las habilidades sociales y emocionales como la empatía. Estos autores llegan a la conclusión que un conocimiento más exhaustivo de las propias emociones y de las de los demás pueden contribuir en un incremento del rendimiento académico y de la productividad. La empatía y la creatividad son dos conceptos parecidos que poseen características semejantes como pueden ser la apertura mental y comprensiva tanto de sí mismo como de los demás, la búsqueda de los propios límites y trabajarlos, la capacidad de enfrentar los problemas y la ausencia de prejuicios. Por tanto, la creatividad y la empatía deben desarrollarse juntas para conseguir resultados positivos y satisfactorios. Asimismo, cuando se permite que los jóvenes conecten consigo mismo y con los demás se fomenta la inteligencia emocional y esto contribuye de forma positiva al desarrollo de actividades creativas.

En definitiva, fomentar el aumento de la motivación intrínseca mediante actividades de interés favorece en gran medida el proceso creativo. Asimismo, este aumento de motivación puede ser utilizado para producir un crecimiento asombroso en el rendimiento escolar en la etapa de la adolescencia. Por otro lado, se debe tener en cuenta el estado de ánimo y la regulación emocional. Un estado de ánimo adecuado puede influir de forma positiva en el desarrollo de habilidades creativas, así como de la vida cotidiana o incluso en el rendimiento académico de los jóvenes.

Finalmente, como se ha descrito anteriormente, el conocimiento de las emociones tanto en uno mismo como en los demás, puede ser de gran utilidad para mejorar el rendimiento escolar.

2.5. Programas de fomento de la creatividad en el contexto escolar

A lo largo de todos estos años, diversos autores e investigadores del ámbito educativo y social han implementado una serie de programas relacionados con la creatividad muy interesantes. Para poder realizar el presente programa de intervención es necesario realizar una revisión exhaustiva de los más significativos.

El programa “Aprende a pensar” fue desarrollado por Weiping Hu y colaboradores (2013) el cual fue aplicado a 107 alumnos de 12 años en adelante en un instituto de secundaria en China. El programa se llevó a cabo con el objetivo de aumentar la capacidad de pensamiento en los alumnos. Fue implementado una vez cada dos semanas y las sesiones tenían una duración de 45 minutos. Participaron dos clases, una clase fue elegida como grupo experimental y la otra clase como grupo control. Para evaluar los cambios en los alumnos durante el desarrollo del programa, se utilizó el Test de Creatividad Científica para Estudiantes de Secundaria que fue realizado por los alumnos en varias ocasiones. Se observó una mejora significativa en el grupo experimental con respecto al grupo control. Los alumnos y alumnas que conformaban el grupo experimental aumentaron su capacidad de pensamiento creativo, además, mejoró de forma evidente a lo largo de la realización del programa la motivación de los participantes que se sabe que está estrechamente relacionada con el desarrollo de la creatividad. Asimismo, se observó una mejora en la metacognición de los alumnos, la capacidad de los estudiantes de gestionar y utilizar de forma adecuada su pensamiento, reflexionando ante los distintos problemas. Se creó un ambiente muy positivo y enriquecedor entre alumnos y profesores, aumentando de esta forma el desarrollo de la cooperación y el trabajo en equipo.

Larraz y Allueva (2012) llevaron a cabo un “Programa para desarrollar las habilidades creativas”. Este programa de intervención se implementó en estudiantes de 2º de ESO en un instituto de secundaria en Zaragoza, con una edad media de 13 años.

Participaron un total de 48 alumnos y alumnas. Hubo dos grupos, uno experimental y un grupo control. Se utilizaron dos pruebas de evaluación en habilidades creativas: el Test de Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT) y la Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J).

El programa estaba formado por siete actividades que fueron aplicadas durante nueve sesiones. El objetivo principal era el desarrollo de la creatividad en los participantes, para ello se tuvieron en cuenta una serie de orientaciones como: Conocer, eliminar y superar barreras que impiden el desarrollo del pensamiento creativo; Fomentar una actitud positiva para explorar el potencial creativo; Fomentar el uso del pensamiento divergente; Considerar las características individuales de cada participante, entre otras. Se observó que los alumnos que habían participado en el programa habían desarrollado habilidades creativas, como creatividad verbal y figurativa. Los resultados mostraron cómo de importante es el desarrollo de la creatividad en edades tempranas.

Azevedo y colaboradores (2019) realizan un estudio sobre la implementación del “Programa Internacional de Resolución de Problemas del Futuro” con el fin de promover las habilidades creativas en adolescentes portugueses. En este estudio se pretendió analizar los efectos del programa evaluando a los participantes con el Test de Torrance de Pensamiento Creativo. Se desarrolló durante 7 meses, mediante sesiones que duraban 45 minutos que eran llevadas a cabo cada semana y en horario extraescolar. Participaron 131 adolescentes de ambos sexos que se distribuyeron al azar en dos grupos, experimental y control. El objetivo último del programa era desarrollar en los jóvenes habilidades creativas, críticas y futuristas. Al mismo tiempo, se pretendió el desarrollo de habilidades de competencia como podían ser gestionar de forma adecuada el tiempo, saber entender las emociones y gestionarlas adecuadamente, incrementar la comunicación oral y escrita, entre otras.

Los resultados del estudio mostraron un incremento en el grupo experimental en habilidades creativas tales como fluidez, originalidad, elaboración, abstracción de títulos, resistencia al cierre y fortalezas creativas, además de mejoras en dimensiones emocionales con respecto al grupo control.

Celume y colaboradores (2019) realizaron una revisión sistemática en la que analizaron diversos estudios que habían sido llevados a cabo en niños y adolescentes. En estos estudios se relacionaba la “Formación en Pedagogía Teatral” (DPT) con un

incremento en creatividad en los jóvenes. En la DPT se distinguen cinco procesos creativos: pensamiento divergente, fantasía e imaginación, pensamiento asociativo, simbolización y resolución de problemas. Por ejemplo, Clements y colaboradores (1982, citado en Celume y colaboradores, 2019) llevaron a cabo un estudio en el cual participaron 37 adolescentes con una edad media de 15 años. Se evaluaron los efectos de un programa basado en la DPT y cómo afectaba este a la creatividad. Para evaluar los cambios significativos utilizaron el Test de Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT) y una escala de valoración para medir el talento y la experiencia teatral. Se encontró una puntuación más alta en el TTCT de aquellos alumnos que habían realizado el programa basado en la “Formación en Pedagogía Teatral”. Por tanto, se puede concluir que la DPT pueden influir de forma positiva en el desarrollo del pensamiento creativo en adolescentes.

Quinlan y colaboradores (2016) desarrollaron un estudio con adolescentes refugiados en relación a la terapia creativa. Se llevó a cabo con 42 estudiantes, con una edad media de 15 años. Formaban un grupo experimental que sí recibía el tratamiento y un grupo control. El grupo que sí recibió el tratamiento estaba conformado por niños y niñas que realmente se beneficiarían de la intervención. Se evaluó la salud mental de los participantes antes y después de la intervención, así como las dificultades conductuales que estos niños y niñas presentaban. Se utilizaron el Cuestionario de Fortalezas y Dificultades (SDQ) y una lista de Control de Síntomas de Hopkins-25 (HSCL-25) para evaluar a los participantes.

El programa que se implementó se denominaba “Home of Expressive Arts and Learning” (HEAL), contaba con una serie de actividades como: esculturas realizadas con plastilina, con arcilla; pintura; juego con arena; fotografía y arte digital; creación de muñecos, marionetas y máscaras; narración de cuentos y teatro, entre otras actividades. Se encontró que las actividades creativas realizadas en el programa HEAL proporcionaron resultados positivos en los niños marginados. Se produjo un aumento de la autoestima, reducción de los síntomas depresivos y de ansiedad, disminución de los síntomas de estrés postraumático. En definitiva, la terapia artística creativa HEAL tuvo un impacto positivo en los niños, consiguiendo una disminución en los síntomas emocionales y las dificultades conductuales.

En definitiva, cada uno de estos programas muestra la eficacia que puede llegar a tener la implementación de un programa basado en el fomento de la creatividad en chicos y chicas de secundaria. El objetivo general de los programas descritos anteriormente se basa en la idea de aumentar la capacidad de pensamiento en los jóvenes a través de la creatividad. Se ha visto reflejado como cada uno de estos programas mejora de forma significativa la actitud positiva, el incremento y el uso del pensamiento divergente, así como la mejora de resolución de problemas, e incluso el aumento de la autoestima por parte de los chicos. Por tanto, los programas de este estilo pueden aportar a los adolescentes beneficios claros y evidentes en sus vidas. Mejorando ámbitos muy importantes de su día a día y haciendo de estos jóvenes en un futuro, adultos psicológicamente más saludables.

3. Proyecto de intervención: Re-créate y diviértete.

3.1. Introducción

El presente proyecto “Re-créate y diviértete” nace de la idea de que ser creativo y mostrar habilidades en esta capacidad puede servir a los alumnos de secundaria como ventana de oportunidad para crecer en distintos ámbitos de sus vidas. Mejorando de esta forma su rendimiento académico, su motivación por el estudio, así como puede proporcionarles herramientas necesarias para solucionar los problemas que se les presentan en la vida cotidiana. Con este programa de intervención se pretende dar un respiro a aquellos alumnos y alumnas que día tras día luchan con su desmotivación y sus pocas ganas de seguir aprendiendo.

Este proyecto recogerá las ideas más novedosas de otros programas que ya han sido llevados a cabo, pero intentará suplir aquellas complicaciones que han ido surgiendo en otros programas de la misma índole. El programa “Re-créate y diviértete” será llevado a cabo en un instituto, se intentará que la población diana sea lo más representativa posible. Al mismo tiempo, se realizarán un número adecuado de sesiones en total diez, con sus once actividades. Las actividades que se plantean cubrirán una serie de objetivos fijados previamente. Se trabajarán casi todas las actividades en grupo, para mejorar la cohesión grupal y para aprender a trabajar en equipo, pero también habrá

otras que sean de trabajo individual para desarrollar las habilidades necesarias para mejorar la creatividad.

El programa se prevé que dure aproximadamente 2 meses. Comenzará el 1 de octubre de 2021 y durará hasta el 3 de diciembre de ese mismo año. Las sesiones se desarrollarán los viernes en horario extraescolar.

Los padres interesados en que sus hijos e hijas participen en el programa recibirán un consentimiento informado que deberán rellenar y entregar al tutor (Anexo 1).

3.2. Objetivos del proyecto

Objetivo general: Mejorar la creatividad en estudiantes de secundaria.

Objetivos específicos:

- Desarrollar la flexibilidad cognitiva en los alumnos
- Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica
- Fomentar la originalidad lingüística y gráfica
- Promover la mejora del rendimiento académico

3.3. Destinatarios ¿A quién va dirigido?

El programa de intervención “Re-créate y diviértete” va dirigido a alumnos de ambos sexos que estén cursando el primer curso de Evaluación Secundaria Obligatoria y que tengan entre 12 y 13 años de edad.

3.4. Evaluación

Los instrumentos que se van a utilizar para medir las habilidades creativas en el alumnado van a ser el Test de Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT) (Torrance, 1996) y la Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J) (Artola y colaboradores, 2008). Se han elegido ambas pruebas porque en diferentes estudios han sido contrastadas y evaluadas y se ha llegado a la conclusión de que constan de alta fiabilidad y validez.

El test de Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT) es utilizado para evaluar la creatividad tanto en niños como en adultos. Para ello, se miden la fluidez mental, la flexibilidad mental, la originalidad y la elaboración. Este test contiene a su vez dos sub-pruebas que miden la creatividad verbal y la creatividad figurativa.

La Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J) es utilizada para evaluar los efectos que van a aparecer tras la aplicación del programa en los alumnos. Mide la fluidez, la flexibilidad, la elaboración al igual que la TTCT. Pero esta prueba añade dos componentes nuevos que son el título y los detalles especiales. Además, se divide en cuatro sub-test, que miden la creatividad narrativa y la creatividad gráfica.

Los test se realizarán en dos momentos diferentes. En un primer momento, antes de implementar el programa, para tener una línea base. En un segundo momento, una vez que se haya concluido el mismo, para ver los resultados obtenidos y compararlos con la línea base. De esta forma, se verá claramente si la implementación del programa ha servido para mejorar la creatividad en los alumnos.

Además, se revisarán las calificaciones de cada uno de los participantes para evaluar de alguna manera que el rendimiento académico mejora significativamente tras el desarrollo del proyecto. Al igual que con las pruebas vistas anteriormente, las calificaciones se revisarán en dos momentos distintos, al inicio del programa y al finalizar este.

Por último, para asegurar que ha tenido éxito el proyecto, se pasará a los chicos y chicas un autoinforme tipo Likert (anexo 2) para comprobar su opinión acerca del mismo y se preguntará de forma subjetiva si creen que sus habilidades creativas han incrementado tras realizar las distintas actividades propuestas.

3.5. Actividades y cronograma

Para la implementación de este programa de intervención se desarrollarán una serie de sesiones que contengan distintas actividades. Las actividades propondrán una serie de juegos y condiciones que los alumnos y alumnas tendrán que desarrollar. Cada sesión cubre alguno de los objetivos propuestos. Las sesiones tendrán una duración máxima de 2 horas.

Sesión 1

- Objetivos:
 1. Realizar el autoinforme de creatividad.
 2. Psicoeducación sobre qué es la creatividad y qué beneficios puede llegar a tener el desarrollo de esta capacidad en los jóvenes.
- Duración: 1 hora y media.
- Desarrollo: Al inicio de la sesión se presentará el programa “Re-créeate y diviértete” al alumnado de 1º de Eso. Seguidamente, se entregará a cada participante un autoinforme de tipo Likert que deberá rellenar. A continuación, se les entregará un folleto con la información más importante de la charla que se impartirá a continuación. De esta manera, el alumnado será capaz de visualizar a golpe de vista lo más importante de la sesión de forma llamativa, por tanto, será de su interés y captará su atención.

Actividad 1: ¿Sabemos realmente qué es la creatividad?

- En esta actividad se llevará a cabo una charla explicativa sobre qué es la creatividad, qué puede aportar a los adolescentes tener buenas habilidades creativas, qué ámbitos de su vida pueden mejorar. Además, se hará hincapié en la repercusión que puede llegar a tener en su rendimiento académico. Se hará un breve resumen de la importancia de fomentar la creatividad en esta etapa de sus vidas y cómo puede llegar a mejorar su motivación hacia el estudio si despiertan en ellos su lado más creativo.

- Para que se desarrolle de forma más interactiva y todos los alumnos puedan participar se realizará un debate en grupo. Se lanzarán una serie de preguntas y los alumnos deberán exponer sus respuestas.
 - ¿Qué es para vosotros la creatividad?
 - ¿Qué características puede tener una persona creativa?
 - ¿Creéis que ser creativo puede beneficiar en algún ámbito de vuestras vidas?
 - ¿Cómo creéis que puede afectar la creatividad en vuestro rendimiento escolar? ¿Y en vuestra motivación hacia el estudio?
 - ¿Qué habilidades se pueden desarrollar siendo más creativo?
 - ¿Os gustaría ser personas más creativas?

Al final de la sesión se preguntará a los alumnos qué esperan aprender del programa “Re-créate y diviértete”. Se hablará también de las expectativas que pueden tener sobre este y por último se darán unas pautas para empezar con ganas y buena actitud las actividades.

❑ Materiales: Folletos explicativos, proyector.

Sesión 2

- Objetivos:
 1. Psicoeducación sobre el proceso creativo.
 2. Desarrollar la flexibilidad cognitiva.
- Duración: 2 horas.

- Desarrollo:

Actividad 2: “El proceso creativo”

- Al inicio de esta actividad, se presentará a modo de introducción en qué consiste el proceso creativo.
- Seguidamente, se pasará a explicar cuáles son las fases del proceso creativo y en qué consisten.
- Para crear un ambiente de cohesión grupal los alumnos se dividirán en 4 o 5 grupos. Se repartirá a cada uno de los grupos que se han formado, una serie de tarjetas que contengan las distintas fases del proceso creativo:
 - Tarjeta 1: Fase de preparación
 - Tarjeta 2: Fase de incubación
 - Tarjeta 3: Fase de iluminación
 - Tarjeta 4: Fase de verificación
- Una vez que reciban las tarjetas desordenadas, deberán intentar pensar entre todos qué fase se desarrollará primero en el proceso creativo, cuál irá después y así hasta completar el proceso.
- Cuando hayan reflexionado sobre esto, se explicará y se verificará qué orden sigue el proceso creativo y se expondrá de forma detallada qué ocurre en cada una de estas fases.
- Esta actividad durará aproximadamente 30 minutos.

De esta manera se conseguirá el conocimiento previo necesario que necesita el alumnado para poder desarrollar el resto de actividades. En las siguientes sesiones se recordará de forma más simplificada cada uno de estos pasos adaptados a las actividades previstas. Siguiendo este procedimiento se conseguirá que los chicos aumenten su creatividad.

□ Materiales: Proyector, tarjetas.

Actividad 3: “Aguja y dedal nunca pueden faltar”

Seguidamente, tras la explicación del proceso creativo se dará paso a esta actividad.

- Los chicos y chicas aprenderán las indicaciones más básicas para coser.
- Se contará con la ayuda de una modista, que les enseñará la importancia que tiene la concentración y la atención en el proceso de creación.
- El proceso de creación servirá como ejemplo de “Proceso creativo”. Será el símil perfecto para que los alumnos entiendan las 4 fases descritas en la actividad anterior.
- Una vez explicado lo más básico para aprender a coser, los alumnos tendrán la oportunidad de crear algo diferente con lo aprendido en esta actividad.
- La actividad durará aproximadamente 1 hora y 30 minutos.

❑ Materiales: Agujas, dedales, bolillos de hilo de diferentes colores, telas, botones.

Sesión 3

- Objetivos:

1. Desarrollar la flexibilidad cognitiva en los alumnos.

- Duración: 1 hora y 15 minutos.

- Desarrollo: Durante los primeros minutos, se presentará la sesión y darán unas pautas para poder fomentar la creatividad durante la realización de la siguiente actividad. Para ello, se recuerdan las fases del proceso creativo (fase de preparación, incubación, iluminación y verificación). Además, se añaden una serie de indicaciones basadas en las fases del proceso creativo:

- 1) Plantear en grupo el problema que se les presenta.
- 2) Pensar y plantear una serie de soluciones que pueden servir para solucionar el problema.
- 3) ¿Qué recursos disponibles hay? Reflexionar sobre esto y pensar cuáles podrían ser los más adecuados.
- 4) ¿Se ha solucionado el problema? Revisar todos los pasos anteriores y ver si realmente pueden servir de ayuda a la hora de resolver el problema planteado.

Actividad 4: “Viajemos al espacio”

- Se harán grupos de 4 a 6 personas, una vez decidido el grupo de trabajo. Se expondrá la siguiente situación:

“Imaginaos que a vuestro grupo le proponen un viaje al espacio. La única condición que os ponen, es que tenéis que llevar solo 5 cosas imprescindibles y que os pueden salvar la vida. El problema es que una vez que las elijáis ya no podréis hacer ningún cambio. ¿Qué os llevaríais?”

- En grupo, los jóvenes pensarán la respuesta y argumentarán de forma ingeniosa dicha elección. Un representante de cada grupo tendrá que explicar qué 5 cosas llevarían al espacio y qué pueden aportarles esos objetos para poder sobrevivir.
- Una vez que todos los representantes hayan expuesto sus razones, se pasará a una votación de cuáles son las ideas más ingeniosas y más adecuadas.

❑ Materiales: Folios de papel, bolígrafos, proyector.

Sesión 4

- **Objetivos:**

1. Desarrollar la flexibilidad cognitiva.

- **Duración:** 1 hora.

- **Desarrollo:** Al comienzo de la sesión se recomendará al alumnado que tenga presente durante el transcurso de la actividad las distintas fases del proceso creativo. Se volverán a dar las pautas dadas en la sesión anterior con el fin de que los chicos vayan asimilando las distintas indicaciones y asimismo incorporen dichos pasos a su vida diaria. De esta manera, las actividades propuestas en las sesiones servirán de entrenamiento para que integren en su repertorio conductual una serie de trucos para solucionar los problemas que se puedan presentar en su día a día.

Actividad 5: “El laberinto misterioso”

- Esta actividad se desarrollará de manera individual.
- El objetivo es investigar la forma más ingeniosa de llegar al final de un laberinto (para ello podrán poner en práctica las habilidades aprendidas en las sesiones anteriores). (Anexo 3).
- Cada alumno tendrá una hora como máximo para desarrollar esta actividad. Si alguien termina, pasará a realizar otro laberinto con una dificultad media-alta.
- La persona que acabe primero y haya completado correctamente el laberinto en la próxima sesión podrá ser el capitán del equipo de trabajo que se asigne.

❑ **Materiales:** Fotocopias para cada alumno, lápices de colores, proyector.

Sesión 5

- **Objetivos:**

1. Desarrollar la flexibilidad cognitiva en los alumnos.
2. Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica.
3. Fomentar la originalidad lingüística y gráfica.
4. Promover la mejora del rendimiento académico.

- **Duración:** 1 hora y media.

- **Desarrollo:**

Actividad 6: “Cuéntame tu historia”.

Basada en el *Programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil* (Soto, 2013).

- En esta actividad, cada alumno de forma individual tendrá que escribir una historia llamativa, interesante, creativa.
- Antes de empezar a escribir la historia, el alumno recibirá una lámina con una serie de objetos (anexo 4), de los que solo tendrá que elegir 6, que deberá relacionar entre sí y crear su propia historia.
- La finalidad de esta actividad es que los chicos dejen su mente volar y sean imaginativos, para ello, servirán de ayuda las primeras sesiones donde se explica qué es la creatividad y cómo las fases del proceso creativo pueden ayudar a solucionar los distintos retos o actividades que se presentan. De forma secuenciada se puede ir dando solución a cualquier situación que lo requiera.

❑ **Materiales:** Fotocopias, folios y bolígrafos

Sesión 6

- **Objetivos:**

1. Desarrollar la flexibilidad cognitiva en los alumnos.
2. Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica.
3. Fomentar la originalidad lingüística y gráfica.
4. Promover la mejora del rendimiento académico.

- **Duración:** 2 horas.

- **Desarrollo:**

Actividad 7: “Créame, necesitamos nuevas especies”

Basada en el *Programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil* (Soto, 2013).

- Esta actividad se desarrollará de manera individual.
- El alumnado deberá dibujar y plasmar de forma creativa en un folio un nuevo animal, “una especie inventada”. Debe ser un animal único y original.
- Una vez terminado, se le dará color y se inventará el nombre. Además, el alumno debe describir una serie de características típicas de ese animal.
- Una vez que todos hayan terminado, cada uno de los chicos y chicas deberán representar teatralmente el nuevo animal que han creado. De esta forma podrán interpretar cada una de las características que tiene el animal y darán a conocer su nueva especie inventada.
- Por último, con todos los trabajos se realizará entre todos un mural bonito y original que puede servir de decoración en la clase.

❑ **Materiales:** Folios, cartulinas, lápices, gomas, lápices de colores, rotuladores, bolígrafos, acuarelas, mural, pegamento.

Sesión 7

- Objetivos:
 1. Desarrollar la flexibilidad cognitiva en los alumnos.
 2. Promover la mejora del rendimiento académico.

- Duración: 1 hora y 15 minutos.

- Desarrollo: Al comienzo de la sesión se indicará a los alumnos la importancia que puede llegar a tener la interpretación, el teatro en el desarrollo de la creatividad. Se motivará a los alumnos para que realicen la actividad de la mejor manera posible, para ello, el grupo que mejor interprete la situación planteada recibirá una bolsa de gominolas.

Actividad 8: “**Mímate**”

- Los alumnos harán grupos de 4 a 6 personas aproximadamente.
- Cada grupo realizará 10 tarjetas donde escribirán 10 actividades o situaciones (ej. ir en bicicleta, suspender un examen, ir a comprar el pan). Estas tarjetas serán utilizadas para representar mediante gestos, las situaciones que se describen en cada una de ellas.
- El objetivo es que el resto de chicos y chicas adivinen de qué actividad se trata.
- No vale hablar, ni hacer ningún tipo de ruido. Se tendrá muy en cuenta la capacidad que tienen los alumnos de interpretar el sentimiento o emoción que implica la situación que deben representar.
- Deben ser ingeniosos y utilizar de forma correcta el tiempo que se les brinda para interpretar cada actividad.

❑ Materiales: Reloj de arena, cartulinas y bolígrafos.

Sesión 8

- Objetivo:
 1. Desarrollar la flexibilidad cognitiva en los alumnos.
 2. Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica.
 3. Fomentar la originalidad lingüística y gráfica.
 4. Promover la mejora del rendimiento académico.

- Duración: 1 hora y 15 minutos.

- Desarrollo:

Actividad 9: “Ser poemático no está tan mal”

Basada en el *Programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil* (Soto, 2013).

- En esta actividad se llevará a cabo un concurso de poemas, se realizará de forma grupal.
- Se hará un círculo y se preguntará a los chicos algo gracioso que les haya ocurrido.
- Cada uno irá aportando ideas graciosas al grupo y se irán eligiendo las mejores.
- Una vez que se hayan elegido las mejores historias se pasará a la realización grupal de un poema “gracioso” inventado por todos y cada uno de los alumnos.
- Se irá escribiendo en un folio de tamaño grande y al terminar se pensará un título.
- Una vez terminado se podrán dibujar algunos dibujos para que sea más ilustrativo y bonito el poema.

- ❑ **Materiales:** Folios de tamaño grande (A3), bolígrafos, lápices de colores, rotuladores, gomas.

Sesión 9

- Objetivos:
 1. Desarrollar la flexibilidad cognitiva en los alumnos.
 2. Promover la mejora del rendimiento académico.
- Duración: 1 hora.
- Desarrollo:

Actividad 10: “¿Y si la acertamos cantando?”

Basada en el *Programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil* (Soto, 2013).

- En esta actividad, se harán grupos de entre 3 y 4 personas.
- Cada grupo elegirá una canción conocida y deberá ingeniárselas de manera creativa para que el resto de compañeros adivinen que canción es.
- Sólo podrán utilizar papel, lápices y su cuerpo. En ningún momento podrán cantar ni tararear la letra de la canción elegida.
- Los chicos podrán bailar si lo desean, para crear un ambiente divertido.

☐ Materiales: Papel, lápices de colores, bolígrafos, ordenador para la música.

Sesión 10

- **Objetivos:**

1. Desarrollar la flexibilidad cognitiva en los alumnos.
2. Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica.
3. Fomentar la originalidad lingüística y gráfica.
4. Promover la mejora del rendimiento académico.
5. Realizar el autoinforme de creatividad.

- **Duración:** 1 hora.

- **Desarrollo:** Una vez que el alumnado haya realizado la actividad prevista, se les pasará de nuevo el autoinforme tipo Likert de creatividad que cumplimentaron en la primera sesión de presentación.

Actividad 11: “Oído Chef”

Basada en el *Programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil* (Soto, 2013).

- En esta actividad, se pretende desarrollar un taller de cocina imaginario.
- Se dividirá a todo el alumnado en dos grandes grupos, de esta forma será más divertido.
- Se presentará a cada grupo una serie de personas con ciertas características especiales, diferentes alergias, gustos y preferencias. De esta manera, cada grupo tendrá que inventar de forma original un plato de comida, pero siempre ajustado a lo que a cada persona presentada anteriormente le puede gustar.
- El grupo dibujará y describirá todos los ingredientes que contiene el plato que presentará al jurado.
- Explicará de forma ingeniosa los beneficios que puede aportar ese plato y con qué postre podría acompañarlo al final.
- Habrá 3 o 4 profesores voluntarios que hagan de jurado y elijan qué grupo es el ganador.

- ❑ Materiales: Cartulinas, folios, bolígrafos, lápices, lápices de colores, gomas de borrar, rotuladores.

			OCTUBRE					NOVIEMBRE				DICIEMBRE
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	SESIONES	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
Realizar autoinforme	Act. 1: ¿Sabemos qué es la creatividad?	Sesión 1	Viernes 1/10/21									
Psicoeducación sobre creatividad												
Psicoeducación sobre el proceso creativo	Act. 2: El proceso creativo	Sesión 2		Viernes 8/10/21								
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 3: Aguja y dedal nunca pueden faltar											
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 4: Viajemos al espacio	Sesión 3			Viernes 15/10/21							
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 5: El laberinto misterioso	Sesión 4				Viernes 22/10/21						
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 6: Cuéntame tu historia	Sesión 5					Viernes 29/10/21					
Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica												
Fomentar la originalidad lingüística y gráfica												
Promover la mejora del rendimiento académico												
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 7: Créame, necesitamos nuevas especies	Sesión 6						Viernes 5/11/21				
Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica												
Fomentar la originalidad lingüística y gráfica												
Promover la mejora del rendimiento académico												
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 8: Mímate	Sesión 7							Viernes 12/11/21			
Promover la mejora del rendimiento académico												
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 9: Ser poemático no está tan mal	Sesión 8								Viernes 19/11/21		
Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica												
Fomentar la originalidad lingüística y gráfica												
Promover la mejora del rendimiento académico												
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 10: ¿Y si la acertamos cantando?	Sesión 9									Viernes 26/11/21	
Promover la mejora del rendimiento académico												
Desarrollar la flexibilidad cognitiva	Act. 11: Oído Chef	Sesión 10									31	Viernes 3/12/21
Desarrollar la fluidez lingüística y gráfica												
Fomentar la originalidad lingüística y gráfica												
Promover la mejora del rendimiento académico												
Realizar autoinforme												

3.6. Medios técnicos y personales

Recursos Materiales:

Descripción	Unidades	Precio	Total
Folletos informativos	100	0,25€	25€
Ordenador con proyector	1		
Paquete de cartulinas	5	4,80€	24€
Paquete de folios A4	4	5,51€	22,04€
Paquete de folios A3	1	15,36€	15,36€
Paquete de bolígrafos	1	3,52€	3,52€
Paquete de lápices	1	6,06€	6,06€
Paquete de lápices de colores	1	4,79€	4,79€
Paquete de rotuladores	1	3,72€	3,72€
Pack de gomas de borrar	2	0,90€	1,80€
Acuarelas	2	3,99€	7,98€
Paquetes de pinceles	2 (80 pinceles)	10,99€	21,98€
Paquete de barras de pegamento	1	3,49€	3,49€
Paquete de agujas para coser	2 (50 agujas)	8,99€	17,98€
Dedales reciclados	50		

Paquete de hilos de colores	1	9,34€	9,34€
Telas recicladas	10		
Paquete de botones	1	5,99€	5,99€
Reloj de arena	1	7,99€	7,99€
TOTAL			181,04€

Recursos Humanos:

Descripción	Horas	Precio	Total
2 psicólogos	13 horas y 45 minutos (cada uno). 27 horas y 30 minutos (los dos psicólogos).	50€/hora	1.375€
1 modista	1 hora y 30 minutos.	6€/hora	9€
TOTAL			1.384€

Desglose total:

Descripción	Total
Recursos materiales	181,04€
Recursos Humanos	1.384€
Total	1.565,04€

4. Referencias bibliográficas

- Amabile, T. (1996). *Creativity in context*. Colorado: Westview Press.
- Artola, T., Barraca, J., Martín, C., Mosteiro, P., Ancillo, I. y Poveda, B. (2008). *Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes*. Madrid: TEA. <http://web.teaediciones.com/PIC-J--PRUEBA-DE-IMAGINACION-CREATIVA---JOVENES.aspx>
- Azevedo, I., de Fátima Morais, M., y Martins, F. (2019). The future problem solving program international: An intervention to promote creative skills in Portuguese adolescents. *The Journal of Creative Behavior*, 53(3), 263-273. <https://doi.org/10.1002/jocb.175>
- Barbot, B. y Tinio P.P.L. (2015) Where is the “g” in creativity? A specialization–differentiation hypothesis. *Frontiers in Humans Neuroscience*. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.01041>
- Campos, G. y Palacios, A. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y Sociedad* (27) 167-183.
- Celume, M-P., Besançon, M. y Zenasni, F. (2019) Fostering Children and Adolescents’ Creative Thinking in Education. Theoretical Model of Drama Pedagogy Training. *Frontiers in Psychology*. 9:2611. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02611>
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica" Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(1), 0. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44750106>
- Demetriou, H. y Nicholl, B. (2021). Empathy is the mother of invention: Emotion and cognition for creativity in the classroom. *Improving Schools*. <https://doi.org/10.1177/1365480221989500>
- Dineen, R. y Niu, W. (2008). The effective- ness of Western creative teaching methods in China: An action research project. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 2, 42–52. <https://doi.org/10.1037/1931-3896.2.1.42>

- Eindhoven, J. E., y Vinacke, W. E. (1952). Creative processes in painting. *Journal of General Psychology*, 47, 165–179. <https://doi.org/10.1080/00221309.1952.9710660>
- Elisondo, R. y Donolo, D. (2013). La lámpara maravillosa y la creatividad, Experiencias en la biblioteca. *Revista Creatividad y Sociedad*, (21), 1-26.
- Florida, R. (2002). The economic geography of talent. *Annals of the Association of American Geographers*, 92(4), 743–755. <https://doi.org/10.1111/1467-8306.00314>
- Gajda, A., Karwowski, M., & Beghetto, R. A. (2017). Creativity and academic achievement: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 109(2), 269.
- Gatica, A., y Bizama, M. (2019). Inteligencia fluida y creatividad: un estudio en escolares de 6 a 8 años de edad. *Pensamiento Psicológico*, 17(1), 113-120.
<https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi17-1.ifce>.
- Goñi, A. (2000). Desarrollo de la creatividad. San José: EUNED.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444–454.
- Hu, W., Hu, B., Jia, X., Yi, X., Duan, C., Meyer, W. y Kaufman, J.C. (2013). Increasing students' scientific creativity: The “learn to think” intervention program. *The journal of creative behavior*, 47(1), 3-21. <https://doi.org/10.1002/jocb.20>
- Ivcevic, Z., y Hoffmann, J. (2017). Emotions and creativity: From states to traits and emotion abilities. *The Cambridge handbook of creativity and personality research* (p. 187–213). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316228036.011>
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Educación y educadores*, 11(2), 191-210.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411213>
- Krumm, G. y Lemos, V. (2012). Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos. *International Journal of Psychological Research*, 5(2), 40-48.
<http://dx.doi.org/10.21500/20112084.735>

- Krumm, G., Filippetti, V. A. y Kimel, E. (2020). Funciones ejecutivas en niños escolarizados con alta y baja creatividad. *Psicogente* 23(44), 1-19.
<https://doi.org/10.17081/psico.23.44.3493>
- Larraz, N. y Allueva, P. (2012). Efectos de un programa para desarrollar las habilidades creativas. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1139-1158. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293124654010>
- Lubart, T. I. (2001). Models of the creative process: Past, present and future. *Creativity research journal*, 13(3-4), 295-308. https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ1334_07
- Molina, H., Pierre, K. y Sáenz, J. (1995). El profesor universitario: Entre el conformismo y la creatividad. *Revista Educación*, 19(1): 41-50. DOI [10.15517/REVEDU.V19I1.8255](https://doi.org/10.15517/REVEDU.V19I1.8255)
- Mumford, M. D., Mobley, M. I., Uhlman, C. E., Reiter-Palmon, R., y Doares, L. M. (1991). Process analytic models of creative capacities. *Creativity Research Journal*, 4, 91-122. <https://doi.org/10.1080/10400419109534380>
- Quinlan, R., Schweitzer, R. D., Khawaja, N., y Griffin, J. (2016). Evaluation of a school-based creative arts therapy program for adolescents from refugee backgrounds. *The Arts in Psychotherapy*, 47, 72-78. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2015.09.006>
- Ramírez, Y., Navas Prado, M., y López, V. (2019). Un estudio sobre la creatividad, el género, la edad y las inteligencias múltiples en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria de España. *Praxis educativa*. <https://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2019-230107>
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Ediciones Paidós.
- Solar, M. I. (1991). *Creatividad: Desafío a la función docente universitaria*. Paideia, 16: 25-37.
- Soto Junco, V. (2013). *Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*. (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid).
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/22396/1/T34662.pdf>

Sternberg, R. J. (1999). *Handbook of creativity*. Cambridge University Press.

Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1997). *La creatividad en una cultura conformista*. Ediciones Paidós.

Stevenson, C.E., Kleibeuker, S.W., de Dreu, C.K.W. y Crone, E.A. (2014) Training creative cognition: adolescence as a flexible period for improving creativity. *Frontiers in Human Neurosciencie*. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00827>

Torrance, E. P. (1966). Torrance Test of Creative Thinking (TTCT). Norms Technical Manual. Princenton, NJ: Personal Press.

Torrance, P. (1998). *Educación y capacidad creativa*. Morova

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Harcourt Brace.

5. Anexos

ANEXO 1

Consentimiento Informado

Dº/Dª _____ con DNI _____ doy
el consentimiento al alumno/a _____ para la
realización del Programa de intervención para fomentar la creatividad “**Re-créate y
diviértete**” que será llevado a cabo en los próximos meses, en horario extraescolar.

A día ____/_____/____

Firma padre/madre/tutor legal:

ANEXO 2

Autoinforme sobre Creatividad

	Nada	Muy poco	Poco	Neutro	Algo	Bastante	Mucho
1. Se identificar cuáles son las fases del proceso creativo.	1	2	3	4	5	6	7
2. Puedo dar una definición clara y concisa sobre qué es la Creatividad.	1	2	3	4	5	6	7
3. Tras haber participado en el programa “Re-créate y diviértete” me considero una persona más creativa.	1	2	3	4	5	6	7
4. Si me encuentro ante un problema en mi día a día sabría utilizar las 4 fases del proceso creativo para poder resolver el problema.	1	2	3	4	5	6	7
5. Conozco la importancia de tener buenas habilidades creativas.	1	2	3	4	5	6	7
6. Antes de realizar el programa me consideraba una persona poco creativa.	1	2	3	4	5	6	7
7. Considero que	1	2	3	4	5	6	7

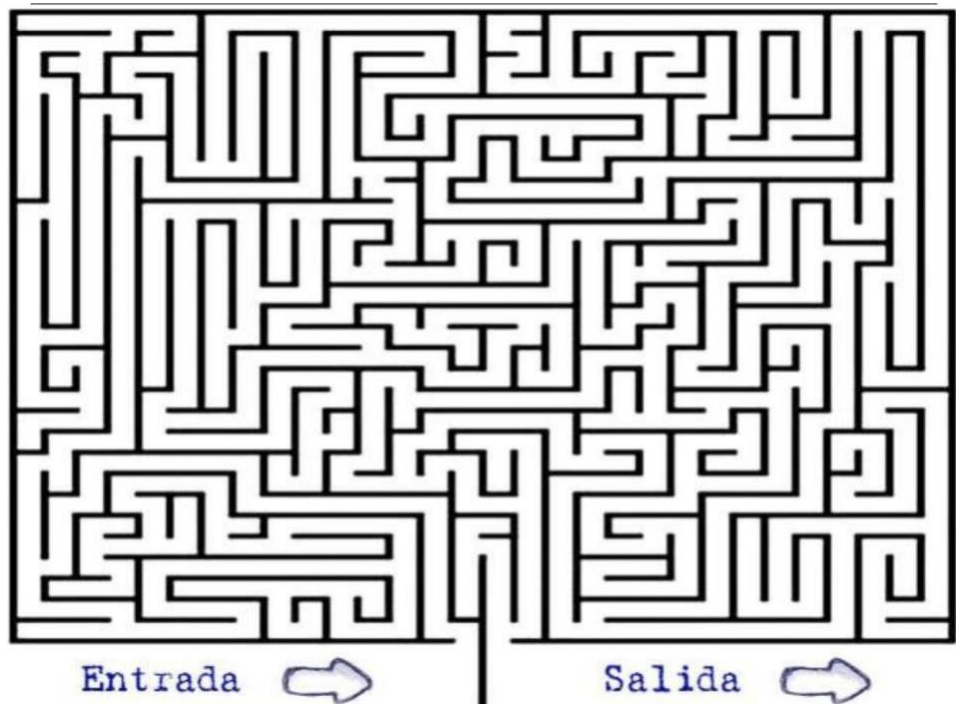
poseo habilidades creativas suficientes para poder resolver cualquier problema.							
8. He descubierto una parte creativa en mi que antes no conocía.	1	2	3	4	5	6	7
9. Creo que soy una persona poco creativa.	1	2	3	4	5	6	7
10. Recomendaría realizar este programa de intervención a otros adolescentes como yo.	1	2	3	4	5	6	7

OBSERVACIONES ADICIONALES:

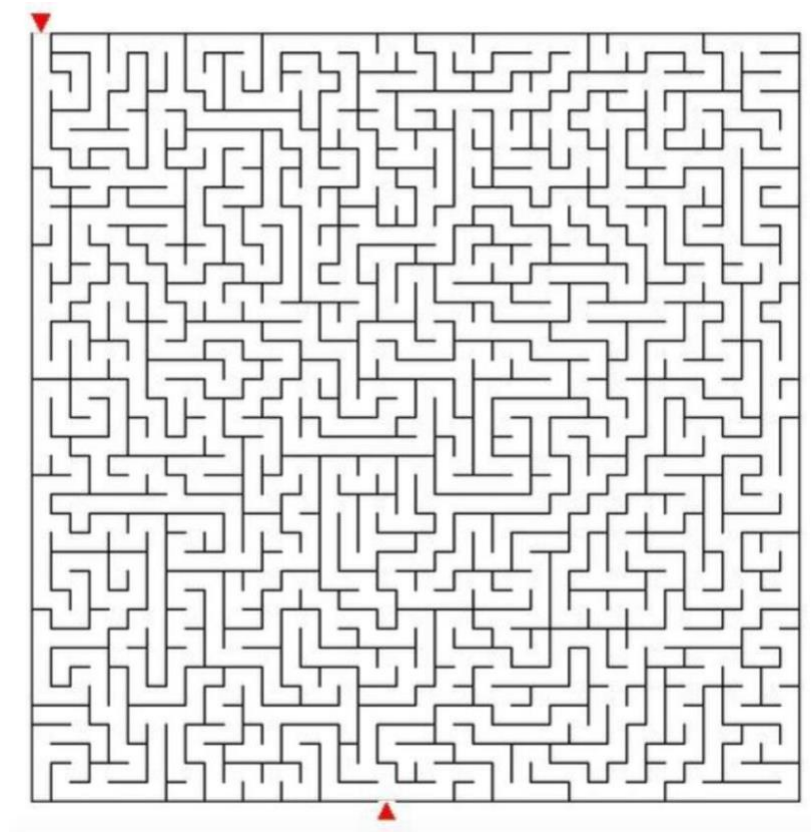
--

ANEXO 3

Laberinto de dificultad media:



Laberinto de dificultad alta:



ANEXO 4

Lámina 1:



Lámina 2:

