



TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRA DE EDUCACIÓN INFANTIL

DESARROLLANDO MENTES CREATIVAS:

PROGRAMACIÓN ARTÍSTICA EN LA ESCUELA PARA
POTENCIAR LA IMAGINACIÓN Y LA FANTASÍA.

Nombre de la persona a evaluar:

Andrea Campos López

Nombre de la persona a tutorizar el TFG:

Marc Ribera Giner

Área de conocimiento: Didáctica de la expresión plástica.

Curso académico: 2022/2023

ÍNDICE

1. Resumen/Abstract.....	2
2. Justificación.....	3
3. Introducción.....	3
4. Metodología.....	6
5. Objetivos.....	6
6. Marco teórico.....	7
6.1. ¿Qué es la creatividad?.....	7
6.2. Importancia del entorno en el desarrollo de la creatividad.....	10
6.3. Componentes de la creatividad.....	12
6.4. Creatividad y Educación Artística.....	14
7. Propuesta metodológica.....	15
7.1. Introducción.....	16
7.2. Objetivos.....	17
7.3. Actividades.....	19
7.4. Evaluación.....	22
8. Conclusión.....	23
9. Bibliografía.....	25
10. Anexo.....	26

1. RESUMEN/ABSTRACT

Resumen:

En este trabajo se destaca la importancia de fomentar la creatividad en las aulas de Educación Infantil y se presenta una propuesta de programación artística para estimular y promover dicho concepto. En primer lugar, se realiza un análisis detallado del término creatividad, centrándose en dos de sus componentes fundamentales: la imaginación y la fantasía. A continuación, se establece una relación entre la creatividad y la Educación Artística para fundamentar la propuesta didáctica posterior.

La segunda parte del trabajo se dedica a la descripción de la propuesta didáctica en sí, que consiste en una Unidad Didáctica basada en la Educación Artística y cuya metodología se caracteriza por su enfoque creativo. Se comienza planteando la estructura de la unidad de programación seleccionada y luego se detallan los objetivos, contenidos y competencias que se pretende que los estudiantes logren a través de las actividades propuestas.

- **Palabras clave:** creatividad, Educación Artística,, imaginación, fantasía y Unidad Didáctica.

Abstract:

This work emphasizes the importance of fostering creativity in Early Childhood Education classrooms and presents a proposal for artistic programming to stimulate and promote this concept. Firstly, a detailed analysis of the term "creativity" is conducted, focusing on two fundamental components: imagination and fantasy. Subsequently, a relationship between creativity and Art Education is established to provide a foundation for the subsequent didactic proposal.

The second part of the work is dedicated to describing the didactic proposal itself, which consists of a Unit Plan based on Art Education and characterized by a creative approach. It begins by outlining the structure of the selected program unit and then provides a detailed overview of the objectives, content, and competencies that students are expected to achieve through the proposed activities.

- **Key words:** creativity, art education, imagination, fantasy and Unit Plan.

2. JUSTIFICACIÓN

Es necesario establecer un punto de partida para el presente trabajo final de grado, es decir, de dónde surge y el porqué de esta elección. A raíz del período de prácticas y todo lo que esto ha aportado a la formación que se ha ido obteniendo en el Grado de Educación Infantil, la **creatividad**, y los aspectos que la fundamentan; **imaginación y fantasía**, han despertado el interés personal y la inquietud de saber cómo pueden trabajarse en el aula.

Es por ello que, el punto de partida, tras el período de prácticas, es un programa que se utiliza en los centros La Salle llamado **Crea**. “Este programa ha sido concebido para el desarrollo de la creatividad. Pretende dotar al alumnado de estrategias del pensamiento lateral y habilidades emocionales que permitan un planteamiento creativo de resolución de problemas. Este programa se extiende a lo largo de todos los tramos educativos y es una de las mayores prioridades de estos centros, dada la importancia que está cobrando la Inteligencia Lateral en los nuevos perfiles profesionales.”

Por otro lado, el relacionar la creatividad con la **Educación Artística** viene dado por qué, aunque no sea la única disciplina en la cual se desarrolle la creatividad del niño, ya que esta debe de trabajarse de manera intrínseca, sí que, a primera vista, la solemos relacionar directamente por las experiencias que se han vivido en las aulas.

3. INTRODUCCIÓN

Con este trabajo se busca resaltar la importancia de estimular la *creatividad* en las aulas de Educación Infantil. Para ello, se analizan en detalle dos aspectos fundamentales que están estrechamente relacionados con la creatividad: la imaginación y la fantasía. El objetivo es situar adecuadamente estos aspectos, tan presentes en la etapa de Educación Infantil, y aprender cómo trabajarlos y estimularlos para lograr un desarrollo completo del niño.

Concepto de creatividad

Es necesario remontarse al latín para obtener el origen de la palabra creatividad “creare”, estrechamente ligado a la palabra “crescere” que significa crecer. Es por ello que la creatividad significa, engendrar, producir, crear. Actualmente, la Real Academia Española, define este término como capacidad de crear: de establecer, fundar, introducir por primera vez algo.

Para definir la creatividad dentro del contexto educativo hay que decir que tiene un sentido más modesto y universal. Según Marín, R. (1980). *La creatividad* (p.21). Madrid: Crec, “se trata de toda conducta espontánea, que tenga un acento personal y no meramente repetitivo. De todo aquello en lo que cada cual pueda reconocerse a sí mismo, todo aquello que sencillamente pueda calificarse de original.”

Encontramos definiciones de diversos autores, los cuales coinciden en que la creatividad es una de las más complicadas conductas humanas ya que está presente en todos los ámbitos del ser humano y puede presentarse de diferentes formas. Es por ello, que es necesario trabajarla desde diferentes ámbitos para así obtener el completo desarrollo del niño.

Según, (Marín R. , *La creatividad*, 1980) pág. 138, “la vida adquiere sentido en los momentos creativos. En la sociedad actual vivimos pendientes del futuro, a partir de él cobran sentido el presente y el pasado y es en él en el que basamos las enseñanzas. Es por ello, que ante este futuro que tanto preocupa en las sociedades modernas, debemos poner en práctica en las aulas las capacidades inventivas ya que cada vez más el futuro se nos presenta como algo imprevisible.”

Tanto el sistema educativo como los docentes, que deben estar en constante actualización, deben ser capaces de ver las situaciones creativas que se proporcionan en el aula y partir de ellas para potenciar así la personalidad creativa. Esto proporcionará a los alumnos y alumnas la capacidad de, en un mundo cambiante donde el futuro es un interrogante que se plantea, solucionar posibles problemas que se le planteen en su día a día.

Ahora bien, el tema que debemos resolver ante el planteamiento de dicho trabajo final de grado es el cómo estimular la creatividad. Esto nos lleva a dos conceptos estrechamente ligados: imaginación y fantasía.

Concepto de fantasía

La fantasía es un concepto necesario en las aulas de Educación Infantil debido a que es en este periodo donde más presente está dicho concepto. Es importante partir de las ideas que surjan a través de la fantasía del niño, tanto en las diferentes actividades presentes en el aula, como en su vida cotidiana. El maestro/a debe de ser capaz de potenciar esta característica propia de las personas, de manera que el niño sea capaz de trasladarla a los diferentes ámbitos de su vida y sacar el mayor provecho de la misma.

Según (Corradini, 2011) pág. 39, “la fantasía tiene en común con la creatividad, la originalidad, el nacimiento de una novedad, “todo aquello que antes no existía”, escribió Munari uno de los autores fundamentales a la hora de hablar de los conceptos imaginación

y fantasía. La fantasía se detiene en el aspecto meditativo, y permite pensar en aquello que lo concreto no podría subsistir. Estas creaciones basadas en la fantasía son mentales, a diferencia de la creatividad que se basa en hechos factibles.”

Según, (Munari, 1977) pág. 21, *“la fantasia è la facolt'a più libera delle altre, essa infatti può anche non tener conto della realizzabilità o del funzionamento di ciò che ha pensato. E libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda. incredibile, impossibile”*

“Fantasía es la facultad más libre que otras, puede no tener en cuenta la viabilidad y el funcionamiento de lo que pensaba la persona. La persona es libre para pensar cualquier cosa, incluso las más absurdas, increíbles e imposible”. (Munari, 1977) Traducción propia.

Concepto de imaginación

Por otro lado, la imaginación es la capacidad de visualizar o percibir aquello que se piensa mentalmente. Es un proceso sucesivo y ejercitable que permite imaginar pensamientos y crear imágenes mentales de situaciones que no están presentes en la realidad o que nunca se han experimentado.

Concepto de Educación Artística

La relación entre la Educación Artística y los conceptos mencionados anteriormente, especialmente la creatividad, se debe a que en este ámbito educativo encontramos mayores posibilidades para la exploración interior, la representación de ideas, sentimientos y sensaciones propias del individuo. Por tanto, uno de los principales objetivos de la Educación Artística es cultivar el mundo interior del niño y ejercitar constantemente los términos mencionados: creatividad, imaginación y fantasía.

La enseñanza del arte en las aulas se justifica por dos motivos principales. En primer lugar, porque se basa en las necesidades de los niños, como la necesidad de expresar sentimientos y emociones. En segundo lugar, el arte proporciona la capacidad de autoconocimiento. Por lo tanto, el arte debe estar presente en las aulas.

Los niños no solo observan el arte, sino que también disfrutan creando sus propias obras. Es fundamental comprender el proceso y la evolución de las producciones artísticas de los niños y comprender el motivo detrás de ellas.

En resumen, la Educación Artística es una materia que se encuentra entre las áreas de actividades en la Educación Infantil y que trabaja el pensamiento visual y creativo, la intencionalidad artística y estética, y la función imaginativa y emancipadora.

4. METODOLOGÍA

La metodología para realizar el presente trabajo, se ha elegido una vez determinado el concepto que queremos tratar, las fuentes secundarias que van a guiar este trabajo y los objetivos.

Por ello el resultado es, dentro de los métodos de investigación cuantitativos, una **investigación correlacional**. Este tipo de investigación se ve enmarcada dentro de la metodología no experimental, cuyo fin es la relación entre diferentes variables sin la manipulación de las mismas. Las variables en este caso son los diferentes alumnos que podemos encontrar en las aulas y cómo estimular la creatividad en ellos desde el ámbito artístico.

Así pues, el presente trabajo se divide en tres grandes apartados, el primer bloque recoge la justificación, introducción, metodología y objetivos del trabajo, partes esenciales a la hora de establecer el punto de partida. En este apartado se encuentra el fin último del presente trabajo, es decir, se plantea aquello que se pretende conseguir una vez finalizado el trabajo.

En el segundo bloque, ya centrándonos en conseguir los objetivos planteados, encontramos una base teórica subdividida en diferentes apartados con el fin de recoger una serie de información que permita conocer los conceptos a trabajar en el último bloque. El resultado de este bloque es la confección de un marco teórico donde se recopila lo que han analizado diferentes autores sobre el tema escogido.

En el tercer bloque, encontramos una propuesta didáctica, en la cual se plantean una serie de actividades para estimular la creatividad y sus aspectos: imaginación y fantasía. En ella encontramos los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se pretenden alcanzar a través de la programación didáctica.

5. OBJETIVOS

Los objetivos expuestos en este apartado serán aquellos planteados para todo el presente trabajo:

Objetivo general:

- Plantear el marco teórico que envuelve al concepto de la creatividad y diseñar una propuesta artística para trabajar la imaginación y la fantasía.

Objetivos específicos:

- Realizar una investigación acerca del concepto creatividad y sus componentes básicos: fantasía e imaginación.
- Analizar individualmente los elementos principales, creatividad y Educación Artística, y establecer relación entre ellos obteniendo así una base teórica que explique cómo abarcar la creatividad y sus elementos desde la perspectiva artística.
- Elaborar una propuesta de intervención educativa para el aula de Educación Infantil la cual abarque, a través de la Educación Artística, la estimulación de la creatividad teniendo en cuenta la imaginación y la fantasía.

6. MARCO TEÓRICO

El siguiente apartado se centra en explicar qué se entiende por creatividad y cómo se desarrollan sus componentes principales como son la fantasía e imaginación. Más tarde se tomará como referencia la Ley educativa vigente para poder situar correctamente en qué aspectos del currículum de Educación Infantil podemos encontrar ápicos de creatividad. Y por último, estableceremos la relación existente entre el concepto principal, la creatividad, y la Educación Artística, con el fin de obtener las bases para la posterior propuesta didáctica.

6. 1. ¿Qué es la creatividad?

A pesar del costoso trabajo que supone definir la creatividad, debido a que es un término que abarca diferentes aspectos, podemos definirla como aquel acto en el cual se aporta una nueva solución a un problema sin tener en cuenta la naturaleza de dicho problema. Estas soluciones se ven caracterizadas por la originalidad que les diferencia del resto, el ajuste que se establece para dar la respuesta exacta al problema y la validez que estas soluciones pueden llegar a obtener.

Según (Vigotsky, 1982) pág. 8, *“el cerebro no se limita a ser un órgano capaz de conservar o reproducir nuestras pasadas experiencias, es también un órgano creador, capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas, nuevas normas y planteamientos. Sin esta función el hombre sería incapaz de adaptarse al futuro.”*

Este proceso conlleva mucho esfuerzo antes de llegar al producto final. Dicho resultado tiene que poder ser visible, es decir, un producto que sea posible exponer ante los demás de una manera u otra. Esto se ve justificado ya que la persona crea por un motivo concreto que es la complacencia propia y sin producto final dicha satisfacción no sería visible a los ojos del resto.

Según (Bernabeu y Goldstein, 2009) pág. 59, "G. Wallas definió en 1946 cuatro fases por las que pasaba el proceso creativo antes de llegar al producto final:

- La *preparación o delimitación* del problema. La persona siente una necesidad o comprueba una deficiencia y comienza a darle vueltas al problema.
- La *incubación* es la etapa en la que el creador se aleja del problema y de forma inconsciente va rumiando las ideas hasta que poco a poco éstas se ordenan generando la solución al problema.
- La *iluminación* es el momento en el que la solución aflora a la conciencia en forma de intuición.
- La *verificación*, en la que se evalúan y comprueban las soluciones".

Para obtener un resultado satisfactorio en el proceso creativo que ayude al desarrollo del niño deben darse una serie de elementos:

- Descubrir las motivaciones que mueven las acciones del niño mediante la observación.
- Ofrecerles oportunidades donde disfruten siendo conscientes de que ante sus actividades pueden obtener un número ilimitado de intentos y fracasos.
- Dar las herramientas necesarias para que el niño se atreva y deje de lado el miedo al fracaso.

Según (García, 2003) pág. 84, "con vista al futuro en las aulas de Educación Infantil, es necesario trasladar este proceso al ámbito educativo donde se dará una enseñanza creativa que requerirá de imaginación, flexibilidad, originalidad, capacidad de adaptación y la utilización de la misma en posible solución de problemas. Además todo aquel que vaya a intervenir en el proceso creativo debe saber que:"

➤ La enseñanza creativa es de naturaleza flexible

Este principio explica que debe atenderse a todas las variables que puede presentar el alumnado, es decir, tiene que tenerse en cuenta los intereses, necesidades y el ritmo para descubrir el entorno que cada alumno tenga.

➤ La enseñanza creativa es imaginativa

Como veremos en apartados posteriores, un componente de la creatividad es la imaginación, por esto, junto a la fantasía, se consideran aspectos claves a trabajar en el proceso creativo.

➤ La enseñanza creativa fomenta el uso de materiales e ideas de forma novedosa

Se deben sacar el máximo provecho a los materiales para obtener un producto creativo de ellos, eso sí, siempre teniendo en cuenta los intereses de los alumnos.

➤ La enseñanza creativa favorece la relación

Mediante este tipo de enseñanza vemos un alto beneficio en las relaciones entre alumnos, profesores, actividades y experiencias de aprendizaje.

➤ La enseñanza creativa implica autodirección

Es el propio alumno el encargado de su aprendizaje. Es él, el que a través de su propio interés, curiosidad, experimentación etc, guiará su proceso de enseñanza-aprendizaje.

➤ La enseñanza creativa conlleva riesgos, pero aporta recompensas

Es arriesgado apostar por una enseñanza creativa ya que conlleva algunos riesgos, es por ello que debemos ver los aspectos positivos que aporta y la satisfacción obtenida como resultado de dicha enseñanza. A diferencia de la enseñanza reproductiva, esta necesita mucho más apoyo por parte del entorno tanto familiar como escolar, pero la recompensa es mucho mayor.

En definitiva, hablamos de enseñanza creativa cuando los alumnos son capaces de:

- Ver la necesidad de mejorar en sus técnicas y estrategias.
- Pensar en varias alternativas a la hora de solucionar sus problemas.
- Aportar experiencias pasadas y nuevos conocimientos y enfoques para solucionar un problema.
- Tener la intención de aplicar principios de enseñanza a sus procesos de aprendizaje
- Utilizar lo que ha aprendido en sus estudios y experiencias educativas en su día a día.

Según (Bernabeu y Goldstein, 2009) pág. 63, *“por otro lado, hay que tener en cuenta las actitudes negativas ante la creatividad, es decir, la falta de libertad; el exceso de crítica y de autocrítica; temor al ridículo, ideas estereotipadas; bloqueo en la expresión de emociones ideas o sentimientos; falta de empatía; desconfianza; falta de autenticidad y falta de respeto.”*

6.2. Importancia del entorno en el desarrollo de la creatividad

El entorno condiciona la estimulación de la creatividad ya que, como hemos comentado anteriormente, la sociedad actual está en constante renovación haciendo así el desarrollo de la creatividad como un objetivo a conseguir por el alumnado.

Observando la evolución del niño, podemos ver cómo va perdiendo potencial creativo a medida que crece. Eso se ve condicionado debido posiblemente al exceso de direccionalidad en las actividades que realizan los niños en su vida cotidiana. Si la libertad inventiva de los juegos se convierte en una actividad dirigida, la curiosidad en casa, en la calle, etc., se condiciona por diferentes razones o motivos, la iniciativa creativa no se ve respaldada debido al entorno ya que promueve un conformismo, renunciando así a la capacidad creativa que caracteriza al niño en la infancia.

Podemos considerar como entornos creativos aquellos que aportan confianza y apoyo al niño, dando libertad y proporcionan ambientes favorecedores para la creación de nuevas habilidades a través de un aprendizaje interactivo.

Es importante tener en cuenta los entornos estimulantes donde los niños puedan ver, oír, tocar, oler, sentir, diferentes objetos, texturas, materiales, que les lleven a poder crear, imaginar o fantasear. Estos espacios serían la base para desarrollar la creatividad de los niños y es por ello que debe tenerse en cuenta por parte de las familias y docentes para poder proporcionarle tanto en el aula como en casa. (Anexo 1)

Entorno escolar

Encontramos que, el equipo docente juega un papel muy importante en el desarrollo de la creatividad debido a que entre sus funciones están la de reconocer, estimular y valorar las acciones creativas que muestra el alumno. Cuando el alumno, basándose en la imaginación y la fantasía, expone aquello que ha creado en aula espera que se reconozcan sus esfuerzos y habilidades.

En los centros escolares (Anexo 2) debe darse un clima adecuado que promueva las nuevas ideas entre sus alumnos. Es por ello que la actividad que se da en los centros donde se promueve el proceso creativo debe de ser flexible y abierta a cambios que puedan darse por las características de los diferentes alumnos. Todos los alumnos poseen esta función creativa de forma innata pero estas pueden no haber sido descubiertas o cultivadas, es por esto que desde el entorno escolar, a través de la educación proporcionada, deben descubrir y potenciar la creatividad en todas las personas.

Los elementos necesarios para que se dé la creatividad en el aula vienen dado a través de trabajo, conducta lúdica y nuevas actitudes.

<p>Creatividad</p>	<p>Trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcción de habilidades básicas. - Adquisición de conocimientos. - Aprendizaje hiperactivo.
<p>Motivación intrínseca: Apoyo a la pericia y al propio rendimiento</p>	<p>Conducta lúdica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estimulación de la curiosidad. - Oportunidades de elección. - Descubrimiento. - Exploración a través de todos los sentidos. - Equilibrio entre desafíos y habilidades.
<p>Fomento de la libertad de acción y de autocontrol</p>	<p>Nuevas actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeto a los métodos de enseñanza. - En la conducta del profesor. - En el clima del aula, entre compañeros y compañeras.

En conclusión, en el aula se deben de impulsar las ideas, dejando de lado lo que está “bien” o está “mal”. Hay que ayudar al alumno a enfrentarse al riesgo que corre en las aulas exponiendo sus inquietudes o preguntas. El maestro tiene la función de apoyo en el desarrollo social del niño, enseñándole a que puede llevarse bien con el resto de sus compañeros sin tener que sacrificar sus cualidades. Además de enseñar al resto de alumnos a comprender las inquietudes del alumno creativo también deberán ayudarle a entender que el resto de sus compañeros no comparten sus pensamientos.

Entorno familiar

En cuanto al entorno familiar, podemos destacar la importancia de los padres debido a que el niño pasa la mayor parte del tiempo con ellos y es por esto que se necesita de su colaboración para fomentar y trabajar la creatividad. Es muy probable que las 18 producciones del niño estén estrechamente relacionadas con la actitud y la forma de comportarse que tengan los padres hacia él.

Las condiciones que favorecen la creatividad desde el entorno familiar son:

- Actitud, por parte de los padres o familiares cercanos, abierta y comunicación fluida son características que posteriormente afectarán a la creatividad de sus hijos. Esto se justifica en base a que, si el niño tiene libertad, podrá expresar sus sentimientos y emociones sin ningún tipo de problema.
- Un ambiente cálido y favorable para la sinceridad, seguridad y confianza entre padres e hijos. Esto es necesario para una mejor producción creativa.
- Al darse comunicación entre padres-hijos estos realizan aprobaciones conjuntas que favorecen la creatividad.

6.3. Componentes de la creatividad

En este apartado se procede a explicar dos de los componentes de la creatividad: fantasía e imaginación, ambos muy presentes en los primeros años de vida del niño.

Fantasía

Según (Munari, 1977) pág. 33, “la fantasía es la facultad más libre, de hecho, puede incluso no tener en cuenta la viabilidad y funcionamiento del pensamiento. A través de esta la persona es libre de pensar cualquier cosa, incluso lo imposible, lo más absurdo e increíble. Podemos afirmar que la fantasía nace de lo que el pensamiento sabe, dirigiendo este conocimiento a un uso práctico. La fantasía permite pensar en algo que antes no era como ahora lo está pensando la persona, sin límite.”

La fantasía es la facultad humana que le permite pensar sobre las cosas que no han existido antes exactamente igual. La fantasía es libre de pensar acerca de cosas absolutamente inventadas y nuevas es por esto que se ve relacionada con la creatividad, porque en cierto modo ambas buscan crear.

Muchas personas creen que los niños tienen una gran fantasía en sus diseños, ya que ve u oye en el mundo que les rodea cosas fuera de la realidad que hasta el momento ellos han vivido. Es por esto que la fantasía está relacionada con el pensamiento infantil. Esta tiene dos objetivos: realizar deseos y estabilizar a la persona, esto se debe a que la fantasía es la capacidad encargada de preparar al niño para un futuro contacto con la realidad ya que mediante este proceso mentar todo se puede.

Para llegar a formular la fantasía el niño se va a apoyar en las experiencias pasadas, las cuales proporcionarán una serie de imágenes sin limitación. La capacidad de vivir el presente mediante la fantasía permitirá al niño poder aguantar las frustraciones

experimentadas en la realidad. Aunque esta facultad sea irreal, la sensación que causa en el niño es reconfortante.

La esencia de lo fantástico reside en un cierto clima en el que sutilmente sueño y realidad se entremezclan hasta el punto de que desaparece toda línea de demarcación. La fantasía está a mitad de camino entre lo real y lo irreal.

Imaginación

Según (Munari, 1977) pág. 22, *“la imaginación es el medio para ver, hacer visible lo que la creatividad y la invención piensan. La imaginación en ciertos individuos es muy pequeña, en otros es ferviente, es decir, en el otro va más allá del pensamiento. Mientras que la fantasía y la creatividad producen algo que no estaba inventado, la imaginación puede imaginar algo que ya existe, pero actualmente no se encuentra entre nosotros.”*

Una de las características del hombre es la capacidad de utilizar la estimulación a través de imágenes, sueños, fantasías, etc., para poder crear nuevas ideas y liberarse así del mundo externo. Es por esto que debemos utilizar esta capacidad en las aulas de infantil y estimular así la imaginación que caracteriza a la persona ya que con esta el niño aumentará su capacidad y repertorio de respuestas ante los diferentes problemas que se le presenten.

La imaginación es la capacidad que la razón busca dejar de lado, es decir, nuestro pensamiento está constantemente entre el pensamiento real y el pensamiento imaginativo. Esta es la facultad de inventar y crear imágenes. Quien no da uso a esta habilidad deja de lado el aspecto creativo que todos tenemos. Esto en muchas ocasiones sucede porque es más sencillo razonar, que simplemente consiste en repetir, que imaginar, lo cual conlleva crear.

Según (Robinson, 2015) pág. 91, *“se considera la imaginación como motor de la creatividad. Es la imaginación la que nos permite pensar cosas que no llegamos a percibir a través de los sentidos. Relacionamos estos dos conceptos ya que la creatividad es poner a trabajar la imaginación. Ésta, como base de la actividad creadora, la podemos encontrar en todas aquellas producciones que pueda llegar a hacer el niño: artística, científica y técnica.”*

La importancia de este concepto nos lleva a establecer la necesidad de ampliar las experiencias del niño. Cuanto más pueda llegar a ver, oír y experimentar más resultados encontraremos en su producción final.

La imaginación adquiere una función de suma importancia en la conducta y en el desarrollo humano, convirtiéndose en medio de ampliar la experiencia del hombre que, al ser capaz de

imaginar lo que no ha visto, al poder concebir basándose en relatos y descripciones ajenas lo que no experimentó personal y directamente, no está encerrado en el estrecho círculo de su propia experiencia, sino que puede alejarse mucho de sus límites asimilando, con ayuda de dicha imaginación, experiencias ajenas.

6.4. Creatividad y Educación Artística

Según (Eisner, 1972) pág.20, *“la principal misión en el campo de la educación de arte es facilitar el desarrollo creativo del niño. Robinson planteaba que era preciso estimular la fantasía y el sentimiento del niño para que pudiera expresarlo a través de la forma visual. El arte es una forma de explorar el manantial creativo del niño que le llevaría a un crecimiento mental y creativo.”*

Cuando unimos los conceptos Educación Artística y creatividad en muchas ocasiones lo asociamos con grandes talentos del mundo artístico. La explicación a esto no es que solamente las personas relacionadas con este mundo tienen la capacidad de ser creativos, al contrario, gracias a trabajar la creatividad han llegado a ser conocidos. Para el estímulo de la creatividad en esta área es aconsejable que:

- El profesor interfiere lo menos posible dejando así que el niño descubra y busque a través de su propio interés, interviniendo exclusivamente cuando sea necesario.
- Otro aspecto a considerar es no dar nunca a los niños un modelo para copiar, es decir, no es aconsejable realizar actividades donde el niño tenga que reproducir la muestra que aporta la profesora.
- Es necesario comprender y ser conscientes del nivel evolutivo en el que se encuentra el niño ya que este irá avanzando conforme a su maduración.
- Lo más importante en el proceso creativo del niño es el proceso y no el resultado.
- Aporta un amplio abanico de posibilidades, materiales y oportunidades enriqueciendo de este modo las experiencias que puedan darse en el aula.
- Mostrar aceptación ante las producciones artísticas del niño de modo que este consiga una mayor confianza en sí mismo y en su trabajo.
- Dejar tiempo al niño para observar, fantasear, jugar con su imaginación, tener diferentes fuentes de inspiración para que después pueda lanzarse a crear por sí mismo.

Según (Díaz, 2010) pág. 19 *“transmitir una conducta creativa como la que viven los artistas a los niños es, para empezar, enseñarles a ver el mundo que les rodea de manera diferente,*

estableciendo relaciones entre lo estético y los objetos que ven a su alrededor. Para ello será necesario que el niño sea capaz de”:

- Romper con el determinismo de los objetos, de los materiales.
 - Un trozo de jabón se puede esculpir, las cajas se pueden cortar, etc.
- Ver los objetos por sí mismo
 - El trozo de jabón tiene una textura y un color, la caja tiene una forma y un tamaño, etc.
- Identificarse con los objetos
 - Inventar juegos donde se sitúen en el punto de vista de los objetos.
- Descubrirlos como únicos, nuevos, originales, extravagantes, poéticos, agradables...
- Verlos en relación con lo que los rodea
 - El jabón con el tiempo va tomando la forma de la jabonera donde lo guardamos.
- Sentir/experimentar un material con enfoques sensoriales y motrices, distintos y complementarios; por el lenguaje; o por acciones.
 - Conocer un alimento a través de la vista, tacto, gusto, oído, etc.
- Modificar la percepción que uno tiene de un objeto o la que tienen otros
 - Un objeto para contemplar puede servir para otras funciones como envolver.
- Recoger y coleccionar materiales de toda la clase con o sin intención de dar uno inmediato.
 - Construir un museo en clase colocando de alguna manera los objetos recogidos.

Además de aprender a mirar, el alumno debe recurrir a operaciones plásticas de simbolización, el proceso conceptual que media entre la realidad y la obra.

7. PROPUESTA METODOLÓGICA

En el siguiente apartado se planteará una propuesta metodológica artística la cual será una Unidad Didáctica. En ella encontraremos el plan de actividades, seleccionadas acorde a criterios metodológicos y enmarcados dentro de una secuencia temporal, la determinación de los recursos necesarios para llevar a cabo esas actividades, un plan de evaluación tanto de los alumnos con los que se llevará a cabo dicha propuesta como de la práctica docente y medidas sobre la organización del proceso.

El esquema a seguir para desarrollar dicha propuesta didáctica será:

- Justificación e introducción del tema de la Unidad Didáctica.
- Objetivos didácticos.
- Metodología que se desempeñará en el transcurso de las actividades
 - Estrategias
 - Plan de actividades
 - Organización de espacios, tiempos y grupos
 - Materiales y recursos didácticos.
- Evaluación y valoración de los resultados de la propuesta.

7. 1 Introducción

Como se ha expuesto en el marco teórico, potenciar la creatividad es uno de los factores más destacados de la actualidad educativa, es por tanto un elemento presente en las aulas de manera incuestionable a pesar de que no siempre se lleve a cabo de manera adecuada. La necesidad de reproducir en las aulas todo lo que plantean las programaciones, editoriales y libros de texto causa que en muchas ocasiones el tiempo dedicado a conceptos como el que nos atañe en el presente trabajo sean escasos o inexistentes en las aulas.

La propuesta didáctica “**El libro en blanco**” consta de cinco sesiones con una base artística, en las cuales, los alumnos podrán crear sus propios objetos dando rienda suelta a su imaginación y fantasía gracias a los diferentes materiales básicos que se les proporcionará, consiguiendo así dar múltiples respuestas en el aula. Las actividades que posteriormente se presentan dan cabida a diferentes cambios y variaciones haciendo así dichas actividades trasladables y aplicables en cualquier área del currículum de Educación Infantil.

La experimentación y el aprendizaje por descubrimiento son la base de la propuesta didáctica y para ello será necesario que los alumnos observen, interactúen, manipulen, experimenten y expresen sus sentimientos e ideas antes, durante y después de las actividades propuestas.

Con las actividades previas a la Unidad Didáctica se buscará fomentar la curiosidad, la motivación y el interés del alumnado. Partiendo de estas actitudes y los conceptos previos

del alumnado podremos la base para el posterior desarrollo de la programación. Con éstas también pretendemos llegar a estimular la creatividad, despertando en los alumnos el interés por hacer sus propias producciones.

7.2. Objetivos

Los **objetivos curriculares**, extraídos del Decreto 38/2008, que presenta dicha programación didáctica para el desarrollo de la creatividad, a lo largo de la Etapa de Educación Infantil, persiguen en los alumnos y alumnas conseguir las siguientes capacidades:

I. El conocimiento de sí mismo y la autonomía personal

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.
2. Conocer, manifestar y explicitar los propios sentimientos, emociones y necesidades, y respetar los de los demás.
3. Tomar la iniciativa, planificar y secuenciar la propia acción para resolver tareas sencillas y problemas de la vida cotidiana, reconociendo sus límites y posibilidades y buscando la colaboración necesaria.
4. Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.

II. El medio físico, natural, social y cultural

Actuar de forma cada vez más autónoma en sus actividades más habituales, con el fin de adquirir progresivamente seguridad afectiva y emocional para desarrollar sus capacidades de iniciativa y autoconfianza.

Mostrar interés y curiosidad por los cambios a los que están sometidos los elementos del entorno, para identificar algunos factores que influyen sobre ellos.

III. Los lenguajes: Comunicación y representación

1. Descubrir a través de los diferentes lenguajes su propio cuerpo y sus posibilidades de expresión y comunicación.
2. Conocer los diferentes lenguajes y aplicar técnicas para que desarrollen la imaginación y la creatividad.

3. Utilizar las distintas formas de representación para expresar y comunicar situaciones, acciones, deseos y sentimientos conocidos, vividos o imaginados
4. Valorar y apreciar las producciones propias, las de sus compañeros y algunas de las diversas obras artísticas del patrimonio conocidas mediante TIC o “in situ” y darles un significado que les aproxime a la comprensión del mundo cultural al que pertenecen. Expresar sentimientos, deseos e ideas mediante la expresión artística a través de los distintos lenguajes.
5. Interpretar y producir imágenes como una forma de comunicación y disfrute, con el fin de descubrir e identificar los elementos básicos de la expresión artística.

La consecución de estos objetivos curriculares de Etapa se facilitará desde el primer curso de la Educación Infantil a través de los siguientes **objetivos didácticos**:

1. Reflexionar sobre las producciones artísticas propias, siendo conscientes de los avances y dificultades.
2. Adquirir confianza en las propias producciones, disfrutando del goce y satisfacción personal que produce al trabajo artístico, superando estereotipos y convenciones.
3. Crear imágenes u objetos artísticos.
4. Disfrutar de las configuraciones de los materiales del entorno.
5. Disfrutar con las posibilidades y rasgos distintivos de cada procedimiento.
6. Aplicar técnicas para que desarrollen la imaginación y la creatividad desde el lenguaje plástico.
7. Mostrar interés, respeto y valoración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.
8. Realizar una producción en función de su imaginación y fantasía
9. Jugar con las formas, los materiales, etc.
10. Considerar los objetos como un modo de expresión.

7.3. Actividades

➤ Sesión de motivación - Actividad 1

Título La mascota de la clase	
Edad 2º Ciclo de Infantil	Organización de los alumnos/as Pequeños grupos de 4 o 5 alumnos.
Espacio Esta actividad se realizará en el aula, en un lugar amplio donde los alumnos puedan moverse y experimentar con los materiales y las formas.	Competencias <ol style="list-style-type: none">1. Competencia cultural y artística.2. Competencia para aprender a aprender.3. Autonomía e iniciativa personal.
Recursos materiales Proporcionaremos a cada equipo una caja con materiales reciclados: <ul style="list-style-type: none">- 2 botellas de plástico - 6 tapones - Cartón- 2 rollos de papel - Trozos de tela - Lana- 6 botones - Papel de periódico	
Objetivos didácticos <ol style="list-style-type: none">1. Realizar una producción en función de su imaginación y fantasía2. Jugar con las formas, los materiales, etc.3. Considerar sus producciones como un modo de expresión	
Desarrollo de la actividad Dividida la clase en grupos, cada equipo deberá realizar una mascota para el aula. Dejando volar su imaginación y fantasía deberán realizar con los materiales reciclados que se les proporcione una figura que represente a la clase. Para ello deberán consensuar entre todos como lo harán y qué materiales utilizarán. Sus creaciones serán votadas por el resto de compañeros, siendo la más votada la elegida.	

➤ Unidad Didáctica “El libro en blanco” - Actividad 2

Título “Yo creo que...”	
Edad 2º Ciclo de Infantil	Organización de los alumnos/as Repartidos por el espacio cada alumno podrá adoptar una postura diferente para observar durante el tiempo que lo precise las imágenes proporcionadas.
Espacio Se realizará al aire libre, donde se encuentre un gran punto de luz.	Competencias <ol style="list-style-type: none">1. Competencia cultural y artística.2. Competencia para aprender a aprender.

	3. Autonomía e iniciativa personal.
Recursos materiales	
- Imágenes abstractas.	
Objetivos didácticos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Disfrutar con las diferentes posibilidades que presenta una misma imagen. 2. Respetar las opiniones de los compañeros y aceptarlas como verdaderas. 3. Enriquecerse a través de las aportaciones de sus iguales 	
Desarrollo de la actividad	
<p>Se mostrará a los alumnos una imagen de la cual no se deduzcan grandes detalles y los alumnos deberán de imaginar que puede estar pasando en dicha imagen. Para ello se utilizarán imágenes abstractas que nos ayuden a introducir a los alumnos elementos culturales como son autores, obras, etc.</p>	

➤ Actividad 3

Nombre de la actividad	
Nuestros propios juguetes	
Edad	Organización de los alumnos/as
2º Ciclo de Infantil	Individual
Espacio	Competencias
En el recreo donde los niños pueden experimentar con sus creaciones y modificarlas a su gusto. Este espacio también ayudará a las elaboraciones de los alumnos gracias a la luminosidad y un amplio espacio.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competencia cultural y artística. 2. Competencia para aprender a aprender. 3. Autonomía e iniciativa personal.
Recursos materiales	
- 4 papeles - 3 pinzas - Lana	
Objetivos didácticos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Adquirir confianza en las propias producciones, disfrutando del goce y satisfacción personal que produce al trabajo artístico, superando estereotipos y convenciones. 2. Aplicar técnicas para que desarrollen la imaginación y la creatividad desde el lenguaje plástico. 	
Desarrollo de la actividad	
<p>A cada alumno se le proporcionará un número limitado de materiales. Con estos tendrá que realizar una creación con la cual pueda realizar alguna actividad a modo de juego. Estas formarán un fondo de juguetes en el aula que podrá ser utilizado por el resto de compañeros con la finalidad de ver los diferentes usos que se le pueden dar a las distintas creaciones.</p>	

➤ Actividad 4

Título El túnel abstracto	
Edad 2º Ciclo de Infantil	Organización de los alumnos/as En el aula, sin mesas, sillas, ni ningún objeto que entorpezca la actividad, cubriendo el suelo con plástico para no manchar nada.
Espacio En el aula, sin mesas, sillas, ni ningún objeto que entorpezca la actividad, cubriendo el suelo con plástico para no manchar nada.	Competencias 1. Competencia cultural y artística. 2. Competencia para aprender a aprender. 3. Autonomía e iniciativa personal
Recursos materiales - Revistas - Pintura - Moldes - Lana - Tinta - Harina - Algodón	
Objetivos didácticos 1. Jugar con la fantasía para aprovechar las experiencias que le propone el entorno. 2. Apreciar las producciones propias y las de los demás. 3. Colaborar con el resto de grupo clase	
Desarrollo de la actividad Esta actividad se llevará a cabo mediante un túnel confeccionado por los alumnos y la profesora. Tendrá 4 metros de ancho y los alumnos podrán pasar por su interior tumbados. Estará compuesto por tela transparente de modo que entre la luz y se puedan ver los diferentes contrastes y 45 después dibujos o pinceladas sobre la tela que crearán los propios niños con pintura, polvos, lana, impresiones, plantillas, tinta soplada, collage, etc. Una vez finalizado el túnel, los alumnos podrán atravesarlo dejando volar su imaginación y fantaseando sobre los diferentes objetos que puede ver representado en él.	

➤ Actividad 5

Título A lo grande	
Edad 2º Ciclo de Infantil	Organización de los alumnos/as Grandes grupos.
Espacio Espacio amplio para moverse y poder trabajar desde diferentes ángulos sin molestar al compañero	Competencias 1. Competencia cultural y artística. 2. Competencia para aprender a aprender. 3. Autonomía e iniciativa personal

Recursos materiales

- Soportes de plástico de 4x4m
- Pinceles
- Pinturas

Objetivos didácticos

1. Conocer diferentes soportes para expresar su creatividad, imaginación y fantasía.
2. Buscar utilidades a sus propias producciones.

Desarrollo de la actividad

Dejando de lado la dina A4 y el soporte de papel proporcionaremos a los alumnos tres soportes de plástico. Ellos podrán pintar, haciendo mezclas de colores, sobre ellos libremente y una vez finalizado este proceso entre todos se consensuará que utilidad. (Colocarlo en las cristalerías del aula, hacer trocitos y hacer móviles con ellos, enmarcarlo para exponerlo, etc.)

7.4. Evaluación

Para evaluar al alumno se puede tener en cuenta cualquier momento en el cual se esté dando el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta permitirá que se puedan ver los cambios en los alumnos y a la vez ver los resultados que van teniendo las intervenciones con ellos. Los criterios de evaluación establecidos deberán estar relacionados con aquello que los alumnos pueden llegar a conseguir teniendo en cuenta su nivel de desarrollo.

Para ello, se presenta una evaluación continua e individualizada para la presente programación. Esto se debe a que estas características harán de la evaluación un instrumento de orientación, adecuación y mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje que cada niño realiza.

8. CONCLUSIÓN

Como se ha ido desarrollando a lo largo de este trabajo es inexcusable tener en cuenta el concepto creatividad en el trabajo que se realiza en las aulas ya que empezamos a darnos cuenta de que ser creativos es enormemente beneficioso y una característica innata desde el nacimiento de la persona. Es por esto que la acción y personalidad creativa de los alumnos, bien estimulada y trabajada en las aulas, es necesaria para potenciar y facilitar las herramientas a nivel visual y humano que nos ayuden a valorar y cambiar nuestro entorno.

A pesar de esto, los métodos para fomentar la creatividad no siempre son bien recibidos en las aulas ya que supone un esfuerzo añadido por parte de las familias y los docentes. Potenciar esta facultad supone preguntarse sin miedo a las respuestas, equivocarse tantas veces como se planteen propuestas que no se correspondan a las reglas establecidas. A pesar de esto, que tanto temor puede provocar, el resultado es magnífico ya que la creatividad le da otro punto de vista al día a día en las aulas.

Como futuros docentes se debe de tomar conciencia de la necesidad de presentar en el aula situaciones que potencien la creatividad, la imaginación, la expresión de ideas, sentimientos y pensamientos, experimentación, etc. Esto debe de darse a edades tempranas para que, en la vida adulta, estas capacidades no se deterioren sino que por el contrario, faciliten las capacidades de dar soluciones a las diferentes dificultades que se presentan en la vida cotidiana.

Por otro lado, teniendo en cuenta las aulas, se debe destacar que debe de ir más allá del recinto, se debe facilitar espacios a los alumnos fuera de ellas para que obtengan por ellos mismos esa estimulación que pueden encontrar en la calle, parques, museos, teatros, etc. Esto debe de potenciarse tanto en las aulas como en casa con las familias.

La creatividad puede trabajarse en todos los ámbitos presentes en el currículum de Educación Infantil, pero mediante la educación artística y visual, obtenemos propuestas de intervención innovadoras y originales que potencien de manera más factible los integrantes de la creatividad.

Con este apartado se pretende ofrecer las conclusiones del presente trabajo analizando así el cumplimiento de los objetivos planteados al principio del mismo. El objetivo general, el cual abarca el planteamiento de un marco teórico y una propuesta metodológica en torno al concepto de creatividad se ha visto alcanzado a lo largo de todo el trabajo. Este primer

objetivo se ha podido articular a través de la investigación bibliográfica además de las experiencias vividas en el aula.

Para llegar a conseguir este primer objetivo es necesario apoyarse en los objetivos específicos, los cuales se han visto desarrollados en diferentes puntos del trabajo. El primero de ellos, el cual constaba de una búsqueda de información sobre la creatividad, se ha dado a través de fuentes secundarias y es considerado la base para construir una intervención adecuada.

El segundo de ellos, consistía en establecer una relación entre los dos temas principales, creatividad y Educación Artística. Para ello se ha realizado una lectura analítica del currículum actual por el cual se rige la Educación Infantil y además se ha tenido en cuenta la actualidad educativa entre las diferentes leyes.

El tercer objetivo, centrado en el planteamiento de actividades a llevar a cabo en centros escolares ha sido conseguido. A pesar de no poder realizar la propuesta metodológica en las aulas, el planteamiento elaborado se considera una buena base para una futura intervención. Este objetivo se ha visto alcanzado gracias a la observación en las aulas a lo largo del grado y especialmente en este último curso.

Al hilo de este último objetivo y a modo de una visión prospectiva, destacar que lo que puede parecer un impedimento, debe de verse como una ventaja. El no poder llevar a cabo la propuesta didáctica diseñada, abre un amplio abanico de posibilidades ya que el planteamiento realizado está abierto a cambios y modificaciones adaptándose así a las características de los centros donde se lleven a cabo.

9. BIBLIOGRAFÍA

Libros

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje. Madrid: Narcea.

Corradini, M. (2011). Crear, cómo se desarrolla la mente creativa. Madrid: Narcea.

Díaz, G. B. (2010). Tocar el arte, técnicas e ideas para el desarrollo de la competencia artística. Barcelona: Kaleida Forma.

DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana. [2008/3838]

Eisner, E. W. (1972). Educar la visión artística. Buenos Aires: Paidós Educador.

García, M. D. (2003). La creatividad en el contexto escolar, estrategias para favorecer la. Madrid: Pirámide.

Marín, R. (1980). La creatividad. Madrid: Crec.

Munari, B. (1977). Fantasia. Roma-Bari: Universale Laterza.

Robinson, K. (2015). Escuelas creativas, la revolución que está transformando la educación. Barcelona: Grijalbo.

Vigotsky, L. (1982). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Akal edition.

Páginas web

1. OrtoWeb. (s.f.). Estimulación sensorial. Recuperado de <http://www.ortoweb.com/blogortopedia/estimulacion-multisensorial/>
2. Escuela2. (s.f.). Recuperado de <http://www.escuela2.es/>
3. Donyets. (s.f.). Recuperado de <http://www.donyets.org/>

10. ANEXO

Anexo 1: Ejemplo de entornos estimulantes

(1) En esta imagen observamos como existe una estimulación visual a través del juego de luces. Este es un recurso muy atractivo para los alumnos y que es propicio para estimular la creatividad: imaginación y fantasía.



OrtoWeb. (s.f.). Estimulación multisensorial [Material gráfico extraído de <http://www.ortoweb.com/blogortopedia/estimulacionmultisensorial/>].

(2) Otro ejemplo de entorno estimulante sería esta imagen en el cual, por el tipo de material, los niños podrían ir descalzos y tener una mayor estimulación táctil. También podemos destacar de este ejemplo la multitud de colores que supondrá un estímulo visual.



Tandem.net. (s.f.). Cursos y talleres de psicomotricidad [Descripción del material extraído de <https://tandem.net/cursos-y-talleres-de-psicomotricidad/>].

(3) Por último, presentamos un aula donde el estímulo a nivel visual por el orden de los objetos, la distribución de la forma de trabajo, la iluminación, etc. Por otro lado, se considera un espacio estimulante ya que por la organización del aula esta es propicia a trabajar tanto de manera individual como en pequeños grupos.



The Luxonomist. (s.f.). Por qué triunfa el método Montessori [Material extraído de <https://theluxonomist.es/lifestyle/educacion/por-que-triunfa-el-metodo-montessori>].

Anexo 2: Ejemplos de entornos escolares donde se trabaja la creatividad en la Comunidad Valenciana

Por cercanía, dos ejemplos de centros donde tienen en cuenta, a la hora de desarrollar las diferentes actividades, los conceptos presentados en el presente TFG, serían:

- Escuela 2

Según el PEC del centro Escuela 2, “este es un centro en el que se considera la innovación como un proceso continuo que, desde el conocimiento generado por la investigación y la práctica educativa, anticipe de forma creativa, las futuras necesidades. Desde la creatividad intentan desarrollar en sus alumnos una actitud o manera diferente de percibir las cosas que les lleve al deseo de buscar nuevas maneras de hacer, o el entendimiento de que hay más de una forma de resolver el problema.

Es de reseñar la importancia y la puesta en práctica que se le da a las nuevas tecnologías y a los idiomas, pero especialmente a la música, a la plástica y al teatro de igual manera contemplan la educación medioambiental”



Escuela2. (s.f.). [Material gráfico extraído de <http://www.escuela2.es>].

- Donyets

Según el PEC, “Donyets cumple una serie de características que favorece la creatividad. El tiempo en este centro se entiende como flexible y circular favoreciendo así el desarrollo de los mecanismos naturales como pueden ser la creatividad, fantasía e imaginación. El aprendizaje en este centro surge de manera natural, a partir de la necesidad, el interés y la experimentación activa. 56 Estos tienen muy presentes la organización y el uso del material, favoreciendo así la realización de las actividades. Su metodología se basa en rincones de juegos, con claros materiales determinados para cada uno, donde la principal actividad es el juego. También utilizan de forma esporádica los talleres que pueden estar presentes durante un período concreto o pueden surgir del interés del niño. Y por último las clases se basan en los proyectos donde el principal protagonista es el alumno.”



Donyets. (s.f.). [Material gráfico extraído de <http://www.donyets.org>].