



UNIVERSIDAD DE ALMERIA
Facultad de Ciencias de la Educación, Enfermería y Fisioterapia
Grado en Educación Infantil



LA CREATIVIDAD EN LAS AULAS DE EDUCACION INFANTIL
PROPUESTA DIDÁCTICA: FOMENTANDO EL ESPIRITU
CREATIVO, CRÍTICO Y LÓGICO

Autora: Virtudes Fernández
Dirección: Adoración Sánchez Ayala

Almería Septiembre 2014

Índice

| | |
|---|----|
| Resumen..... | 1 |
| Introducción y justificación del tema..... | 1 |
| 1.Marco teórico..... | 3 |
| 1.1-¿Qué es la creatividad?..... | 3 |
| 1.2-Componentes de la creatividad..... | 4 |
| 1.3-Creatividad y educación..... | 6 |
| 2.Modelo teórico..... | 12 |
| 2.1-Principios para una metodología creativa..... | 13 |
| 3.Conclusión..... | 14 |
| 4.Bibliografía..... | 15 |
| 5.Anexo: Propuesta metodológica..... | 17 |
| 1. Referentes pedagógicos..... | 17 |
| 1.1- La importancia de Comenius en la Pedagogía..... | 17 |
| 1.2- Piaget y la educación..... | 18 |
| 1.3- Aportaciones de María Montessori..... | 19 |
| 1.4- Malaguzzi y el valor de lo cotidiano..... | 21 |
| 1.5- Teoría de las Inteligencias múltiples..... | 23 |
| 1.6. Aportaciones de M. Garaigordobil sobre el juego como recurso pedagógico..... | 25 |
| 2. Desarrollo metodológico..... | 29 |

Resumen

Los centros educativos, hoy día, siguen teniendo dificultades para favorecer el desarrollo del pensamiento crítico, de las capacidades creativas, del conocimiento que organiza los modos de sentir, de pensar y de actuar de los ciudadanos. En una gran mayoría de aulas, desde la escuela infantil hasta las universidades, se siguen usando metodologías tradicionales y obsoletas; a pesar de llevar mas de un cuarto de siglo hablando de la necesidad de innovar, de buscar otras vías que aporten a la educación cambios importantes que mejoren la calidad educativa.

Con este trabajo se pretende hacer una reflexión sobre la práctica educativa en las aulas de infantil y la necesidad de hacer la acción docente más creativa, afectiva y dinámica. Realizando un breve análisis de la influencia que la actual formación universitaria juega sobre los futuros docentes y una propuesta didáctica para la etapa de infantil con un enfoque constructivista donde combinar juego, arte y psicomotricidad, siguiendo los postulados de autores relevantes en la pedagogía educativa como Piaget, Gardner, Garaigordobi, Montessori, Malaguzzi y de la Torre.

Introducción y justificación del tema

La infancia es la etapa de la vida más creadora, como maestra pienso que debemos aprovecharla y ayudar al infante a cultivarla. La receptividad de niñas/os, la frescura de sus ideas, el instinto de juego y los inacabables porqués son valores específicos de la etapa infantil, lo triste es ver como se pierden estos instintos al crecer. Por ello cultivar en niñas/os estos valores y tratar de que permanezcan en los diferentes períodos evolutivos del ser humano, debe ser uno de los objetivos principales de todo docente.

Tras realizar mi periodo de prácticas de 4º curso y contrastar las experiencias de otras compañeras, mantener conversaciones con madres de niñas y niños escolarizados, así como leer diferentes artículos, constato que la práctica diaria de las aulas de infantil gira entorno a manuales o proyectos de trabajo, elaborados por editoriales, que no parten de las necesidades y características del entorno, así como carecen de atractivo ya que todo esta pautado y pensado de antemano, coartando de esta forma la imaginación e inventiva de profesores y alumnado. Métodos donde el trabajo es realizado mediante fichas con estructuras cerradas, el objetivo de estos métodos es aplicar paso a paso el curriculum marcado. En algún centro denominado “innovador” aplican metodologías, mal llamadas constructivista, puesto que ponen el acento en el “hacer” tanto del alumnado como del profesorado, como necesidad inherente que demuestre “el buen hacer..., la calidad...” a través de la cantidad, dejando al margen el ser y sentir del

propio alumnado, que bajo mi punto de vista es la esencia del constructivismo, o al menos de cómo yo lo reinterpreto.

Las metodologías educativas a utilizar en las aulas de Educación Infantil deberían tener distintos enfoques, que se distinguiesen entre sí por la manera de aprender de la persona. Hoy día con el uso de los métodos de las editoriales esto es impensable. La elección de la metodología debería variar en función de las competencias que el docente desee obtener en su alumno, del tipo de alumnado y las características de su entorno, esto es algo que las editoriales no contemplan en sus “maravillosos métodos” y que los docentes pierden de vista al dejarse conducir por estos.

Partiendo de la idea de que, dentro de las buenas practicas, un docente debe observar a su alumnado, a sus familias y el entorno donde esta inserto, para así partir de las realidades de lo que se carece y de las fortalezas, para sobre ello y teniendo un amplio espectro de teorías, metodologías y autores extraer, re-construir y crear una metodología viva, activa y actualizada; en este punto y partiendo de la premisa de que para ser una persona creativa e innovadora no es preciso “crear algo de la nada”, que se puede innovar y crear partiendo de teorías y metodologías que en tiempos pasados actualizaron la educación (un ejemplo de ello fue Loris Malaguzzi que instauró toda una filosofía y modo de trabajo, las Escuelas Reggio Emilia, partiendo de la lectura, reinterpretación y análisis de pedagogos, filósofos, psicólogos,...); es mas pienso que tener la capacidad de saber conjugar distintas esencias es sinónimo de creatividad; sumándome con ello a las ideas sobre creatividad de *Guilford (1971)* y *Torrance (1976)* que mas adelante se expone. (págs. 4 y 5)

Es por ello que el presente trabajo girara entorno a un análisis sobre la actual educación, extraer algunas aportaciones que fueron relevantes en su momento y que hoy siguen teniendo vigencia, a pesar de que desde la corriente oficial educativa se hayan dejado de lado. Personalmente pienso que quizá uno de los motivos por los cuales aun el sistema educativo esta en crisis y hablando de necesidad de innovar y crear, sea precisamente por apartar del sistema aquellas pedagogías relevantes, creativas e innovadoras, porque de alguna manera comportan un peligro para el propio sistema, al que no le interesa educar personas criticas, realistas y creativas, si no todo lo contrario personas conformistas y maleables.

Con este trabajo, ante todo, se pretende hacer una reflexión personal que me ayude a darle una identidad propia a mi estilo educativo en el presente inmediato y en el futuro que aun esta por venir; para con ello, mejorar mi calidad profesional-personal y en la medida de lo posible, la de las personas que forman parte de mi campo de acción.

1. Marco teórico

Desde que en los años 50 Guilford diera comienzo a la denominada etapa científica del estudio de la Creatividad, manifestando la necesidad de su estudio y profundización desde una vertiente psicológica, muchos han sido los autores que han estudiado e investigado sobre el tema y muchas las acepciones que han girado entorno a este constructo. Existen más de cuatrocientas acepciones diferentes del término, las cuales responden al momento histórico en el que surgen en función de la formación o bien los enfoques de los autores que las sustentan, donde la constante en todas ellas es: 'la novedad y la aportación'. Convirtiéndose en una paradoja, definir lo que por su propia esencia es difícil de definir, ya que para algunos autores la Creatividad es impredecible, imprevisible e indecible lo que provoca una gran cantidad de definiciones válidas sobre el tema. Sabemos que toda definición tiene ventajas e inconvenientes. Ventaja: tener un código común para entender de qué hablamos. Inconveniente: toda definición, da rigidez, estereotipa y cristaliza un significado. Aun así intentare dar una aproximación conceptual del término.

1.1- ¿Qué es la creatividad?

Popularmente la creatividad es entendida como una habilidad innata de los artistas de crear, ya sean estos pintores, poetas, cineastas, etc. Esta concepción, supone quedarse sólo en la capa más superficial del propio concepto. Una característica común en la definición de creatividad, y que cada día parece ser más evidente, es la afirmación de que la creatividad puede surgir y pertenece a todos los ámbitos de la vida. La creatividad no se ve limitada a tareas culturales y/o artísticas de la realidad humana, ni queda limitada a una actividad o disciplina, sino que ésta no tiene limitación y puede quedar reflejada en cualquier ámbito. Supone un fenómeno multifacético que puede ser cultivado en diferentes disciplinas.

Son muchos los autores que han hablado y escrito sobre la creatividad, a continuación reseño de forma sintetizada las definiciones de algunos autores relevantes, las cuales comparto comparto:

Lowenfeld (1947), decía: “El desarrollo de la creatividad artística conduce a la creatividad en todos los campos”...”la capacidad creadora es un proceso continuo y dinámico para el cual la mejor preparación es la creación misma.”

Piaget (1964): “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Guilford (1971): “Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.

Torrance (1976): “Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, ...; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.

Para Esquivias (1997): “La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”.

De la torre (1999): “Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras”.

Gardner (1999): “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.

En términos generales se considera que cualquier persona posee algún nivel de capacidad creadora; que esta capacidad está estrechamente relacionada con la personalidad, con la educación y con el bienestar del ser humano, dado que en la medida que una persona pueda alcanzar niveles más elevados de creatividad, tendrá también la posibilidad de solucionar situaciones problemáticas, de mejorar el medio en el que se desenvuelve y la congruencia entre este medio externo y su interioridad.

1.2- Componentes de la creatividad

Guilford en 1964, planteo que el pensamiento de las personas creativas combina el proceso primario o pensamiento convergente, con el proceso secundario o pensamiento divergente. Si bien, todos los individuos poseen ambas modalidades de pensamiento, no todos tenemos la capacidad de utilizarlos y alternar la dominancia de uno sobre otro. Guilford afirmaba que en la percepción y en el hallazgo de ideas, se tiende a utilizar el pensamiento convergente y en las etapas de evaluación y realización se utiliza el pensamiento divergente. El desarrollo de la capacidad creativa incluye facilitar y estimular el acceso a ambos pensamientos, desarrollando la habilidad de recurrir a ellos, haciéndolos funcionales al proceso de creación.

Datos extraídos de Carevic, M. en “la Creatividad”. (2006). El aporte de éste autor, está en la descripción de las habilidades asociadas a cada estilo. A partir de diversos estudios, propone un listado de componentes o habilidades que se encuentran presentes en las personas creativas. , citado por Carevic, M. en “la Creatividad”. (2006), Estas habilidades son:

- **Sensibilidad a los problemas:** la sensibilidad denota la capacidad que poseen las personas creativas para descubrir diferencias, dificultades, fallos o imperfecciones, dándose cuenta de lo que debe hacerse.

Según Saturnino de la torre (1987) *“la misión educativa en este campo es sensibilizar y concienciar a los sujetos de que podemos mejorar todo lo que tenemos. Habituarles a detectar excepciones a las reglas, los prejuicios de las conductas, las contradicciones entre lo que se ve, se oye y se lee”*. (Pág., 28)

- **Fluidez:** es la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Según Guilford existen distintos tipos de fluidez: Fluidez ideacional (producción cuantitativa de ideas), fluidez de asociación (referida al establecimiento de relaciones) y fluidez de expresión (facilidad en la construcción de frases).

En este sentido Saturnino de la torre (1987) dice que *“a nivel educativo los planteamientos deben ser abiertos en todas las materias, mediante una enseñanza activa donde el alumnado además de oír, pregunta, responde, participa y practica. El docente pedirá que se relacionen hechos, conceptos, sucesos, palabras, etc”*. (Pág.22)

- **Flexibilidad:** Involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una reinterpretación. La flexibilidad puede ser de dos tipos: espontánea (sí el sujeto es capaz de variar la clase de respuesta que da) y de adaptación (cuando el sujeto realiza ciertos cambios: de estrategia de solución de planteamiento para tener éxito).

- **Originalidad:** Es la aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas. Las observaciones empíricas identifican esta cualidad como esencial a todos los productos que han tenido origen en procesos creativos.

Saturnino de la Torre (1987) aporta que: *“La mejor forma de potenciar la originalidad está en la flexibilidad del docente para aceptar y estimular las nuevas ideas que el alumnado propone, en vez de catalogarles de “extravagantes” o “indisciplinados”, ya que niñas y niños tienden instintivamente a crear e innovar si no se les frena”* (Pág. 24). Podríamos apuntar que como docentes tenemos el deber de no frenarles.

- **Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas.

Saturnino de la Torre (1987) propone como estrategias: pedirle al alumnado que ilustre un poema, canción,...con dibujos, permitiéndole así percatarse de los detalles, bien de los gráficos, del relato o ambos. (Pág. 26)

- **Capacidad de redefinición:** es la capacidad para reestructurar percepciones, conceptos o cosas. La persona creadora tiene la habilidad para transformar algo en otra cosa.

Las investigaciones de Guilford en el campo psicológico, las de Lowenfeld en las actividades plásticas y las de Torrance a través de sus test del pensamiento creativo, vienen a coincidir en algunos rasgos fundamentales, que permiten por una parte diagnosticar las realidades creativas, y por otra se pueden convertir en objetivos a alcanzar en la formación para la creatividad. En el siguiente cuadro podemos apreciar los rasgos en que coinciden (x) y en los que difieren (-) los tres autores citados

| Indicadores | AUTORES | | |
|--|------------------|--------------|------------------|
| | Víctor Lowenfeld | J.P Guilford | E. Paúl Torrance |
| Sensibilidad para problemas. Preguntas | x | x | x |
| Fluidez, productividad..... | x | x | x |
| Flexibilidad mental..... | x | x | x |
| Originalidad..... | x | x | x |
| Formular hipótesis..... | x | x | x |
| Redefinir (usos inusuales) | x | x | x |
| Mejora del producto..... | x | x | x |
| Establecer relaciones remotas..... | x | x | x |
| Elaboración..... | x | x | x |
| Síntesis..... | x | x | x |
| Abstracción..... | x | - | - |
| Análisis..... | x | - | - |
| Organización..... | x | - | - |
| Comunicación..... | x | x | x |

Tabla extraída de **La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación. Ricardo Marín (1995) Pág. 40**

Como podemos deducir, de lo expuesto hasta aquí, la creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticado del ser humano, todo apunta a que se encuentra influida por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas y su manifestación es diversa en un sin número de campos. En definitiva la creatividad no puede ser abordada como un rasgo simple de los seres humanos, es indudable que aspectos como: la mente, los procesos cognitivos que en esta se llevan a cabo, la personalidad, la motivación, las emociones y el mundo afectivo, juegan un componente singular en este proceso y hay que abordarlos de forma conjunta.

1.3- Creatividad y educación

España ha tenido en 36 años, seis sistemas educativos: LOECE, LODE, LOGSE, LOPEG, LOCE y LOE. La que más ha durado, ha sido 7 años, cuando se habla de que para que una ley en esta materia empiece a dar frutos se necesita una década y para que tenga resultados visibles ha de estar instaurada al menos 20 años. Las reformas en el ámbito de la educación,

representan un universo tan complejo y problemático que podemos movernos en el mero dominio de las jergas, lemas y simbologías como pura fachada para perpetuar lo que existe, camuflado bajo grandes declaraciones, mientras que proyectos y dinámicas realmente transformadoras pasan desapercibidas (I. Cantón, 1995).

El siglo XX pasará a la historia como el siglo de la infancia. En él se asentaron las bases de la escuela que conocemos y los apoyos legales que han facilitado el derecho de la educación como un derecho básico, así la *Declaración Universal de los Derechos Humanos*, de 10 de diciembre de 1948 (citado por Carbonell, 1995, p. 17), dice en su artículo 26:

Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

Se habla por primera vez de la gratuidad, obligatoriedad y, más importante aun, del derecho a la educación de toda persona sin distinción alguna. Se acentuaba de esta manera las bases de la escuela que hoy día conocemos y que está al alcance de todos. Nos encontramos con diferentes pedagogos, filósofos (como los citados a lo largo de esta exposición) y movimientos culturales, que no sólo han defendido la importancia de la educación de los niños desde su más tierna infancia sino también del fomento de la creatividad como hecho indiscutible.

En la *Ley General de Educación* se hace por primera vez una alusión explícita a la creatividad. El artículo 14.2., al hablar de la Educación Preescolar, determinaba que: *Los métodos serán predominantemente activos para lograr el desarrollo, la espontaneidad, la creatividad y la responsabilidad.* Posteriormente y hasta 1990 se aprueban diferentes leyes orgánicas con el fin de dar respuesta a los diez puntos mencionados de la constitución, de esta manera se aprueban la *Ley de Reforma Universitaria* (LRU) en 1983, la *Ley Orgánica de Derecho a la Educación* (LODE) dos años después y en 1990 la *Ley de Ordenación General del Sistema Educativo* (LOGSE).

La LOGSE fue otro paso importante en la construcción de un sistema educativo más igualitario. En ella, más concretamente en su preámbulo, se habla del pleno desarrollo de la personalidad del alumno, de la educación integral, del uso de una metodología activa que asegurase la participación del alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje y de la importancia de tener en cuenta el contexto sociocultural. En su artículo 2.3., establecía como uno de los principios bajo los que se tenía que desarrollar la actividad educativa: *d) El desarrollo de las capacidades creativas y del espíritu crítico.* Se empezaba a hablar abiertamente de capacidades creativas en el currículo como principio básico de la educación.

En 2002, se lleva al parlamento la *Ley Orgánica de Calidad de la Educación* (LOCE). Dicha ley recogía que el primer ciclo de Educación Infantil volvería a llamarse preescolar asignándole un carácter educativo y asistencial volviendo de esta manera a la ley de 1970. La LOCE también recogía la importancia de la creatividad en el sistema educativo como medio de progreso de la sociedad. En la exposición de motivos afirmaba:

En una sociedad que tiende a la universalización, una actitud abierta, la capacidad para tomar iniciativas y la creatividad, son valores fundamentales para el desarrollo profesional y personal de los individuos y para el progreso y crecimiento de la sociedad en su conjunto. El espíritu emprendedor es necesario para hacer frente a la evolución de las demandas de empleo en el futuro.

En la LOE (*Ley Orgánica de Educación*) de 2006 podemos encontrar 155 artículos (cuatro de ellos dedicados a la Educación Infantil y por los que se establecen: los *principios generales, objetivos, ordenación y principios pedagógicos* y la *oferta de plazas y gratuidad*). Al igual que en algunas leyes anteriores, la LOE recoge la importancia de la creatividad como fin propio de la educación. Concretamente en el capítulo primero en el que se desarrollan los *Principios y Fines de la educación*, en el artículo 2.f. se establece el siguiente fin educativo: *El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor*. En el artículo 2.k. recoge: *La preparación para el ejercicio de la ciudadanía y para la participación activa en la vida económica, social y cultural, con actitud crítica y responsable y con capacidad de adaptación a las situaciones cambiantes de la sociedad del conocimiento*.

Por último en la *Ley de Educación de Andalucía* (LEA) de 2007, señalar que el término creatividad aparece sólo una vez, concretamente, en el artículo 79 apartado 3 en el que se hace mención a los *principios generales de las enseñanzas elementales de música y danza* y el cual nos dice: *Los programas educativos darán prioridad al desarrollo de las aptitudes rítmicas y auditivas de las personas, fomentando tanto su creatividad como su capacidad de acción y transformación de los conocimientos*. No aparece ni una sola vez en Educación Infantil ni en las enseñanzas obligatorias. Levemente se puede observar en el artículo 38, en el que se hace mención a las *competencias básicas de las enseñanzas obligatorias*, lo cual excluye a la Educación Infantil al ser una enseñanza voluntaria.

A pesar de que a través de los tiempos se ha hablado y legislado sobre la importancia de la creatividad en educación, sigue persistiendo la idea de que la creatividad sólo se desarrolla en la persona a través de la expresión plástica y dinámica cuando se deja al alumnado actuar libremente. En este sentido se hace necesario apreciar y valorar un comportamiento creativo dentro del resto de áreas, haciendo uso de preguntas incitantes e indagatorias, mediante hábitos de búsqueda y experimentación, manteniendo una actitud divergente en la forma de enfocar las

distintas materias, poniendo más énfasis en el desarrollo de las habilidades y actitudes que en los contenidos. Una de las habilidades básicas que se debería enseñar en nuestras escuelas es la capacidad de descubrir, de hacer y buscar respuestas, en lugar de esperar pasivamente las indicaciones y respuestas del docente. El acto de desarrollar un pensamiento personal, basado en una confrontación de la información que recibimos con nuestro propio raciocinio y experiencias es un acto de creatividad.

Marín y De La Torre (1991) señalan que la creatividad debe considerarse un valor educativo que ha de plantearse, no solo, en normas legales, también en proyectos y programaciones, no debe convertirse en una palabra de relleno, sino incorporarse a todas las materias curriculares y traducirse en actividades concretas. Sternberg y Lubart (1997) también plantean críticas al sistema educativo por su poca contribución a la creatividad. Según estos autores, ejemplos evidentes de subestimación de la creatividad se encuentran en las escuelas, donde a veces ésta es rechazada, desvalorizada e incluso inhibida. Los investigadores señalan que el problema de la subvaloración de la creatividad en las escuelas se acrecienta con la naturaleza de las pruebas estandarizadas y las metodologías de evaluación predominantes

Hoy la enseñanza universitaria se rige por la convergencia europea y las orientaciones didácticas del Plan Bolonia donde se hace hincapié en la metodología como herramienta o palanca esencial para llevar a cabo el cambio de los tradicionales contenidos académicos a contenidos profesionales centrados en el desarrollo de competencias y habilidades. Es decir, de una enseñanza basada en la información del profesorado a una enseñanza basada en la actividad formativa del estudiante. Esa era la principal aportación de los créditos europeos. Aplicar estrategias que buscan, entre otros aspectos, desarrollar capacidades y habilidades de ideación, interacción, elaboración, competencia comunicativa, argumentación para expresar y defender los propios puntos de vista, trabajo colaborativo, desempeño de roles. Estrategias que se caracterizan por estar orientadas al desarrollo de actitudes, valores, sensibilidad emocional y de persistencia en la tarea iniciada. Citado por De la torre, (2009) en La universidad que queremos, estrategias creativas en el aula universitaria.

¿Qué naturaleza tiene el giro hacía un modelo basado en competencias y metodologías activas?

Existen abundantes trabajos académicos que ponen el acento en la transformación de los modos de enseñar y aprender en la sociedad del conocimiento y de las funciones que la Universidad ha de desempeñar para ser capaz de responder a los retos que el mundo actual plantea (Rodicio, 2010). Algunos de los cambios a los que se refieren estos estudios son, por un lado, la transición que está experimentando el profesorado universitario de un rol e

identidad de experto a otro de guía y facilitador del aprendizaje del alumnado. Por otro, de un modelo de enseñanza excesivamente unidireccional y expositivo en el que el protagonista central es el profesorado se pasa a uno en el que prima el intercambio educativo de carácter multidireccional; en este intercambio el alumnado, profesorado y contexto se relacionan y se hacen corresponsales de los avances que se producen en los escenarios educativos (Arandia, Alonso y Martínez, 2010). Como indica Zabalza (2003), el papel del docente pasa, en definitiva, de ser sólo especialista en ciencia a ser profesional del aprendizaje de su materia; es decir, a su competencia científica hay que añadir una competencia pedagógica que estimula el aprendizaje del alumnado. Citado por De la torre, (2009)

Estos cambios plantean, también, una transformación en las estrategias metodológicas y recursos a desarrollar en el aula para lograr el perfil competencial concretado en los Grados (López, 2011). Métodos de enseñanza que no se orientan solamente hacia los contenidos y metas que se presentan a los estudiantes, sino hacia los propios estudiantes y sus procesos de adquisición y construcción de conocimiento (Huber, 2008). Ilustra este movimiento universitario el cuadro que sobre el cambio de paradigma en la Universidad presentan Benito y Cruz (2006, 66).

| DIMENSIÓN | ANTES | AHORA | ¿MAÑANA? |
|-------------------|------------------------------------|---|--|
| Docencia | “Me enseñan” Trabajo individual | “Yo aprendo” Trabajo en grupo | Co--aprendizaje |
| Materiales | Manual, pizarra, transparencias | Caso, supuestos, problemas relacionados | Resolución de casos nuevos en situaciones interdisciplinarias |
| Evaluación | Evaluación final (examen) | Evaluación continua | Auto-- y coevaluación. Evaluación 360° |
| Motivación | Aprobar | Aprender | Adquirir autonomía para el aprendizaje confianza en resolución de problemas futuros no experimentados con anterioridad |
| Profesor | Maestro magistral | Guían en el aprendizaje | Preparador personal |

Cambio de paradigma Fuente: Benito y Cruz, (2006, 66)

Ahora bien, la realidad que se transfigura hoy tras cuatro años de la implantación del Plan Bolonia dista de las intenciones recogidas en el mismo. Bajo mi punto de vista y tras la experiencia formativa llevada a cabo en estos últimos cuatro años, decir que el alumnado que iniciamos el Plan hemos padecido los perjuicios del mismo, ya que hemos sufrido los efectos negativos que conlleva toda reforma, como la ambivalencia, resistencia y contradicciones del propio profesorado ante el esfuerzo personal y profesional que requería implicarse al implementar el plan con todas sus consecuencias Según lo reflejado en el cuadro anterior, comentar que en lo relativo a materiales hemos encontrado asignaturas en las cuales lo innovador ha sido mostrar contenidos tradicionales mediante presentaciones digitales, las cuales eran leídas literalmente por el profesor; en evaluación hemos seguido padeciendo la evaluación final, inclusive en asignaturas en las que hemos desarrollado trabajos a lo largo del

curso, trabajos que por otro lado no han servido para que el alumnado conozca sus puntos débiles y fortalezas y haya terminado aprobando si conocer los detalles de su propio proceso, ya que ha carecido del contraste con el profesorado, conociendo la nota de los mismos al finalizar el curso; la evaluación continua ha sido desdeñada con argumentos tales como “con tantos alumnos es imposible”, “es más fácil y rápido corregir un examen que doscientos trabajos”; por último añadir que en gran parte de las asignaturas el docente ha seguido manteniendo una actitud de “profesor magistral” y/o ha interpretado el concepto de guía en el autoaprendizaje como “un dejar hacer y al final veremos que salió”, sin dar respuesta a dudas razonables. Aun compartiendo con Saturnino (2009) su argumentación entorno a la no dotación de medios y/o recursos necesarios previos a la aplicación del plan: *el gran problema deriva de haber implementado el plan sin antes haber realizado las previsiones necesarias entorno al acondicionamiento físico y material del nuevo escenario educativo; a la preparación y asimilación por parte del personal docente en cuanto a formación práctica.* Citado en La universidad que queremos, estrategias creativas en el aula universitaria; Y siendo este un factor que ha jugado en contra tanto del profesorado como del alumnado; considero que es muy criticable la actitud de gran parte de profesorado que no ha mostrado predisposición en incluir estrategias y recursos didácticos, adaptados a los intereses y necesidades del grupo clase y a las demandas de un aprendizaje dinámico y creativo, tal y como prevé el Plan Bolonia. Como dice Saturnino de la Torre (2009): *Un profesional tiene, o ha de tener, competencias no sólo para resolver problemáticas o situaciones concretas, sino que conoce, o debe conocer, el porqué y para qué de aquello en lo que se ocupa. Es, o debe ser, una persona reflexiva, capaz de analizar y mejorar su práctica. Posee, o debe poseer, una visión capaz de ir más allá del problema o situación, conecta, o debería conectar, la teoría, la técnica y la práctica. Es por ello que el docente, maestro o profesor, en tanto que profesional de la enseñanza ha de poseer unas competencias respecto al contenido, a la didáctica o forma de implicar al alumno en su dominio y ser capaz de actualizarse y desarrollarse profesionalmente.*

En este sentido me atrevo a decir que estos aspectos dependen más de la actitud y aptitud de la persona que de los medios económicos que la administración conceda o no; son aspectos que hablan de la capacidad de innovación, de una predisposición al cambio metodológico, en definitiva de una capacidad creativa; a la vez que hablan de las tres dimensiones presentes en educación: *ser, saber y hacer*. Dicho con otras palabras, actitudes flexibles, dominio de los contenidos y competencia didáctica. Con todo ello quiero manifestar mi opinión sobre como se adolece, hoy, la formación universitaria ante la carencia de una enseñanza creativa y de cómo las experiencias vividas en el aula cargadas de resistencia, contradicciones, incluso apatía y en

algún caso rechazo frontal ante sugerencias “motivadoras” realizadas por parte del alumnado, juegan un papel negativo en el futuro docente que se forja en el aulario de la universidad, en concreto referida a la experiencia vivida, de cara a desempeñar su futuro rol; por todos es sabido que prevalece lo que el alumnado, percibe, siente y vive, mas que los contenidos teóricos que hablan de innovación y creatividad expuestos en magnificas retóricas que se contradicen con las actitudes docentes, los requisitos del plan Bolonia y con las expectativas del alumnado; todo ello hace mella negativa en un amplio sector del alumnado que no ha tenido la oportunidad de acceder a un tipo de aprendizaje realmente creativo en innovador, y que terminara repitiendo los mismos patrones obsoletos en sus futuras aulas como docente. No obstante, destacar las figuras docentes que han sabido conjugar esfuerzo y dificultad y se han implicado poniendo al alcance del alumnado estrategias y actitudes que han conseguido motivar e ilusionar a gran parte del aulario a pesar de todos los inconvenientes.

Por todo ello se hacen necesarios cambios en el mundo actual y en materia educativa en especial, la universidad debe repensarse y renovarse en concordancia con la realidad actual que le rebasa y le demanda nuevas perspectivas, porque es precisamente en sus aulas donde se perfila la formación para los escenarios laborales. Resulta alentador que la normativa legal y la Administración favorezcan el estudio y desarrollo de la creatividad, pero lo más importante es la toma de conciencia, por parte de los profesionales docentes, de su valor humano y social. La creatividad no es una cualidad más sino el atributo que más contribuye al desarrollo y enriquecimiento de los pueblos. Sin creatividad no hay progreso. Remarcar que lo más intrínseco de la creatividad no está en las leyes ni en las reformas, sino en la *actitud de las personas*. Y en consecuencia, de los profesionales que hoy día dan vida a los aularios.

2. Modelo teórico

Saturnino de la Torre (2003) afirma que la enseñanza creativa debe estar dirigida al desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes. El hecho de propiciar un pensar reflexivo y creativo en el salón de clase permite no solo dominar y asimilar los contenidos académicos, sino desarrollar habilidades como observar, sintetizar, relacionar, inferir, interrogar, imaginar, dramatizar, etc. La creatividad en tanto que contenido formativo, permite un amplio desarrollo de competencias y habilidades cognitivas, afectivas y actitudinales, pragmáticas y volitivas. Un programa de estimulación creativa completo, incorpora las dimensiones del ser, saber, hacer, querer o persistir, vinculadas a la persona, proceso, ambiente y producto. Desde un punto de vista didáctico, la creatividad es un concepto que debe ser abordado de forma curricular en los objetivos, como contenido formativo y como estrategia, en las actividades de aprendizaje y en la

evaluación. De hecho, la creatividad si no se inserta en propuestas curriculares o proyectos que la integren desde los objetivos a la evaluación, se reduce a mera aspiración de buena acogida social. La creatividad requiera transformación, cambio en el sujeto y en los destinatarios. Por eso se habla de la *polinización de la creatividad*; esto es, la formación sistemática, dentro de un plan o proyecto, que permita desarrollar o aplicar lo aprendido en los propios entornos de estudio, trabajo y vida. No es suficiente con recibir sino que es preciso extender, transferir, aplicar. (Pág. 162- 206)

3.1- Principios para una metodología creativa

Antes de emprender acción alguna y siguiendo los postulados de Saturnino de la Torre (1987) en *Educación en la Creatividad*, capítulo V, Pág. 301, es preciso que como docente me plantee ¿Qué quiero conseguir de mi alumnado y cómo puedo alcanzarlo? ¿Qué conocimientos he de transmitir? ¿Qué capacidades pretendo desarrollar? ¿Qué actitudes deseo promover? ¿Qué habilidades quiero ejercitar? ¿Cómo quiero/puedo llevarlo a cabo? ¿Cómo lo evaluaré?, mas allá del estilo pedagógico que se adopte, ya que estos cuestionamientos iniciales nos harán tomar conciencia de lo que buscamos en la educación, del tipo de personas que queremos formar, así como reformular nuestros principios, creencias y saberes.

Como docentes deberíamos propiciar un ambiente reflexivo y creativo en el aula, donde nuestro alumnado se sienta seguro y libre. Únicamente propiciando un ambiente de libertad y profundo humanismo en nuestras aulas, conseguiremos que se manifieste la creatividad de los alumnos, siendo éstos capaces de enfrentarse al cambio.

Saturnino plantea cuatro puntos cardinales de la programación, yo los hago extensibles a proyecto, estrategia, recurso y metodología, a saber:



Situándonos de esta forma desde un punto de vista “discéntrico”, de lo que ha de conseguir el alumnado, como centro de nuestra actividad educativa. Los términos usados están centrados en el educando que es quien ha de conseguirlo.

Asimilación: Supone unas capacidades en que sustentarse y unos conocimientos objetos de asimilación. Entendiendo el aprendizaje, lo asimilado, como cambio de comportamiento.

Creatividad: respondiendo a una capacidad o aptitud mental al mismo tiempo que a una actitud o forma de comportamiento. Desarrollando esta capacidad a través de todos los contenidos que se impartan, ya que el hombre se encuentra a si mismo cuando crea.

Destreza: polo complementario de la creatividad. Contempla las habilidades psicomotrices que implican una aptitud y conocimiento reforzado por el ejercicio, no solo físico, si no incluyendo la agilidad mental.

Autodeterminación: Que brota como consecuencia de la madurez personal, pretendiendo recoger con ella la tendencia a actuar desde dentro por propio impulso. La función del docente ha de ser la de despertar en su alumnado el deseo de promocionarse, de superarse, de conseguir las cosas por si mismo sin que se las den hechas.

Partiendo de estos principios metodológicos, tratare de combinar los principios básicos, filosofía, estrategias y planteamiento de trabajo de los autores que a lo largo de la carrera me han parecido interesantes y que pienso merece la pena rescatar, como son: Piaget, Montessori, Malaguzzi, Gardner y Garaigordobil, en un intento de plantear una metodología personalizada basada en el principio de acción, conjugando psicomotricidad y juego, en sus aspectos mas expresivos, como canal de aprendizaje. Por cuestiones obvias de espacio desarrollare la propuesta metodologica en Anexo. (págs. 17-39)

3. Conclusión

En 1632 Comenius ya hablaba de ser creativo, de innovación, de crear pensamiento crítico. Su método pedagógico tenía como base los procesos naturales del aprendizaje: la inducción, la observación, los sentidos y la razón. La educación debía ser comprensiva, no memorística, y un proceso para toda la vida, que integrase las actividades creativas humanas y sus principios para una amplia reforma social basada en la unión de la teoría, la práctica y la crisis (estímulo para el pensamiento). Hoy, a tres siglos vista y con un largo bagaje de reformas educativas, diversidad de pedagogos, psicólogos, filósofos,... que implementaron metodologías que se universalizaron por la relevancia de sus postulados y logros, aún hoy en pleno siglo XXI, seguimos debatiendo y reivindicando una educación mas justa, equitativa, creativa, critica, no memorística... me cuestiono ¿Cómo es posible esto? ¿No hemos aprendido nada? ¿A dónde fueron aquellos grandes legados pedagógicos? concluyendo que quizá la respuesta sea que en realidad no interesa que la educación sea justa, equilibrada, creativa,... ya que el pensamiento neoliberal- capitalista, sigue imperando por encima de todo y todos. Y el espíritu del confort/conformismo sigue coaccionando para que “una mayoría” siga defendiendo “su parcela de poder y confort”, incluyendo a personas que se proclaman abanderadas del cambio y la innovación.

Para que una propuesta renovadora alcance sus metas es preciso que sea viable, asumida por quienes han de aplicarla, progresiva, acompañada de formación, ejemplificada con nuevos

materiales. Llegando a formar parte de la cultura profesional del docente. Ninguna idea, comportamiento o actuación está plenamente asumida hasta que no forma parte de la cultura, de las personas e instituciones. La formación del profesorado debe consistir, en algo más que la instrucción de las características formales y psicopedagógicas de la ley vigente, sin descender a la práctica del aula. Ante las reformas se instruye al profesorado en el nuevo lenguaje y sus procedimientos para que éste sea capaz de utilizarlo, pero ello no quiere decir que se produzcan cambios fundamentales en su estilo docente.

La construcción de contextos creativos de enseñanza y aprendizaje implica reconocer que la creatividad incorpora una variedad de procesos (resolución de problemas, pensamiento divergente, pensamiento convergente), una serie de hechos motivacionales y de personalidad (como el autoconcepto, la autoconfianza, la curiosidad, la flexibilidad y la motivación intrínseca) y un conjunto de condicionantes contextuales. Los contextos educativos deben ser espacios que muestren a los alumnos el placer de pensar, aprender, descubrir y crear, como así también el compromiso y la responsabilidad con que dicha actividades tienen que realizarse. Tal vez, ayudar a los alumnos a encontrar el sentido y el significado de aprender y crear sea el gran desafío de la educación y uno de los caminos para su transformación.

Todas las variables expuestas, que hacen referencia al hecho creativo, funcionan de un modo independiente, combinándose entre si. Por lo que he de concluir diciendo que es necesario, si queremos educar niños creativos y desarrollar su pensamiento divergente, buscar una enseñanza que favorezca la autonomía del individuo, un ambiente democrático que permita al niño dar sus opiniones y respetar a los demás; donde se tenga en cuenta la individualidad, dentro de la colectividad, permitiéndole a cada cual desarrollar sus propias capacidades y fomentando sus intereses personales y sociales.

4. Bibliografía

* Britton, L. (2013). Jugar y aprender con el método Montessori. Editorial Paidós. Barcelona.

* Carevic, M. (2006). La Creatividad. Consultado el 25 junio 2014
<http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>

* Dewey, J. (1989). Cómo pensamos. Nueva exposición de la relación entre el pensamiento y proceso educativo. (Traducción Galmarini, M. A.). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1933).

* De la Torre, S. (1987).^{2ª} edición. Educar en la creatividad. Recursos para el medio escolar. Ed. Narcea. Madrid.

* De la Torre, S. (1999). Creatividad en la reforma española. Revista de Educación, núm. 319, pp. 187-198. Barcelona.

De la torre, S. (2003). Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica. Octaedro Ediciones. Barcelona. (Pág. 162- 206)

* De la Torre, S. (2009). La universidad que queremos, estrategias creativas en el aula universitaria. Revista Digital Universitaria, volumen 10 Número 12. Coordinación de Publicaciones Digitales. DGSCA-UNAM.

URL: <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art89/int89.htm>.

* De la Torre, S y Esquivias, M, T. (2010). Descubriendo la creatividad en estudiantes universitarios: preferencias y tendencias mediante la prueba DCT. Revista iberoamericana de educación. n.º 54/2 – 10/11/10

* Entrevista al Doctor Alfredo Hoyuelos. Reggio Emilia y la pedagogía de Loris Malaguzzi. Consultado el 08 julio de 2014. Novedades Educativas.

URL: <http://www.redsolare.com/new3/hoyuelos.pdf>.

* Escuelas infantiles de Reggio Emilia. Traducción de Inés Marichalar (2011). La inteligencia se construye usándola. Editorial Morata y Ministerio de Educación. Madrid.

* Ferrándiz, C. (Noviembre 2011). Documento general sobre definición y evaluación de la creatividad. Grupo de investigación sobre Altas Habilidades Universidad de Murcia. Consultado 12 julio 2014.

URL: http://www.cepazahar.org/recursos/pluginfile.php/6903/mod_resource/content/0/DOCUMENTO_CREATIVIDAD.pdf

* Figuras de la pedagogía: Comenius. Aularia.org

http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0%20figuras_pedagogia.htm

* Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. La actividad lúdica como recurso psicopedagógico: una propuesta de reflexión y acción. Editorial seco Olea. Madrid.

* Garaigordobil, M. (1996). Jugar, cooperar y crear: tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente. Faisca: revista de altas capacidades, Nº 4, 1996, págs. 54-75.

* Garaigordobil, M. (2007). Intervención Psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los Programas JUEGO. Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar. 22 y 23 de Noviembre. Universitat Jaume I. Castellón.

* Garaigordobil, M y otros. (2008). El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa. Capítulo 1, Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. Editorial Graó

* Gardner, H. (1983); (versión utilizada, 6ª reimpresión 2001). Estructuras de la Mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples. Editado por FCE, Colombia.

* Gardner, H. (1987). Arte, Mente y Cerebro. Paidós. Buenos Aires.

* Gardner, H. (1995) Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica. Paidós. Barcelona.

* Inteligencia y creatividad.

URL: http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/7/espanol/Art_7_101.pdf

* López, R. (1997). En Torno a Inteligencias Múltiples. Revista Enfoques Educativos Vol.1 N° 2 (1998).

* Munari, A. 1994. Jean Piaget. Revista trimestral de educación comparada UNESCO: Oficina Internacional de Educación, vol. XXIV, nos 1-2, 1994, págs.315-332. París.

* Sanchidrian, C; Ruiz, J y otros. (2010). Historia y perspectiva actual de la educación infantil. Editorial Grao. Barcelona.

* Standing, E, M. (2009). La revolución Montessori en la educación. Editorial Siglo veintiuno. Madrid.

* Video: los 100 lenguajes del niño.

URL: <http://www.youtube.com/watch?v=BFNi0TcVKTY>

* Yentzen, E. (Puesto en línea el 23 septiembre 2012). Teoría general de la creatividad. Consultado el 9 julio 2014.

URL: <http://polis.revues.org/6745>; DOI: 10.4000/polis.6745

5. Anexo: Propuesta metodológica

1. Referentes teóricos pedagógicos

1.1- La importancia de Comenius en la Pedagogía (1592-1670)

Comenius, proclamo: “todos los hombres tienen una aptitud innata hacia el conocimiento”, sin restringirlo a una elite, así creo la concepción de una escuela popular a la que todos tenían acceso. Definió la educación como: “*el arte de hacer germinar las semillas interiores que se desarrollan no por incubación sino cuando se estimulan con oportunas experiencias, suficientemente variadas y ricas y sentidas siempre como nuevas, incluso por quién la enseña.*” Comenius planteo un método práctico de aprender: “*donde los conocimientos se infiltren suavemente en las almas, llevando al entendimiento la verdadera esencia de las cosas e instruir acerca de los fundamentos, razones y fines de las más principales cosas que existen y se crean.*” Instando a formar primero el entendimiento de las cosas, después de la memoria y por último la lengua y las manos. Su gran obra fue **Didáctica Magna** (1632). Comenius busca la sistematización de los procesos educativos. Se preocupa de las diferentes etapas del desarrollo educativo y separa por edades la educación con el fin de colocar los conocimientos en espiral. Habla de la globalidad de las unidades, aspecto que hoy en día aún se tiene muy en cuenta. Cada aprendizaje debe formar parte de otro o inducirlo. El autor es el primero en tener cuenta al alumnado y sus necesidades.

Su método pedagógico tenía como base los procesos naturales del aprendizaje: la inducción, la observación, los sentidos y la razón. La educación debía ser comprensiva, no memorística, y un proceso para toda la vida, que integre las actividades creativas humanas y

sus principios para una amplia reforma social basada en la unión de la teoría, la práctica y la crisis (estímulo para el pensamiento).

Concibió la educación como un sistema donde el niño y el sujeto del acto educativo en general era el centro de la atención. Su concepción paidocéntrica de la educación ponía todos los componentes educativos al servicio del aprendiz, estableciendo un nuevo modelo, pues anteriormente al alumno no se le daba tal importancia, siendo considerado como simple receptor-pasivo del conocimiento.

Otro aporte de gran importancia, en su obra «Orbis-Pictus», es la inclusión de ilustraciones para enseñar y la utilización del teatro y la interpretación teatral como un instrumento importante de motivación y estimulación del aprendizaje. Información extraída de Aularia (revista digital de educación).

1.2- Piaget y la educación

Las investigaciones del psicólogo y epistemólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) constituyen una importante aportación para explicar cómo se produce el conocimiento en general y el científico en particular. Marcan el inicio de una concepción constructivista del aprendizaje que se entiende como un proceso de construcción interno, activo e individual. Los métodos de esta corriente tienen en cuenta la naturaleza propia del niño y se basan en las leyes de la constitución psicológica del individuo y en las de su desarrollo.

El desarrollo cognitivo supone la adquisición sucesiva de estructuras mentales cada vez más complejas; dichas estructuras se van adquiriendo evolutivamente en sucesivas fases o estadios, caracterizados cada uno por un determinado nivel de su desarrollo. Para Piaget (1969) el desarrollo intelectual constituye un proceso de adaptación que es continuación del biológico y que presenta dos aspectos: adaptación y acomodación. En el intercambio con el medio, el sujeto va construyendo tanto sus conocimientos como sus estructuras cognitivas, estas no son producto exclusivo de los factores internos o ambientales, si no de la propia actividad del sujeto. En el proceso de desarrollo cognitivo distingue diferentes estadios o periodos de desarrollo (sensoriomotor, operaciones concretas y operaciones formales). De esta forma Piaget elabora una compleja teoría evolutiva y estructural que trata de explicar el conocimiento como el resultado de un proceso evolutivo (paso de un nivel de conocimiento a otro mayor) a través del cual el sujeto construye estructuras cognitivas que le permiten comprender la realidad que le rodea, permitiendo adaptar los contenidos que se van a enseñar a las capacidades reales de niñas/os.

Una idea central de la teoría de Piaget (1969) es que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino que es el producto de una interrelación. El sujeto construye su conocimiento a medida que interactúa con la realidad. Esta construcción se realiza mediante varios procesos, entre ellos la asimilación y la acomodación. Con la asimilación el individuo incorpora la nueva información haciéndola parte de su conocimiento. Mediante la acomodación la persona transforma la información que ya tenía en función a la nueva. El resultado final de la interrelación entre los procesos de acomodación y asimilación es una equilibración, que se produce cuando se ha alcanzado equilibrio entre las discrepancias o contradicciones que surge entre la información nueva que se asimila y la información que ya teníamos y a la que nos hemos acomodado.

Como regla fundamental propone en varias ocasiones la importancia de la actividad del alumno: *“Una verdad aprendida no es más que una verdad a medias mientras que la verdad entera debe ser reconquistada, reconstruida o redescubierta por el propio alumno”* (Piaget, 1950, pág. 35). Este principio educativo reposa, para Piaget, en una realidad psicológica indiscutible: *“Toda la psicología contemporánea nos enseña que la inteligencia procede de la acción”*. Por lo tanto, se propone una escuela sin coerción, en que el alumno debe experimentar activamente para reconstruir por sí mismo lo que ha de aprender. Este es en líneas generales el proyecto educativo de Piaget. Sin embargo, *“No se aprende a experimentar simplemente viendo experimentar al maestro o dedicándose a ejercicios ya totalmente organizados: sólo se aprende a experimentar probando uno mismo, trabajando activamente, es decir, en libertad y disponiendo de todo su tiempo”* (Piaget, 1949, pág. 39).

En vista de que los niños pequeños están más desarrollados desde el punto de vista sensoriomotor que desde el de la lógica verbal, conviene proporcionarles esquemas de acción sobre los que pueda basarse la enseñanza posterior... una educación sensoria-motriz favorece la iniciación al pensamiento lógico matemático (Piaget, 1939c, pág. 37). Ya que este deriva de la acción: resulta que la presentación intuitiva no basta, el niño debe realizar por sí mismo la operación manual antes de preparar la operación mental. Citas extraídas de la *revista trimestral de educación comparada (París, UNESCO: Oficina Internacional de Educación), vol. XXIV, nos 1-2, 1994, págs. 315-332.de*

1.3- Aportaciones de María Montessori

La Metodología Montessori comenzó en Italia y es tanto un método como una filosofía de la educación. A partir de sus experiencias con niños en riesgo social. Basó sus ideas en el respeto hacia los niños y en su impresionante capacidad de aprender. Los consideraba como la

esperanza de la humanidad, por lo que dándoles la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, el niño llegaría a ser un adulto con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz. El material didáctico que diseñó es de gran ayuda en el período de formación preescolar. La mayoría de sus ideas hoy parecen evidentes e incluso demasiado simples, pero en su momento fueron innovaciones radicales, que levantaron gran controversia especialmente entre los sectores más conservadores.

Características, rescatables, de la escuela Montessori. Énfasis en: estructuras cognoscitivas y desarrollo social:

- * Docente desempeña un papel sin obstáculos en la actividad del aula. El alumno es un participante activo en el proceso enseñanza aprendizaje.
- * El ambiente y el método alientan la autodisciplina interna.
- * La enseñanza individualizada y en grupo se adapta a cada estilo de aprendizaje según el alumno. Niñas/os son motivados a enseñar, colaborar y ayudarse mutuamente.
- * El alumnado: escoge su propio trabajo de acuerdo a su interés y habilidad. Formula sus propios conceptos del material autodidacta. Trabaja por el tiempo que quiera en los proyectos o materiales escogidos. Marca su propio paso o velocidad para aprender y hacer de él la información adquirida. Descubre sus propios errores a través de la retroalimentación del material.
- * El aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento del éxito. Mediante material multi sensorial para la exploración física.
- * Programa organizado para aprendizaje del cuidado propio y del ambiente (recoger y organizar el material de clase y sus útiles personales, quitarse y ponerse prendas de vestir, limpiar las mesas, aseo personal, etc.).
- * El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable de secretos sin molestar a los compañeros.
- * Organizar el programa para los padres, entender la filosofía Montessori y participar en el proceso de aprendizaje, dentro y fuera del aula.

Los principios básicos de su metodología se basan en:

La mente absorbente de los niños posee una capacidad maravillosa y única: la capacidad de adquirir conocimientos absorbiendo con su vida psíquica. Lo aprenden todo

inconscientemente, pasando poco a poco del inconsciente a la conciencia, avanzando por un sendero en que todo es alegría.

Los períodos sensibles son períodos en los cuales los niños pueden adquirir una habilidad con mucha facilidad. Se trata de sensibilidades especiales que permiten a los niños ponerse en relación con el mundo externo de un modo excepcionalmente intenso, son pasajeras y se limitan a la adquisición de un determinado carácter.

El ambiente preparado organizado cuidadosamente para el niño, diseñado para fomentar su auto-aprendizaje y crecimiento. En él se desarrollan los aspectos sociales, emocionales e intelectuales y responden a las necesidades de orden y seguridad. Las características de este Ambiente Preparado le permiten al niño desarrollarse sin la asistencia y supervisión constante de un adulto. Ambiente basado en los principios de simplicidad, belleza y orden. Espacios luminosos y cálidos, que incluyen lenguaje, plantas, arte, música y libros. Los materiales son organizados de manera sistemática y en secuencia de dificultad.

El rol del adulto es guiar al niño y darle a conocer el ambiente en forma respetuosa y cariñosa. Ser un observador consciente y estar en continuo aprendizaje y desarrollo personal.

Para María Montessori los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos. Lo más importante es motivar a niñas/os a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás. Permitir que el niño encuentre la solución de los problemas. A menos que sea muy necesario, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Permitir que sean ellos los que construyan en base a sus experiencias concretas. Con respecto a la competencia, este comportamiento debía ser introducido solo después de que el niño tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos. Entre sus escritos aparece: «Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar». Fuentes de información Aularia.org: Figuras de la pedagogía; Standing, (2009) y Britton, L. (2013).

1.4- Malaguzzi y el valor de lo cotidiano

Malaguzzi valoraba y provocaba la utilización de la multiplicidad de lenguajes donde un niño y un adulto se comunican; lenguajes de dimensiones distintas, de interpretaciones, de dimensiones narrativas, de poesía, para poder emerger, en los que poder surgir. Hablaba de los *100 lenguajes del niño*, con ello no hablaba solamente del lenguaje plástico, músico, matemático aislados, sino de la integración y la interrelación de los lenguajes. Cuando un niño

dibuja, no solamente está haciendo plástica, tal vez está punteando y, además de dejar huellas, está produciendo un sonido rítmico. Tal vez está dibujando una figura humana, y tiene una experiencia con relación a la identidad del ser humano; otras veces, cuando un niño dibuja está intentando poner dentro de algo cinco cosas y, por lo tanto, desarrolla una experiencia matemática, espacial, topológica. Y también, cuando los niños dibujan, adoptan distintas posturas corporales para hacerlo, por lo tanto hay un componente motriz. El dibujo entonces no sólo es una expresión plástica, sino una expresión en su máxima significatividad, donde se articulan los 100 lenguajes sin la separación que los adultos queremos ver de disciplinas diferenciadas. Cita extraída de una entrevista realizada por Novedades Educativas al Doctor Alfredo Hoyuelos.

Principios de la escuela Reggiana. El objetivo de estas escuelas es crear una escuela amable, activa, inventiva, habitable, documentada y comunicable, un lugar de investigación, aprendizaje y reflexión, donde se encuentren bien las familias, los niños, las niñas y los educadores.

La propuesta de Reggio Emilia: El niño como co-constructor de conocimiento, identidad y cultura.

Malaguzzi sostiene que la escuela debe ser motor de transformación social, haciendo uso de la cultura existente, puesto que es un valor que poseemos, pero sin obviar ni matar omnipotentemente la cultura de la infancia. Por lo tanto la escuela ha de tener tres características:

En primer lugar, es *motor de transformación social* y no puede actuar solamente para la reproducción.

En segundo lugar, la escuela *recoge los valores culturales* en los cuales están insertos los niños (valores actualmente en crisis con la llegada de inmigrantes y el mestizaje de culturas; por lo tanto, saber en qué cultura estamos es mucho más complejo hoy que hace algunos años).

Finalmente, la escuela tiene que tener la característica, sobre todo, de **escuchar cómo es la cultura de la infancia**, que muchas veces no se corresponde con la idea que el adulto tiene sobre la infancia. Recogiendo las ideas de los niños y las niñas, el adulto puede transformar su propia cultura a partir de los valores o del punto de vista que tienen los niños y niñas sobre la sociedad y la cultura.

Las Escuelas de Reggio Emilia proponen un sistema educativo democrático y participativo, en el que destaca el deseo de búsqueda y experimentación. El proyecto cultural de su fundador, el

pedagogo Loris Malaguzzi, privilegia la atención principal al niño y no a la materia a enseñar, la transversalidad cultural y no el saber dividido en sectores, el proyecto y no la programación, el proceso y no sólo el producto final, la observación y la documentación de procesos individuales y grupales y la confrontación y la discusión como estrategias de autoformación docente.

Algo que ha llamado mi atención ha sido las múltiples fuentes que han inspirado la pedagogía de Malaguzzi, entre otras Rosseau, Pestalozzi, Froebel, la escuela activa de Bovet y Ferriere; Decroly, Piaget, Vigostsky, Freire...; Gardner, Kagan...; y la capacidad de extraer las diferentes esencias, analizarlas, contrastarlas, discutir las, cuestionarlas, realizando entre ellas un intercambio de razones y emociones; obteniendo de ellas sugerencias, prestamos, pensamientos y temas para reflexionar, hasta llegar a poner en movimiento sus ideales. Encontrando, cito textualmente, “El sentido de la verdadera versatilidad teórica y de la investigación”. Extraído de La educación infantil en Reggio Emilia (2009)

1.5- Teoría de las Inteligencias múltiples

La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1993), modifica la visión usual, unidimensional, de la inteligencia humana estableciendo ocho categorías de inteligencia: verbal/lingüística, lógico/matemática, visual/espacial, corporal/kinestésica, musical/rítmica, interpersonal, intrapersonal, naturalista y emocional.

Gardner (1995; 53) plantea que inteligencia y creatividad son lo mismo, aunque difieren en algunos aspectos. Así vemos cómo sus definiciones de persona creativa y persona inteligente son muy similares, llegando a afirmar que tanto el estudio de la creatividad como el de la inteligencia van unidos y son inseparables.

Mi definición de creatividad presenta unos paralelismos y unas diferencias reveladoras con mi definición de inteligencia [...]. Las dos suponen resolver problemas y crear productos. La creatividad incluye la categoría adicional de plantear nuevas cuestiones, algo que no se espera de alguien que sea ‘meramente’ inteligente según mis términos. La creatividad difiere de la inteligencia en otros dos aspectos. [...] la persona creativa siempre actúa dentro de un ámbito, disciplina o arte. [...] la persona creativa hace algo que inicialmente es nuevo, pero su contribución no reside sólo en la novedad [...] lo que hace que una obra o una persona sean creativas es la aceptación final de su novedad (Gardner, 2001, pp. 126-127).

Gardner (1998), afirmaba: Si la inteligencia es plural, lo es también la creatividad. Así como no hay un tipo único de inteligencia, tampoco puede haber un tipo único de creatividad. Establece cuatro características de la persona o talento creador:

- *Cognitivo*: parte de la idea de que cada creador se diferencia entre sí por el tipo de inteligencia que exhibe.

- *Personalidad y motivación:* las personas idealmente creativas suelen tener alta autoestima, al igual que presentan una alta motivación hacia su tarea.
- *Aspectos sociopsicológicos:* referidos al apoyo y estimulación familiar.
- *El perfil de la productividad:* se refiere a la *regla de los diez años*, según la cual a partir de una *década de un aprendizaje aumenta la probabilidad de un avance importante*

Para definir cada ámbito de la inteligencia, Gardner estudió el desarrollo de habilidades en los niños y la forma en que se descomponían las diferentes capacidades en casos de daño cerebral. Además, Gardner observó cómo se manifestaba cada una de las inteligencias dentro de la cultura del individuo. Cada inteligencia expresa una capacidad que opera de acuerdo con sus propios procedimientos, sistemas y reglas, y tiene sus propias bases biológicas. Gardner (1983; 1994; 1997) agrupo la inteligencia en nueve tipos diferentes:

1-Inteligencia lingüística: Es la habilidad para utilizar el lenguaje oral y escrito para informar, comunicar, persuadir, entretener y adquirir nuevos conocimientos.

2-Inteligencia musical: Es la habilidad para entender o comunicar las emociones y las ideas a través de la música en composiciones y en su ejecución.

3-Inteligencia lógica matemática: Es la que se utiliza para resolver problemas de lógica matemáticas: Utiliza el pensamiento lógico para entender causa y efecto, conexiones, relaciones de ideas. Permite al estudiante: pensar críticamente, ejecutar cálculos complejos, razonar científicamente, establecer relaciones entre diversos aspectos y abstraer y operar con imágenes mentales.

4-Inteligencia Espacial: Es la capacidad utilizada para enfrentar problemas de desplazamiento y orientación en el espacio, de pensar y formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones. Permite al estudiante: percibir la realidad, hacer reproducciones mentales, reconocer objetos en diferentes circunstancias, anticipar consecuencias, comparar objetos y relacionar colores, líneas, formas, figuras y espacios.

5-Inteligencia corporal – kinestésica: Es la habilidad para usar el cuerpo y la mente en la ejecución de destrezas motoras, tareas físicas y en la manipulación de objetos. Está relacionada con el aprendizaje, mediante la realización de movimientos deportes y teatro. Capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas.

6-Inteligencia intrapersonal: Habilidad para tomar conciencia de sí mismo y conocer las aspiraciones, metas, emociones, pensamientos, ideas, preferencias, convicciones, fortalezas y debilidades propias.

7-Inteligencia interpersonal: Es la que permite entender a los demás. Habilidad para captar los sentimientos y necesidades de los otros. Sabe establecer relaciones. Ejerce destrezas de liderato. Trabaja cooperativamente en forma efectiva.

8- Inteligencia emocional: formada por la inteligencia intrapersonal y la interpersonal, juntas determinan la capacidad de dirigir la propia vida de manera satisfactoria .Es la habilidad de tener conciencia emocional, sensibilidad y manejo de destrezas que nos ayudarán a maximizar la felicidad a largo plazo.

9-Inteligencia naturalista: Es la utilizada cuando se observa y estudia la naturaleza. Es la habilidad para interactuar con la naturaleza. Se refiere a la habilidad de reconocer y clasificar las planta, toda la variedad de flora, fauna, rocas, y minerales.

Con ello, Gardner postula que los seres humanos somos capaces de conocer y de aprender de nueve maneras diferentes. Se trata de distintas maneras de vivir y de estar en el mundo. Todas las personas pueden presentar estas inteligencias, pero claramente en distinta intensidad, y con diferencias en las formas en que se recurre a ellas y se las combina para llevar a cabo determinadas tareas. El reconocimiento de esta diversidad hace más compleja la comprensión de la experiencia y el aprendizaje humano. Estas diferencias desafían un sistema educativo que supone que todos pueden aprender las mismas cosas del mismo modo, y que basta con una medida uniforme y universal para poner a prueba a un estudiante.

Es evidente que la cultura occidental da preferencia a las inteligencias lingüística y lógico-matemática: ¿Por qué dedicar entonces energía a estimular aquellas inteligencias en las cuales nuestra cultura no parece estar demasiado interesada? Esta es la respuesta de Gardner, a la cual me sumo:

- * Para dar mejores oportunidades y ampliar las posibilidades de atender adecuadamente a los niños que sistemáticamente fracasan en la escuela.
- * Porque las distintas inteligencias no representan sólo contenidos, sino también formas de pensamiento que es bueno aprovechar.
- * Porque la hegemonía de ciertas inteligencias ha bloqueado la oportunidad de hacer frente a la diversidad de tareas y desafíos que tienen los seres humanos.

Lo interesante de esta teoría es que dentro del constructo inteligencia-creatividad contempla una amplia variedad de capacidades humanas presentes en distintas culturas. Al igual que Gardner creo que el propósito de la escuela “debe de ser desarrollar todas las inteligencias y ayudar a las personas a alcanzar metas que sean apropiadas para su inteligencia (aquella que tengan más desarrollada).

1.6- Aportaciones de M. Garaigordobil sobre el juego como recurso pedagógico

Con la finalidad de facilitar la estimulación del pensamiento creativo en contextos educativos esta autora ha sugerido algunas actitudes o pautas que promueven la activación de diversos procesos implicados en el desarrollo de la creatividad (Garaigordobil, 1995a. pp. 193-194): (1) Fomentar el autoconocimiento; (2) Analizar y comprender los problemas humanos en general; (3) Educar en la tolerancia a los conflictos y frustraciones; (4) Permitir la libertad de elección y la autonomía, (5) Estimular la actitud lúdica; (6) Potenciar aptitudes creativas tales como fluidez, flexibilidad y originalidad, a través de tareas verbales y gráfico-figurativas; (7) Estimular la espontaneidad creativa mediante la realización de actividades tales como: pintar, jugar, discutir, improvisar, modelar, escribir (8) Ejercitar la creatividad social a través de la cual se revelan nuevas relaciones, se cambian normas existentes de manera razonable y se contribuye a la resolución general de problemas de la realidad social... esto se puede estimular mediante actividades que activen formas originarias de comunicación e información, incluyendo el lenguaje, la interpretación de roles, la danza ... ; (9) Promover la dramatización creativa a través de ejercicios de movimientos, ejercicios para sensibilizar los distintos sentidos. pantomimas y juegos; (10) Realizar actividades en las que se estimule la fantasía; y (11) Potenciar en el contexto del grupo la seguridad de ser aceptado, la confianza en las propias capacidades, el espíritu de entrega y compromiso, así como la necesidad de logro. Extraído de *Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: "Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar"* (Garaigordobil 2007)

Juego y desarrollo infantil

M. Garaigordobil (2008) argumenta que el juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional:

El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las

actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños:

- Descubren sensaciones nuevas.
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).
- Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal...).
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen...
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad. Desde el punto de vista del desarrollo cognitivo, jugando niñas/os aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno.

El juego favorece la comunicación y la socialización. Mediante el juego niñas y niños entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: «el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación». Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para con tribuir a un fin común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego. Por lo tanto, el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen.

El juego es un instrumento de expresión y control emocional. Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad que procura a los infantes placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Ayudándole a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo. Diversos estudios que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo afectivo-emocional

concluyen que el juego es un instrumento de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental.

Extraído de, *El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa. Importancia del juego infantil en el desarrollo humano (Capítulo 1, 2008)*

El juego cooperativo como estrategia para fomentar la relación, la comunicación y la cooperación grupal: Maite Garaigordobil plantea el uso del juego cooperativo y creativo como estrategia de aprendizaje en las aulas, poniendo énfasis en los primeros niveles de escolarización ya que este tipo de juego estimula la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad, subyaciendo a ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. Todas estas actitudes, hoy día, brillan por su ausencia en la gran mayoría de aulas donde, intencionadamente o no, se favorece la competitividad, la individualidad, donde la diversidad en su más amplio sentido es entendida como dificultad, la divergencia de estilos y/o pensamientos como problemas. Si prestamos atención a lo que acontece en algunas aulas, con frecuencia observamos que uno de los problemas más habituales son las peleas y el recelo entre grupos e individuos, la incapacidad de trabajo en equipo, y la falta de motivación de los alumnos. El uso del juego cooperativo elimina el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad.

Este tipo de juego estimula un sentimiento de grupo, aceptando cada individualidad dentro de él, permite las relaciones de igualdad entre los jugadores, potencia las relaciones empáticas, constructivas, amistosas, cordiales..., fomentando la comunicación, las conductas de ayuda, resolución de problemas y compartir entre los miembros del grupo.

Existe un acuerdo unánime entre investigadores que han estudiado estas relaciones, que concluyen que los juegos de grupo tienen gran trascendencia en distintos parámetros de la socialización infantil. Los niños en sus juegos interactúan-cooperan con los iguales y desarrollan su conciencia moral, aprendiendo normas de comportamiento. Además, la situación lúdica representa una oportunidad para conocer a las personas que le rodean, y a sí mismo, teniendo todo ello un relevante papel en la adaptación social. El niño movido por el deseo de juego busca compañeros con los cuales entra en interacción, interacción que facilitará progresivamente el tránsito de la actitud egocéntrica a una de mayor colaboración con los demás. El juego estimula este tránsito porque para jugar, el niño: (a) tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de

percepción y de valoración de las situaciones: (b) tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse, complementarse con el rol del compañero, para contribuir a un fin común (representación), y todo ello provoca interacción, comunicación y, aprendizaje de cooperación grupal (Garaigordobil, 1995a).

En el juego el niño crea espacios relacionales nuevos; a través del juego vive situaciones diversas en las que se desenvuelven sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales. El juego crea un contexto relacional de amplio espectro (Zabalza, 1987), es un laboratorio de comunicación social, donde los niños reconstruyen el mundo de los adultos y sus complejas relaciones con el fin de dominarlo y comprenderlo (Ortega, 1987, p. 25). Aportaciones y citas extraídas de *Maite Garaigordobil en Jugar, cooperar y crear. Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente.* (1996).

2. Desarrollo metodológico.

Actualmente en E.I se está llevando a cabo en gran número de escuelas un modelo educativo basado en el constructivismo, para mi gusto, demasiado centrado en el desarrollo cognitivo, poniendo el acento en la lectoescritura como fase preparatoria para la primaria, utilizando técnicas que hacen que el alumnado haya de permanecer largo rato sentado, mediante técnicas o actividades que no encajan con los intereses y necesidades vitales del ciclo, con demasiada celeridad porque hay que cumplir un contenido curricular. La palabra constructivismo refleja la idea en la que se basa, dejar que el niño construya su propio aprendizaje, su propio pensamiento, demande actividades más complejas. Para ello es necesario crear un clima en la escuela de libertad de búsqueda de información e investigación, con un guía, la/el docente, que le proporcione materiales necesarios, le apoye y le oriente en su búsqueda. El docente debe creer en lo que está haciendo, debe ser reflexivo, y abierto a los cambios necesarios que le permitan obtener los resultados deseados, poniendo el acento en el proceso de sus alumnos y no en los contenidos que marca el curriculum, los contenidos son una guía no un dictado. Y para ello debe prepararse tanto teóricamente como en la práctica, aprendiendo a observar el proceso que se lleva a cabo en su aula y a ser paciente. El alumno debe saber qué se espera de él, los padres deben estar bien asesorados y conocer el proceso de aprendizaje que lleva a cabo su hijo.

Cuando el niño empieza su escolaridad lleva en sí cuatro *impulsos innatos, el de comunicar, el de construir, el de indagar y el de expresarse de forma más precisa* (Dewey, 1989, p. 30). Impulsos que no se pueden dejar fuera de la escuela e ignorarlos, ya que de estos depende el crecimiento y construcción activa del niño. Considerando estos impulsos, el

principio de acción de Piaget: “Una verdad aprendida no es más que una verdad a medias mientras que la verdad entera debe ser reconquistada, reconstruida o redescubierta por el propio alumno” (Piaget, 1950, pág. 35), teniendo en cuenta que los niños entre 0-5 años están más desarrollados desde el punto de vista sensoriomotor que desde el de la lógica verbal, así como la importancia de la conexión entre el desarrollo motor/cognoscitivo y tomando como referentes los cuatro puntos cardinales de la programación de la creatividad de Saturnino de la Torre (1982), en concreto la destreza como polo complementario de la creatividad, sugiero como parte central de un programa para la etapa de la E.I, el uso de una metodología *cuyo eje central sea el desarrollo de las destrezas, habilidades y capacidades psicomotoras*. En el tramo 0-2años es algo que básicamente está instaurado, sin embargo en el segundo ciclo 3-5años la actividad psicomotriz pasa a ocupar un segundo/tercer plano o están estrechamente vinculadas con el desarrollo grafomotriz y la E.F. Aquí el planteamiento es otro, se trata *de vivenciar con el cuerpo los conocimientos*. Es decir, mediante el uso de actividades psicomotrices como dramatización, recitado, expresión corporal, mímica, teatro, construcciones lógicas, juego simbólico, cooperativo, y heurístico juegos tradicionales,...Teniendo en cuenta que la globalidad infantil (afectos y odios, deseos o rechazos de relación,...) tienen al cuerpo como instrumento para expresar sus necesidades y experiencias afectivas, niñas y niños necesitan del contacto corporal para encontrar su equilibrio emocional.

Es importante, siguiendo a Garaigordobil, tener presente la importante conexión entre el juego (y sus diferentes modalidades: sensoriomotor, simbólico y cognitivo) y las dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional, ya que este vínculo contribuye de un modo eficaz a su crecimiento y desarrollo. Por lo que el juego se convierte en recurso indispensable para hacer efectiva esta metodología; puesto que el juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano, una posibilidad de autoexpresión para los niños, de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. Conectando, de este modo, con la filosofía de María Montessori, la cual defiende que *los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos*. Lo más importante es motivar a niñas/os a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás, **para ello nada mejor que utilizar una actividad natural propia de la infancia como es el principio de**

acción mediante los juegos. Poniendo en funcionamiento sus principios metodológicos básicos: *la mente absorbente de los niños, los períodos sensibles, el ambiente preparado.* (Desarrollados en pág. 20)

Para una buena práctica y ejecución de este proceso, el docente ha de tener previsto de antemano: qué materiales le serán útiles, debe aprender a observar el proceso y prestar atención para que el niño no se pierda y evolucione, debe preparar y conocer bien la materia que el alumno va a aprender, programar unos objetivos para que el proceso sea coherente, buscar varios instrumentos de evaluación, que le permitan evaluar no solo desde un punto de vista cuantitativo sino también cualitativo.

El objetivo de esta metodología, al igual que los principios de la escuela Reggiana, es crear una escuela amable, activa, inventiva, habitable, documentada y comunicable, un lugar de investigación, aprendizaje y reflexión, donde se encuentren bien niñas y niños, familias y docentes. Contemplando la utilización de la multiplicidad de lenguajes, poniendo en funcionamiento los *100 lenguajes del niño* de Malaguzzi, donde un niño y un adulto se comunican; hablando no solo de lenguaje plástico, músico, matemático aislados, sino de la integración y la interrelación de los posibles lenguajes, privilegiando así, la atención principal al niño y no a la materia a enseñar, la transversalidad cultural y no el saber dividido en sectores, el proyecto y no la programación, el proceso y no sólo el producto final, la observación y la documentación de procesos individuales y grupales y la confrontación y la discusión como estrategias de autoformación docente.

Por último, al igual que Gardner (ver pág. 23-25), creo que el propósito de una buena práctica debe de ser *“desarrollar todas las inteligencias y ayudar al alumnado a alcanzar metas que sean apropiadas para su inteligencia”*. Por ello contemplo de forma paralela al principio de acción, ya expuesto, un abordaje de sus categorías de inteligencia: verbal/lingüística, lógico/matemática, visual/espacial, corporal/kinestésica, musical/rítmica, interpersonal, intrapersonal, naturalista y emocional.

Esto supone un reto como docente puesto que se ha de prever y articular una programación abierta con variedad de estrategias y recursos para abarcar las diversas situaciones de aprendizaje que contemplen las ocho categorías; a la vez que un desafío ante un sistema educativo que supone que todos pueden aprender las mismas cosas del mismo modo, y que basta con una medida uniforme y universal para poner a prueba a un estudiante.

El aula debe considerarse como un espacio abierto a la creatividad. La distribución de espacios cobra especial importancia y debe cuidarse al detalle: facilitando la movilidad, estar

bien estructurados y organizados (un lugar ordenado con lógica imprime unas señas de identidad y un tipo de actitud que invitan a seguirlas), disponer de variedad de materiales accesibles al alumno (distribución por rincones), actividades realizadas por talleres, uso de distintos espacios del centro educativo. Permitiendo de este modo una mayor fluidez, flexibilidad, originalidad y mayor grado de concentración en las actividades. Contemplar la flexibilidad en el agrupamiento de los alumnos, cuidando los gustos y afinidades, además de la heterogeneidad y permitir la rotación de sus miembros.

El punto de partida consistiría en tener claridad sobre que tipo de contenidos-conocimientos queremos trabajar. Partiendo de ellos habrá que seleccionar juegos, materiales y recursos para personalizar las actividades. Esta propuesta conlleva la elaboración de materiales con el propio alumnado, tanto dentro del aula como fuera de ella, mediante talleres donde el protagonismo siga siendo del alumnado. Teniendo en cuenta que el principio fundamental de esta propuesta es el de “acción”, nada mejor que fomentar la creatividad-inteligencia que usándola, o sea, dando forma a los contenidos tanto con el cuerpo como con la mente. Esta propuesta implicaría, también, programar contenidos por pequeños proyectos y/o talleres.

Para el desarrollo de esta propuesta se parte de la idea de estructurar el espacio en rincones, contemplando los siguientes. Biblioteca y lenguaje; Expresión grafica: Pintura, modelado y transformación de materiales; Juego simbólico: La casa y muñecas, juego dramático-disfraces-marionetas, la tienda; juegos de lógica y matemáticas; Rincón de las ciencias experimentales; circulo assembleario: espacio central de comunicación y donde realizar juegos y actividades dirigidos en pequeño y gran grupo. Esta metodología contempla la necesidad de combinar en el horario escolar, por un, el juego didáctico dirigido o semidirigido a propuesta del docente, alternando actividades movidas con otras mas relajadas y siempre con carácter lúdico.

A continuación desarrollare un esquema sobre como estructurar esta propuesta metodologica, combinando juegos, estrategias,... en función de los tipos de inteligencia establecidos por Gardner:

Corporal/kinestésica: Esta inteligencia toma como elemento fundamental para su desarrollo el cuerpo. Una de sus características es la habilidad para emplear el cuerpo en formas muy diferenciadas y hábiles para propósitos expresivos; también es la capacidad para trabajar hábilmente con objetos, tanto los que comprenden los movimientos finos de los dedos y las manos como los que explotan los movimientos motores gruesos del cuerpo. Teniendo en

cuenta que el cuerpo es fundamental para el individuo, puesto que su desarrollo físico, intelectual, social,...dependen de él y que niños/as aprenden mejor moviéndose, actuando, usando sus sentidos, participando; tal y como ya se planteó, esta capacidad/inteligencia es tomada como el eje central de esta propuesta metodológica. Sugiriendo para su desarrollo una amplia gama de estrategias, como:

- Juegos de expresión corporal y dramatización: mímica (que potencia el control de los movimientos corporales propios y la capacidad para manejar objetos con habilidad), cuentos motores (combinándolos con música desarrollamos la percepción musical, así como podemos utilizarlos para trabajar el resto de inteligencias), danza,...
- Todo tipo de juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos: pelotas, aros, cuerdas, telas,...) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.
- Actividades y juegos para la psicomotricidad fina: ensartado, juegos tipo Montessori (abrochar botones, abrir-cerrar cremalleras, cerrojos, candados, coser...), modelado, pintura y dibujo con materiales diversos (ceras, pinceles, esponjas, pintura dedos,...), todo tipo de encajes (cubos, formas geométricas, puzzles,...) todas ellas ayudan a preparar la musculatura y la coordinación oculo-manual para la futura escritura.

Visual-táctil-auditiva /espacial: Consiste en la habilidad de pensar y formar un modelo mental de mundo en tres dimensiones. Permite al individuo: Percibir la realidad, hacer reproducciones mentales, reconocer objetos en diferentes circunstancias, anticipar consecuencias, comparar objetos y relacionar colores, líneas, formas, figuras y espacios. Esta habilidad está relacionada con el sentido de la vista, sin embargo, investigaciones con individuos ciegos ha indicado que el conocimiento espacial no depende del todo del sistema visual, y que incluso los invidentes pueden apreciar determinados aspectos como reconocer con facilidad las formas geométricas que se presentan por medio de dibujos con líneas realzadas, convertir las experiencias espaciales en el número de pasos (o movimientos de dedos) seguidos en determinada dirección y en la clase de movimiento necesario.(Gardner), por lo que relacionamos esta capacidad con otros sentidos como el oído y el tacto que nos aportan otras dimensiones sobre el espacio. Para el desarrollo de esta capacidad podríamos utilizar recursos tipo:

- Juegos de pistas y búsqueda del tesoro; las cuatro esquinas,...

- Juegos con ojos vendados: la gallinita ciega (dejándose guiar por las voces de compañeros), el lazarillo, reconocer objetos y personas por el tacto y/o sonido...
- Excursiones, recorridos por las dependencias del centro y cercanías.
- Describir recorridos habituales: de casa al colegio, del aula a otra dependencia del centro,...
- Juego de búsqueda de errores entre dibujos semejantes, construir y recorrer laberintos
- Observar objetos, espacios, personas...desde diferentes ángulos, describirlos y comentar las diferencias que se observan según el ángulo.
- Reconstruir espacios con los bloques lógicos: el aula, su habitación, casa,...
- Lecturas de mapas.

Musical/rítmica: La Inteligencia musical fue descrita por Gardner, como la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Esta habilidad ayuda a entender o comunicar las emociones y las ideas a través de composiciones y en su ejecución. La inteligencia musical abarca a un abanico de habilidades como la capacidad de cantar una canción, recordar melodías, tener un buen sentido del ritmo, componer música, tocar instrumentos o simplemente disfrutar de la música. Los niños pueden aprender los conceptos básicos a partir de la música, les encanta cantar y suelen hacerlo entonados. Pueden reproducir la música recién escuchada y componen ritmos, patrones o melodías, experimentan con sonido y disfrutan mucho de la música. “Su cerebro se prende con la música, y queda encendido para aprender otras cosas.....” Podemos trabajar y favorecer esta capacidad mediante:

- Bailes, coreografías, escenificando canciones, ejecutando diferentes danzas del mundo.
- Cantando y escuchando canciones, silbando, acompañando canciones con gestos.
- Experimentando con instrumentos, haciendo ritmos con instrumentos y partes del cuerpo.
- Escuchando música instrumental mientras realizamos otras actividades.
- Discriminando diferentes sonidos.
- Componiendo letras de canciones y transformando letras conocidas.

Verbal/lingüística: Como es sabido el área del lenguaje consta principalmente de comprensión y expresión oral y escrita. En este periodo no debe ser el momento de adquisición de técnicas de lectoescritura, sino aprovechar para que niñas/os se expresen tanto oral como por escrito (a propia demanda) desde los primeros años de edad. De este modo el niño “inventará” sistemas de expresión (oral y escrita) que le permitan comunicarse, y llegara a una escritura convencional, no porque se la impongan machacándole un método de lectoescritura, sino

porque descubrirá que es necesario para ser entendido por los demás. Para desarrollar esta inteligencia podremos utilizar juegos y estrategias como:

- Uso de Juegos con palabras (adivinanzas, retahílas, trabalenguas), dominós y juegos de cartas (tipo memory) que posibiliten relacionar imágenes y palabras, poner rótulos con el nombre a los objetos presentes en el aula con el objeto de que se realice asociación imagen-palabra (el valor de la lectura como tal en este momento es secundaria). En la medida que el grupo avance se introducirán juegos más complejos como dominós de letras, alfabetos de madera, crucigramas, sopas de letras, el ahorcado,...
- Literatura: Narración, comentario y análisis de cuentos en asamblea, pequeños grupos y si procede a título individual, donde el alumnado anticipe, indague, reflexione, piense, deduzca, cambie el argumento,...; inventar cuentos colectiva e individualmente dando pautas de inicio, sobre un contenido curricular y de forma libre y espontánea,...
- Charlas asamblearias donde cada alumno se exprese libremente, comente las acciones realizadas,...

Lógico/matemática: la función básica en esta área es enseñarles a pensar, a investigar planteándoles problemas cognitivos según la edad para que ellos indaguen, comprueben, clasifiquen, organicen,... Tipo de juegos y recursos que se pueden utilizar:

- Material montessori: torres, listones de números, cilindros, cajas multifunción, bloques lógicos, escaleras de números,...recipientes para trasvasar elementos líquidos y sólidos,...
- Juego de tiendas: simulaciones y prácticas de compra-venta de artículos, manejo de dinero de juguete,...
- Juegos de lógica como tres en raya, parchis, la oca, Damas...Clasificar, seriar, agrupar,...
- Utilizar el lenguaje para:
 - a). Definir sensorialmente las cosas: ¿cómo se siente? ¿A qué se parece? ¿Cómo es? ¿A qué te recuerda?
 - b). Hacer recuentos cotidianos: ¿Cuántos estamos hoy en clase? ¿Cuántos no han venido? ¿Quién será hoy el primero en la fila? ¿Quién ha sido el último? ¿Qué fue lo primero que hicimos hoy? Etc.
- Planteamiento de problemas cognitivos.
- Utilizar relojes de arena, digitales, analógicos para seguir las secuencias temporales de las actividades diarias.

Naturalista: El conocimiento del medio debe ser para el alumnado un constante descubrimiento de su entorno o de lugares lejanos físicamente pero entrañables y acercados por la fantasía, los medios de comunicación o un hobby familiar. El objetivo ha de centrarse en, aprenden juntos a investigar, a recopilar datos, organizarlos, etc. Recursos y estrategias que se podrían implementar:

- Visitas a museos, excursiones, invitando a personajes relacionados con un tema de interés
- Visionado de documentales, películas, imágenes de diferentes entornos: naturales, rurales, urbanos,... que permitan ver las diferencias y comentarlas.
- Cuidar animales y plantas, hacer un huerto.
- Colecciones de hojas, minerales,... haciendo experimentos sencillos de mezclas, fuerza, presión, gravedad,...
- Trabajar el reciclaje mediante proyectos y/o talleres: ¿Qué es? ¿Para que sirve? ¿Cómo se hace? ¿Cuáles son sus beneficios? Elaborar objetos, juguetes, esculturas,... con material de desecho.

Interpersonal: Esta inteligencia nos permite entender a los demás. Se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones con los otros.

Intrapersonal: Las capacidades inherentes a esta inteligencia nos permiten comprendernos a nosotros mismos y a otras personas; nos permiten imaginar, planificar y resolver problemas especialmente los emocionales.

Emocional: esta inteligencia conjuga las dos anteriores y hace referencia al conocimiento de nuestras propias emociones y a como nos afectan. Siendo importante conocer en que modo nuestro estado de ánimo influye en nuestro comportamiento. Se trata de hacer que cada individuo reconozca sus diferentes emociones, las de los otros y aprenda a manejarlas.

Estas tres inteligencias comparten capacidades y habilidades básicas por lo que pienso que lo correcto es implementar estrategias de acción conjunta que las favorezcan de forma interrelacionada; para ello el docente ha de establecer códigos y pautas de acción general, algunas de ellas habrán de ser negociadas en grupo y entre todos establecer reglas de conducta individual y grupal. Para ello el propio docente habrá de ser consecuente y trabajar y reconocer sus propias emociones ante situaciones conflictivas, a la vez que mantener una actitud empática y no emitir juicios de valor. Básicamente las líneas de acción del docente giraran entrona a:

a) Permitir a cada alumno:

- Elegir la actividad que desea realizar.
- Marcar su propio ritmo de trabajo.

b) Estrategias de:

- Trabajo en equipo, en pares.
- Discusión, reflexiones y acuerdos en grupo.
- Juegos cooperativos.
- Juegos para reconocer las emociones.
- Favoreciendo la ayuda entre iguales.
- Aprendizaje mediante ensayo-error.
- Valorar tanto el esfuerzo, como los aciertos y con ello el proceso.

c) Diálogos y asambleas para:

- Comentar ¿Cómo me he sentido hoy? ¿Qué es lo que mas/menos me gusto? ¿Cómo me siento cuando...?
- Elogiar o criticar actitudes de sus compañeros hacia el.
- Favorecer la resolución de conflictos de forma pacífica entre iguales, ejerciendo como mediador.
- Elaborar normas y reglas de funcionamiento

Dentro de esta metodología se contempla la implicación directa y la participación de las familias, que además de estar al corriente de los detalles del proceso y metodología que se va a llevar a cabo, se necesitara contar con su ayuda para la elaboración de materiales y desarrollo de algunas actividades. Por lo que esta metodología lleva implícita una estrecha relación de acción tutorial con las familias, a la vez que una dinámica de puertas abiertas favoreciendo con ello la relación desde un plano de “afectividad-efectiva”. Si pretendemos que la creatividad educativa se extienda mas allá de las cuatro paredes del aula, hemos de abrir las puertas de los centros a las familias y también a la comunidad, generando con ello un efecto multiplicador.

En cuanto a la evaluación la observación es una técnica fundamental de la educación infantil. Observaremos el proceso y los resultados del mismo. El docente debe aprender a observar, delimitando el campo, buscando técnicas de observación y recogida de información; haciendo uso de los medios a su alcance, grabaciones, fotos, ordenación del material a observar mediante un “portafolios” donde archivar los trabajos significativos de los niños, que junto a anotaciones, entrevistas con los alumnos y la observación estructurada serán la base de la evaluación de infantil.

Finalmente sugerir una matriz que ayude en el proceso de observación y evaluación individual:

Dimensión psicomotriz:

- Coordinación dinámica global
- Equilibrio
- Respiración
- Precisión
- C. oculo manual
- C. oculo motriz
- Esquema corporal
- Eje central de simetría
- Percepción visual
- Orientación espacial

Dimensión cognitiva:

- Atención
- Memoria
- Creatividad
- Organización perceptiva
- Expresión oral
- Comprensión oral
- Lógica verbal
- Codificación-decodificación
- Agrupamientos de clase

Dimensión afectiva-social:

- Capacidad de disfrutar: ¿Manifiesta alegría en los juegos?
- Nivel energético
- Capacidad de expresar emociones
- Expresión espontánea
- Capacidad para descargar tensiones
- Capacidad de simbolizar
- Naturaleza de las fantasías: temas de sus obras

Dimensión social:

- Conocimiento de los otros
- Capacidad de escucha
- Cooperación
- Confianza en los demás
- Características de sus interacciones
- Aceptación reglas
- Autonomía

Estas dimensiones serán objeto de observación en cada una de las actividades, juegos, estrategias que se apliquen al alumnado.