



**ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN JÓVENES Y
ADULTOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**
Grado en Pedagogía

Autora: Miriam Catalán Recio
Tutora: Margarita R. Rodríguez Gallego
Modalidad A

Agradecimientos

Para finalizar con el TFG, en primer lugar, me gustaría agradecer su tiempo y atención a mi tutora, quién me ha ofrecido la libertad y las orientaciones requeridas para conducir con éxito la elaboración del presente trabajo.

Por otra parte, agradecer a la Asociación Marafiki por formar parte de la implementación del recurso educativo, así como otorgarme el espacio, los materiales y las herramientas necesarias para llevarlo a cabo. Por último, me gustaría hacer mención a las personas de mi círculo más cercano por el apoyo y la confianza que han depositado en mí.

Índice

1. Introducción	5
2. Justificación	6
3. Creatividad	7
3.1. Concepto de creatividad	7
3.1.1. Etapas del proceso creativo	9
3.2. La personalidad creativa	11
3.3. Estímulos y barreras para la creatividad en el ámbito educativo	12
3.4. Estrategias mentales para estimular la creatividad	15
4. Discapacidad intelectual	16
4.1. Concepto, evolución y clasificación de discapacidad intelectual	16
4.2. Etiología de la discapacidad intelectual	18
4.3. Afectaciones más comunes de las personas con discapacidad intelectual	18
4.4. La capacidad creativa en personas con discapacidad intelectual	20
4.5. Marco legislativo de la discapacidad intelectual en el contexto educativo	21
5. Investigaciones y experiencias para estimular la creatividad en personas con discapacidad intelectual	23
6. Objetivos del TFG	25
7. Metodología del TFG	26
8. Propuesta de creación de recurso educativo	26
8.1. Descripción del recurso	26
8.2. Objetivos y competencias del recurso	27
8.3. Contenidos del recurso	28
8.4. Aspectos espacio-temporales	28
8.5. Recursos y materiales	29
8.6. Evaluación del recurso	30
9. Conclusiones	34

10. Referencias bibliográficas	35
11. Anexos	41
11.1. Anexo I. Actividades del cuaderno	41
11.2. Anexo II. Cuaderno de creatividad	52

Resumen

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo fomentar la creatividad en jóvenes y adultos con discapacidad intelectual. El trabajo se divide en dos partes principales: una fundamentación teórica y una propuesta de intervención de un recurso educativo. En la fundamentación teórica, se realiza una revisión bibliográfica en diferentes bases de datos para conocer en profundidad la creatividad y la discapacidad intelectual. De esta forma, se engloba una definición sobre ambos conceptos, las etapas del proceso creativo, la personalidad creativa y los estímulos y barreras para la creatividad; así como, la evaluación del concepto de discapacidad intelectual, etiología y sintomatología. Además, se realiza una investigación sobre el marco legislativo que regula la educación de las personas con discapacidad intelectual y se incluyen estudios y experiencias que demuestran el impacto de la creatividad en este colectivo. Por otra parte, en la propuesta de intervención, se elabora un cuaderno de creatividad. En esta propuesta se indican los objetivos, contenidos, competencias, actividades y evaluación del recurso educativo, entre otros aspectos. Finalmente, se presentan una serie de conclusiones sobre la elaboración del TFG, donde se incluyen tanto sus ventajas como sus propuestas de mejora.

Palabras claves: creatividad, discapacidad intelectual, desarrollo creativo, estrategias, educación.

Abstract

This Final Degree Project's (FDP) aim is to encourage creativity in teenagers and adults with intellectual disability. The project is divided into two main parts: a theoretical basis and a proposal of an educative resource's procedure. In the theoretical basis, a literary revision of different data bases is carried out in order to know in depth about creativity and intellectual disability. By doing so, a global definition of both terms is given, as well as that of the stages of the creative process, the creative personality, and, the stimuli and barriers for developing creativity; also, that of the evaluation of the concept of intellectual disability, etiology and symptomatology. Moreover, an investigation about the legal frame regulating the education of the people with intellectual disability. There are included studies and experiences that show the impact of creativity in this collective. On the other hand, a booklet of creativity is elaborated in the proposal of an educative resource's procedure. In this proposal the objectives, contents, competences, activities, and, evaluation of the educative resource, among others, are indicated. Finally, a series of conclusions about the production of the FDP, where advantages and proposals of improvement are exposed, are presented.

Key words: creativity, intellectual disability, creative development, strategies, education.

1. Introducción

Al ser la creatividad un concepto muy amplio, las aportaciones de cada autor/investigador son valiosas ya que enriquece aún más el campo de estudio. Por ello, tras la selección de diversos autores, se ha elaborado un repositorio en el que se muestra la evolución del concepto a lo largo de la última década. Por otra parte, la conceptualización de discapacidad intelectual está más clarificada ya que, aunque ha evolucionado bastante desde sus orígenes, presenta diferentes enfoques multidisciplinares.

Una vez que se han ofrecido los diferentes conceptos en los que se detalla el corpus teórico, se hace hincapié sobre el tema principal del presente trabajo. Son numerosos los autores, como Pinilla Gil (2017) y Alonso (2016) que confirman la existencia de prejuicios acerca del desarrollo de la creatividad y las personas con discapacidad ya que esta capacidad está relacionada con un coeficiente intelectual elevado. Como solución a los estereotipos, el desarrollo de la creatividad en personas con discapacidad intelectual trae consigo una serie de beneficios. Desde un punto de vista educativo, Giúdice (2013) y Alonso (2016) indican que la creatividad fomenta la expresión, la estimulación cognitiva, el aprendizaje significativo y la comunicación corporal, visual y artística, la integración social y el autoconcepto.

Debido a esto, Almansa (2012), Bernabeu y Goldstein (2010), BorrotoCarmona y Collazo Delgado (2014), Fleith (2011, citado en Moura de Carvalho et al., 2021), Guilera (2020) y Pinilla Gil (2017) añaden que una persona con discapacidad intelectual, al igual que todas las personas, dispone de una serie de capacidades creativas y estas no se llegan a potenciar porque no se le ofrece las oportunidades convenientes.

En contraposición a estos prejuicios, García (2013) afirma que el arte y la creatividad son herramientas claves en el fomento de competencias y habilidades en cualquier colectivo de la sociedad. Asimismo, Ciprés Fañanas (2021) señala que todas las personas disponemos de la capacidad creativa, solo que con un nivel u otro de desarrollo.

A modo de conclusión, el presente trabajo tiene como uno de los principales objetivos demostrar que las personas con discapacidad intelectual tienen el potencial de desarrollar la capacidad creativa.

2. Justificación

El presente trabajo tiene como línea de estudio principal el desarrollo de la creatividad en personas jóvenes y adultas con discapacidad intelectual. Por ello, se aunó la pedagogía con nuestra pasión por el arte con el objetivo de realizar un trabajo que lleva nuestra marca personal. Todos disponemos de la capacidad creativa, en mayor o en menor medida; por ello, debe ser estimulada para que la persona sea consciente de su propia valía, fomentando así sus potencialidades y su satisfacción personal.

Por otra parte, las prácticas curriculares en la Asociación Marafiki nos ayudaron a encontrar el colectivo al que quería hacer partícipe de nuestro trabajo y a dar respuesta a la pregunta ¿cómo podemos estimular la capacidad creativa en jóvenes y adultos con discapacidad intelectual?

Con la finalidad de dar respuesta a la pregunta, el objetivo general del presente Trabajo Fin de Grado es elaborar un recurso educativo para estimular la creatividad en jóvenes y adultos, a partir de 21 años, con discapacidad intelectual. Además de generar resultados originales en la elaboración de las actividades como prueba observable de la eficacia del recurso elaborado; de mejorar la psicomotricidad fina y la coordinación oculo-manual a través de las actividades con el objetivo de adquirir resultados más óptimos; y de dar a conocer las tareas, los materiales y las herramientas propias de la artesanía con el fin de saber diferenciar unas de otras y de poder discriminar su uso en cada una de las actividades plásticas. Para ello, antes de elaborar el recurso educativo, se realizó un marco teórico en el que se ofrece fundamentación sobre los dos conceptos claves del presente trabajo. En cuanto a la creatividad, se profundiza en el término para otorgar claridad en su concepción a través de su evolución por parte de diferentes autores. Además, se detallan las fases del proceso creativo y las características que conforman la personalidad creativa; así como las técnicas y estrategias mentales que fomentan la creatividad y, por contraposición, los elementos inhibidores que la dificultan. En referencia a la discapacidad intelectual, se comienza por depurar el concepto a través de su evolución; así como, las categorías en las que se clasifica la discapacidad intelectual. Así mismo, se especificará su etiología y las afectaciones más comunes de las personas que la presentan.

Para encaminar el marco teórico hacia el objetivo principal del Trabajo de Fin de Grado, se hará especial mención a la capacidad creativa en personas con discapacidad intelectual y esto será fundamentado empíricamente por investigaciones y experiencias que serán detalladas en un epígrafe del trabajo. Para finalizar con la fundamentación teórica, se

adjunta de forma breve el marco legislativo de la discapacidad intelectual en el contexto educativo.

Por su parte, en el recurso educativo se comienza por una descripción en la que se detallan las actividades que conforman el cuaderno de creatividad, así como sus objetivos, competencias, contenidos y recursos (materiales –fungibles e Inventariables-, humanos y económicos). Así mismo, se aclaran los aspectos espacio-temporales y el instrumento de evaluación del recurso educativo.

Finalmente, cabe destacar que, además del objetivo principal mencionado anteriormente, el presente trabajo presenta una serie de objetivos específicos entre los que destacamos, investigar sobre un tema de interés en el ámbito educativo con el fin de dar respuesta a la necesidad encontrada; desarrollar una fundamentación teórica para apoyar las bases del tema central del TFG; analizar y sintetizar la teoría recabada con el objetivo de demostrar el grado de adquisición y de elaborar una fundamentación teórica de calidad; demostrar el impacto de la creatividad en personas con discapacidad intelectual a través de experiencias para ofrecer una visión empírica del tema; y poner en práctica las herramientas y los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado con el fin de reunir todas las competencias en un mismo trabajo.

3. Creatividad

3.1. Concepto de creatividad

La creatividad es un concepto en el que existen numerosas definiciones donde cada autor/a expone unas ideas diferentes, siendo esto un gran enriquecimiento para el/la lector/a. Asimismo, de acuerdo con Rodrigo Martín y Rodrigo Martín (2012), cabe destacar que la creatividad es un término que puede ser estudiado desde una perspectiva multidisciplinar. Por ello, en este apartado, se presenta una tabla-resumen en la que se engloban las distintas aportaciones que han sido recabadas tras el proceso de revisión bibliográfica.

Tabla 1*Definiciones de creatividad*

Autoría y año de publicación	Definición
Donolo y Elisondo (2007, citado en López Martínez y Martín Brufau, 2010, p. 254)	Es “una cualidad que sólo posee determinado tipo de personas y no como un potencial que si bien no se ha desarrollado, existe en todos los seres humanos.”
Tuğrul et al. (2014, p. 3096)	“No debe considerarse como un talento especial hecho a medida para personas especiales. La creatividad se puede desarrollar y el apoyo a este proceso desde la primera infancia también es esencial.”
Romo (s.f, citado en Cantó Rico y Sanchis Pérez, 2010, p. 270)	Es la “producción sistemática de ideas innovadoras.”
Marina (2013, p. 140)	“Es una capacidad, una competencia. Es el hábito de crear. La actividad creadora no consiste en imaginar, sino en inventar, (...)”.
Weiner (2000, p. 8, citado en Glăyveanu, 2013, p. 69)	Significa “crear algo nuevo”.
Sternberg (2006, citado en Blamires y Peterson, 2014, p. 5)	Consiste en que “el individuo invierte en ideas con potencial, siguiéndolas hasta su realización contra cualquier resistencia que enfrente”.
Plucker, Beghetto y Dow (2004, p. 90, citado en Sowden et al.,2015, p. 5)	Es “la interacción entre la aptitud, el proceso y el entorno mediante el cual un individuo o grupo produce un producto perceptible que es novedoso y útil tal como se define dentro de un contexto social”.
Kaufman (2016, p. 5)	Es “algo diferente, nuevo o innovador”.
Castillo Delgado et al. (2017, p. 9)	Es “una oportunidad para formar personas capaces de adaptarse a los cambios y de crear soluciones y retos”.
Buonincontro (2018, p. 36)	Es “la capacidad del estudiante individual para expresar ideas libremente a través del arte y el

Autoría y año de publicación	Definición
	diseño, (...) para mejorar la vida y el bienestar de las comunidades locales”.
Guilera (2020, p. 21)	Es la “producción de algo nuevo, que amplía o transforma un conocimiento, un producto o un servicio, y que es aplaudido por los expertos de dicho dominio”.
Kaufman y Sternberg (2019, 2021, citado en Sternberg y Chowkase, 2021, p. 1)	Es la “formulación de una idea que es novedosa (con respecto a una audiencia) y útil (nuevamente, con respecto a esa audiencia)”.
Menchén (2001); Peñaherrera y Cobos (2012) (citados en Palomino Tarazona et al., 2021, p. 3)	“Es una característica natural presente de forma potencial en las personas”.
Huidobro (2004, citado en Sánchez Macías et al. (2021, p. 37)	Es “característica de la persona, proceso (cognitivo de dominio específico o general), producto o un proceso parte de un contexto”.
Moura de Carvalho et al. (2021, p. 173)	“Es una herramienta de gran utilidad para la satisfacción de las necesidades educativas de los alumnos, particularmente en un contexto social como el actual, de cambio e incertidumbre sobre el futuro”.

Fuente. Elaboración propia

Tras el análisis y síntesis de las diversas explicaciones sobre el concepto de creatividad recogidas en la *Tabla 1*, se ha elaborado una definición propia.

De acuerdo con los autores anteriores, podría decirse que la creatividad es una habilidad, talento, rasgo o capacidad que disponen todos los seres humanos, habiendo sido potenciada o no, con el objetivo de percibir y originar algo novedoso y útil a través de la inspiración. Para su desarrollo se basa en los procesos cognitivos y en los diferentes planos de la persona y engloba las etapas de la resolución de conflictos.

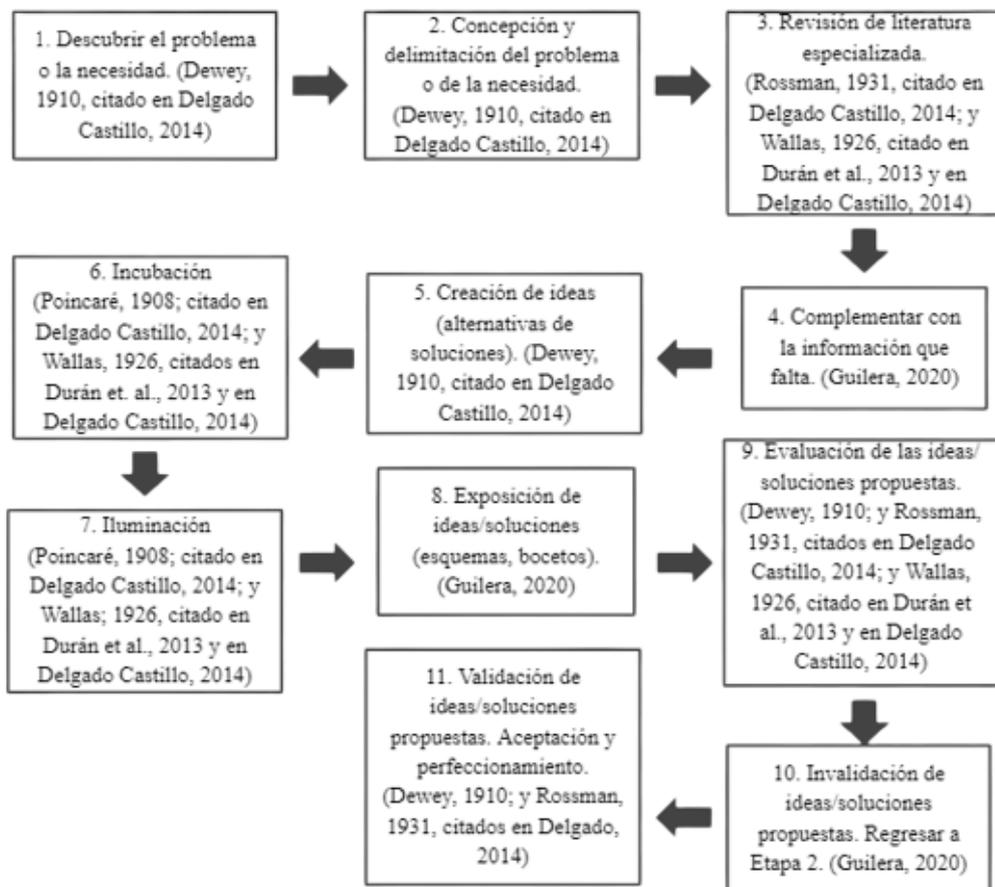
3.1.1. Etapas del proceso creativo

De acuerdo con Dewey (1910), Poincaré (1908) y Rossman (1931), citados en Delgado Castillo (2014), Guilera (2020) y Wallas (1926, citado en Durán et al., 2013 y en

Delgado Castillo, 2014), se presenta un esquema, de elaboración propia, en el que se distinguen las diferentes etapas del proceso creativo. Tras una síntesis de los modelos de los diferentes autores, se obtiene la siguiente figura.

Figura 1

Etapas del proceso creativo



Fuente. Elaboración propia

A continuación, según Guilera (2020); Dewey (1910), Poincaré (1908) y Rossman (1931), citados en Delgado Castillo (2014); y Wallas (1926, citado en Durán et al., 2013 y en Delgado Castillo, 2014), se detalla brevemente cada una de las etapas del proceso creativo indicadas en la *Figura 1*.

En la fase 1, se trata de descubrir un problema, un contratiempo, una necesidad, etc. Posteriormente, en la fase 2, se intenta visualizar mentalmente dicho problema o necesidad, desde una perspectiva clara y organizada. Una vez que el problema haya sido delimitado y estudiado, en la fase 3, se procede a una revisión de literatura especializada. De esta forma,

en la fase 4, si se carece de información o esta es errónea, se llevará a cabo una búsqueda de nueva información. A continuación, es el momento de formular diferentes alternativas para solucionar el problema recurriendo a estrategias mentales de creatividad. La fase 6, denominada “Incubación”, tiene como principal objetivo despejar la mente para dejar de pensar en el problema cuando no surge la idea/solución estimada. Mientras que en la siguiente fase, “Iluminación”, aparecen ideas/soluciones de forma espontánea, comúnmente denominado inspiración. En la fase 8 y 9, se desarrollan las ideas y se evalúan a través de esbozos, esquemas, pruebas pilotos o proyectos, para comparar las ventajas y los inconvenientes presentes entre ellas.

Tras estudiar las diferentes propuestas, en la fase 10 si no existen soluciones válidas, se debe regresar a la fase 2. Por el contrario, si se observan soluciones válidas, en la última fase, se procede a poner en práctica la solución seleccionada y a evaluarla para conocer su grado de eficacia en cuanto a resolución del problema o satisfacción de la necesidad y así, rechazarla o aceptarla para su implementación.

3.2. La personalidad creativa

Tras la revisión bibliográfica y el análisis de diferentes artículos, se ha elaborado una síntesis a partir de las aportaciones de cada autor/a. A continuación, se clasifican los rasgos que caracterizan a las personas creativas en función a tres categorías de elaboración propia: rasgos intrapersonales, en referencia a sus capacidades y habilidades intrínsecas; rasgos intrapersonales, en referencia a su personalidad; y rasgos interpersonales, en referencia a sus actitudes con el entorno

En primer lugar, los *rasgos intrapersonales*, en referencia a sus capacidades y habilidades intrínsecas engloban aspectos como un elevado grado de capacidad intelectual, analítica y síntesis; analizar con precisión las situaciones para ofrecer soluciones eficaces; evaluar su propio grado de autonomía, responsabilidad, autoestima, autocrítica y autoconfianza; presentar habilidades comunicativas; alto nivel de productividad; alto nivel de innovación; poseer flexibilidad cognitiva; y disponer de capacidad de adaptación y de fluir con el medio. (Durán et al., 2013; Marina, 2013; Tuğrul et al., 2014)

En segundo lugar, los *rasgos intrapersonales*, en referencia a su personalidad aluden aspectos como el interés por cuestiones filosóficas; presentar una postura positiva ante el cambio, la novedad y la ambigüedad; asumir riesgos en pro de la mejora; poseer altos propósitos; y ser sinceras, pacientes, valientes, observadoras, etc. (Bernabeu & Goldstein,

2010; Guilera, 2020; Rodríguez Estrada, 2003, citado en López Martínez & Navarro Lozano, 2010; Rodrigo Martín & Rodrigo Martín, 2012)

En último lugar, los *rasgos interpersonales* engloban las actitudes con el entorno como el interés, la atracción y el acogimiento hacia el resto y no renunciar a sus ideales aunque sean contradictorios a los ajenos. (Sternberg y Lubart, 1997; y Sternberg, 2002, citados en López Martínez & Martín Brufau, 2010; Rodrigo Martín & Rodrigo Martín, 2012)

3.3. Estímulos y barreras para la creatividad en el ámbito educativo

Al igual que todas nuestras acciones, la creatividad también se encuentra con una serie de estímulos que facilita su desarrollo en el individuo. Para Almansa (2012), Borroto et al. (2014), Fleith (2011, citado en Moura de Carvalho et al. (2021) y Guilera (2020), especifican un conjunto de condiciones que favorecen la creatividad en un entorno seguro y se alcanzan una serie de mejoras metodológicas que impactan de forma directa y positiva en el aprendizaje del individuo. Estas condiciones se clasifican en los tres puntos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje: el alumnado, la metodología y el profesorado.

a) Alumnado

- Ofrecer libertad y el tiempo necesario al alumno para que sea capaz de desarrollar sus ideas.
- No menospreciar las ideas del alumnado.
- Empatizar con otros puntos de vista, promoviendo el respeto entre los/as individuos/as.
- Potenciar las actitudes y aptitudes creativas.

b) Metodología

- Fomentar la intuición, la flexibilidad y la imaginación mediante la estimulación del aprendizaje lúdico, entendiendo el error como parte del proceso de aprendizaje.
- Identificar las barreras que impiden la creatividad y saber superarlas de la manera más óptima posible.
- Fomentar la autoevaluación en el alumnado.
- Establecer tareas que fomenten la diversidad y el dinamismo, evitando la monotonía y el conformismo.

- Darle importancia a la realización de preguntas y no centrarse únicamente en la búsqueda de respuestas.
- Fomentar el pensamiento interdisciplinar en el que se establezcan relaciones entre diferentes ámbitos de estudio.
- Potenciar los procesos de toma de decisiones y de actitud crítica a través de situaciones conflictivas ficticias, estableciendo un entorno seguro y cómodo.

c) *Profesorado*

- Dar *feedback* a los estudiantes sobre su tarea.
- Mostrar motivación por la labor docente mediante el uso de diferentes técnicas para el desarrollo de ideas y tareas creativas.
- Pedir ayuda y acudir a profesionales y no profesionales que potencien al máximo nuestras capacidades creativas.
- Mantenerse en formación continua para una labor docente basada en la creatividad.

Por otra parte, Rodrigo Martín y Rodrigo Martín (2012), Medina (2018) y Torres Coronas y Gascó (2012) proponen una serie de técnicas para estimular y desarrollar la creatividad en el alumnado: el *brainstorming* (lluvia de ideas), la *idea checklist*, la *synectics* (sinéctica), el pensamiento lateral, el análisis morfológico, la ideogramación, los acrósticos, los jeroglíficos, los anagramas y los caligramas.

A continuación se van a explicar en profundidad las técnicas más atractivas hacia el profesorado para el fomento de la creatividad. En cuanto al *brainstorming*, según Rodrigo Martín & Rodrigo Martín (2012, p. 340), es una técnica utilizada “por su simplicidad, adaptabilidad y eficacia como entrenamiento creativo”. Algunos ejemplos de *brainstorming* pueden ser la definición de un concepto, las soluciones ante un problema, los posibles usos a un objeto, las alternativas para salvar a la humanidad del cambio climático, entre otras.

En referencia a la *idea checklist*, se define como

una técnica derivada del arte de preguntar. Su base creativa está en la pluralidad de preguntas que dirigidas desde todos los ángulos, llegan a esclarecer el objeto. Se puede utilizar a cualquier nivel educativo, siempre y cuando adaptemos las preguntas a la capacidad de los alumnos. Un tipo de ejercicio muy recomendable

consistiría en la selección de láminas, objetos concretos que se expondrá a la vista de todos. (Rodrigo Martín & Rodrigo Martín, 2012, p. 341).

En relación a los *acrósticos*, como indica Medina (2018), son escritos en verso o en prosa en los que se forman un mensaje vertical a través de determinadas letras o sílabas o palabras primeras de cada renglón. Por ejemplo, el acróstico de la palabra “Creatividad” sería:

Figura 2

Acróstico de creatividad

Conocer nuestro potencial y
Renovar tus ideas
Empezando con
Alterar
Tus emociones y tus pensamientos,
Innovar y dejar
Volar tu
Imaginación para
Dar ideas
Atractivas y
Definir tu personalidad.

Fuente. Elaboración propia

Por su parte, la *sinéctica*, de acuerdo con Torres Corona y Gascó (2012, p. 24), es “el conjunto de conocimientos, habilidades de comportamiento y técnicas de resolución de problemas”. Esta técnica engloba el uso tanto de metáforas como de analogías en el análisis de un problema para establecer posibles soluciones.

En cuanto a limitaciones, según Guilera (2020), existen una serie de inhibidores hacia la creatividad que serán explicados a continuación. En un primer lugar, se detallan los diferentes tipos de barreras que dificultan la creatividad. Las barreras ambientales son aquellas de origen externo al sujeto y dependen del entorno en el que este se desenvuelve; las perceptivas hacen referencia a las barreras que surgen de concepciones erróneas o desviaciones hacia una determinada situación, ya que si el conflicto es percibido de forma incorrecta, es difícil ofrecer una solución novedosa; las emocionales son aquellas barreras que el propio sujeto origina con el objetivo de no experimentar emociones negativas; las cognitivas se refieren a las barreras de origen interno al sujeto; es decir, se deben al

funcionamiento y a la capacidad de racionalización y de planificación del cerebro; y las socioculturales son aquellas provenientes del entorno socio-cultural del propio sujeto y que, posteriormente, este ha interiorizado. Por otra parte, se encuentran otros inhibidores denominados bloqueos y existen dos tipos: los bloqueos mentales que hacen referencia al conjunto de bloqueos en el acceso a la creación de ideas novedosas o al análisis de conceptos y situaciones; y los bloqueos expresivos que son aquellos que dificultan la búsqueda de herramientas para percibir el conflicto.

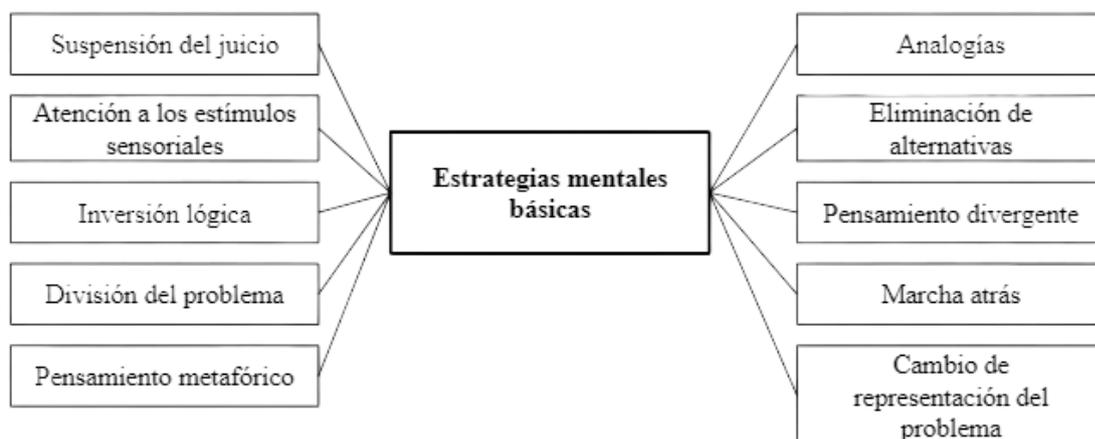
Además de los citados anteriormente, Alencar et al. (2015, citado en Moura de Carvalho et al. (2021) indican los factores inhibidores más significativos de la creatividad como la ausencia de conocimiento de prácticas pedagógicas que promueven el pensamiento creativo y la desmotivación del docente por su labor.

3.4. Estrategias mentales para estimular la creatividad

De acuerdo con Guilera (2020), cada uno de nosotros poseemos una serie de estrategias mentales para comprender los objetos, las situaciones y los conflictos de una manera más óptima. A continuación, siguiendo con el mismo autor, se expone un esquema de elaboración propia para visualizarlas diferentes estrategias mentales. El conjunto de todas ellas sirven de base para el surgimiento de diversas técnicas creativas que generan soluciones novedosas a los conflictos, a través de una metodología estructurada que sirve de soporte para el proceso creativo.

Figura 3

Estrategias mentales básicas para la creatividad



Fuente.Elaboración propia

Como se observa, la *Figura 3*, de acuerdo con Guilera (2020), engloba las diferentes estrategias mentales básicas para el desarrollo de la creatividad. La suspensión del juicio hace referencia a la libre imaginación y a la suspensión del juicio crítico, de manera provisional. En cuanto al pensamiento metafórico, es una estrategia basada en el establecimiento de similitudes entre un concepto desconocido y uno conocido para comprender mejor el primero. Por su parte, las analogías consisten en la resolución de un problema basándose en la similitud con problemas resueltos de otros ámbitos. La estrategia mental relacionada con la eliminación de alternativas, como su nombre indica, su función es tratar de eliminar las alternativas de solución que no conducen a resolver el problema. En cuanto al cambio de representación del problema, es una estrategia basada en el planteamiento de diferentes representaciones de un mismo problema con el objetivo de encontrar mayor diversidad de soluciones. En referencia a la atención a los estímulos sensoriales, estos nos ofrecen información sobre las experiencias propias y actúan antes que el análisis. Por su parte, la inversión lógica nos ayuda a invertir el significado de los aspectos claves del conflicto y así poder buscar soluciones a este. Esta estrategia se basa en el principio de negación, es decir, negar la negación da como resultado algo afirmativo. El pensamiento divergente es utilizado para la superación de bloqueos mentales y la generación de ideas novedosas. En relación a la estrategia de división del problema, esta se basa en el estudio del problema desde la división y no desde una perspectiva unitaria. Por último, a través de la estrategia de marcha atrás, se pretende realizar los pasos hacia atrás, a partir de la situación final del problema resuelto, con el objetivo de acceder a la solución.

Tras haber profundizado en el concepto de creatividad, así como en las estrategias que la favorecen y los inhibidores que la limitan, entre otros aspectos; se da lugar a un nuevo apartado sobre la discapacidad intelectual. Ambos conceptos son relacionados ya que se pretende demostrar que la estimulación de la capacidad creativa es posible en las personas con discapacidad intelectual, siendo este el tema central del presente trabajo.

4. Discapacidad intelectual

4.1. *Concepto, evolución y clasificación de discapacidad intelectual*

Para definir el concepto de discapacidad nos vamos a basar en el modelo médico y el modelo social siguiendo a Alí y Blanco (2014). El modelo médico describe la discapacidad como una dificultad del individuo relacionado directamente por una enfermedad o trauma,

requerida de cuidados médicos para lograr la cura o mejor adaptación de la persona en el entorno. Mientras que el modelo social dictamina que la discapacidad es un factor de discriminación de origen social, que surge de la ausencia de integración de la persona en la sociedad.

Según Alí y Blanco (2014), Herrera Peña (2018) y Strnadová (2011), el término de discapacidad intelectual, en adelante DI, ha sido modificado a lo largo de los años desde su primera concepción en la historia, siendo la actualización más reciente en el año 2002. Sin embargo, estas modificaciones se refieren a la parte de la población que es estigmatizada bajo esta condición y no a cambios en su terminología, dando lugar a un etiquetado de la persona y a un enfoque concreto de la DI sin atender a su visión más holística.

De acuerdo con Blanco Jorge y Rodríguez Román (2020), en los últimos años, se ha estudiado desde numerosas perspectivas hasta alcanzar una definición común entre todas. A día de hoy, se aboga por términos más amplios como diversidad funcional o personas con capacidades diferentes, en vez de retraso mental, siendo este último eliminado en 2007. En la bibliografía científica nos encontramos con limitaciones para demarcar la DI, ya que existe el riesgo de confusión con otras afectaciones (Blanco Jorge & Rodríguez Román, 2010; Herrera Peña, 2018; Márquez Caraveo et al., 2011; Peredo, 2016 y Ke & Liu, 2017). Por ello, actualmente se utiliza el término discapacidad intelectual por ser más integrador y específico.

De acuerdo con Aparicio Gómez et al. (2014, p. 52), en la discapacidad intelectual “se agrupa a un conjunto de personas muy diferentes que tienen disminuidas sus capacidades intelectuales y de adaptación social en relación con las personas de su edad”. Por tanto, la discapacidad intelectual es el conjunto de “limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en conducta adaptativa”. (Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo-AAIDD-, 2010, citado en Fiuza y Fernández, 2014, p. 160) En cambio, Marchesi et al. (2017) cuestionan esta definición y añaden que la DI ya no se centra únicamente en las barreras de la propia persona, sino también en la falta de apoyos y oportunidades que se le ofrecen.

Por otra parte, se establece una clasificación de la discapacidad intelectual en función de un grado de gravedad u otro, siendo estos en orden ascendente: leve (70-50), moderada (50-35), grave o severa (35-20) y profunda (menor a 20). (Lee et al., 2019 y Strnadová, 2011) Con respecto a esta clasificación, Lee et al. (2019) afirma que la discapacidad intelectual profunda es la que menos incidencia tiene en la población en contraposición con la discapacidad intelectual leve.

4.2. *Etiología de la discapacidad intelectual*

Numerosos estudios afirman que la discapacidad intelectual está originada por diversos factores. En una primera clasificación, se establecen cuatro categorías donde se incluyen los factores educacionales, orgánicos o biomédicos, conductuales y sociales (Blanco Jorge & Rodríguez Román, 2010 y Fiuza & Fernández, 2014). Por su parte, Lee et al.(2019) destaca la alteración genética y la exposición ambiental como orígenes principales de la discapacidad intelectual.

En primer lugar, los factores educacionales se relacionan con los apoyos educativos que favorecen o no un correcto desarrollo. Por su parte, en los factores orgánicos o biomédicos se engloban las alteraciones genéticas y desórdenes nutricionales. En cuanto a los factores sociales, se encuentran la interacción en los contextos social y familiar. Por último, los factores conductuales se refieren a la realización de conductas y/o acciones altamente peligrosas, como el consumo de sustancias o de alcohol durante el proceso de gestación.

A su vez, estos factores se clasifican en tres grupos dependiendo del momento de su aparición: prenatales (antes del nacimiento), perinatales (durante el parto) o postnatales (tras el nacimiento). (Blanco Jorge & Rodríguez Román, 2010 y Peredo Videá, 2016)

Según Marchesi et al. (2017), entre las causas prenatales más frecuentes destacan el Síndrome de Down o el Síndrome de X frágil. En las causas perinatales, se engloban daño cerebral, asfixia y dificultades del crecimiento intrauterino. Por su parte, las causas postnatales hacen referencia a infecciones, trastornos del desarrollo, pobreza, exclusión, ausencia de higiene, entre otras.

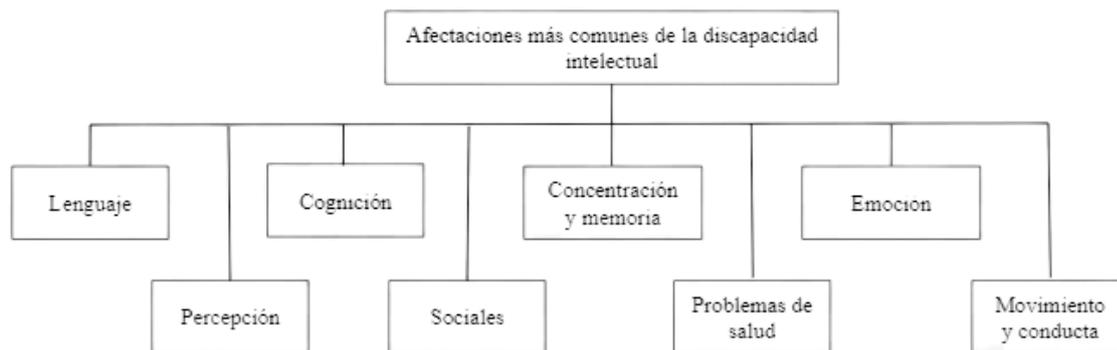
Cabe destacar que la etiología puede determinar el perfil cognitivo o conductual y, por ello, desde la educación se debe intervenir sin juzgar ni establecer criterios por poseer un determinado síndrome, ya que se estaría predeterminando el perfil de la persona suprimiendo los valores éticos y la profesionalidad (Marchesi et al., 2017).

4.3. *Afectaciones más comunes de las personas con discapacidad intelectual*

En este apartado se abordarán los síntomas más frecuentes que presentan las personas con discapacidad intelectual. Para una mejor comprensión, se ha procedido a elaborar un esquema-resumen.

Figura 4

Afectaciones más comunes de las personas con discapacidad intelectual



Fuente. Elaboración propia

De acuerdo con Ke & Liu (2017) y Sainz y Mayor (1989) y Quiroga (1989), citados en Peredo Videá (2016), la *Figura 4* representa las afectaciones más comunes asociadas a la discapacidad intelectual, las cuales serán explicados a continuación. Cabe destacar que cada una de estos aspectos varía dependiendo del nivel de gravedad de discapacidad intelectual que presente la persona.

Según la clasificación de Aparicio Gómez et al. (2014), las afectaciones pueden categorizarse en características cognitivas, características de personalidad o características físicas. En las características cognitivas, se engloba el lenguaje, la percepción, la cognición, la concentración y la memoria. Por su parte, las características de personalidad hacen referencia a la emoción, al movimiento y a la conducta. Estas dos últimas también se engloban en las características físicas junto a los aspectos claves de la apariencia de las personas con discapacidad intelectual como una menor estatura y/o peso, menor volumen de masa muscular y sobrepeso u obesidad. En primer lugar, se detallarán las características cognitivas. En cuanto al lenguaje, se hace referencia a la dificultad en el habla y en la expresión, así como un retraso en el desarrollo del lenguaje. Dependiendo de la gravedad, la persona será capaz de comunicarse o, por el contrario, de decir ciertas palabras, signos o sonidos. La percepción hace alusión a las limitaciones para percibir y responder ante los estímulos externos; así como dificultad para observar diminutas diferencias en el color, tamaño y forma. Por su parte, la cognición se corresponde con la afectación en el análisis, razonamiento, comprensión, cálculo y pensamiento abstracto. Además, presentan limitaciones en la concentración y una memoria escasa. En segundo lugar, se encuentran las características de personalidad y físicas. En el ámbito emocional, experimentan emociones

inmaduras y poseen bajo autocontrol. En cuanto al movimiento y a la conducta, existen dificultades en la coordinación y en el equilibrio, presencia de movimientos estereotipados (por ejemplo., balanceo, morder, etc.) y de un comportamiento impulsivo y agresivo. En algunos casos, aparecen incluso conductas autolesivas. Además de estas características, surgen afectaciones sociales que causan limitaciones en el ocio y en el ámbito sexual junto a una ausencia de habilidades sociales; y afectaciones relacionadas la salud, como indica Ke & Liu (2017), como la epilepsia, la parálisis cerebral, el trastorno de ansiedad, entre otras.

4.4. *La capacidad creativa en personas con discapacidad intelectual*

El presente trabajo tiene como uno de los principales objetivos demostrar que las personas con discapacidad intelectual son capaces de desarrollar la capacidad creativa al igual que el resto de las personas sin discapacidad. En pleno siglo XXI, aún siguen vigente en la mentalidad de muchas personas de la sociedad los prejuicios acerca del desarrollo de la creatividad y las personas con discapacidad intelectual, ya que de acuerdo con Pinilla Gil (2017) y Alonso (2016), relacionan esta capacidad con un elevado coeficiente intelectual (CI) o con un don excepcional que pocos poseen. Habitualmente, se asocian las habilidades con una cifra obtenida en un test o, en la mayoría de los casos, con la inteligencia. Para estos autores, a causas de estos prejuicios las personas con discapacidad se les prohíbe realizar actividades educativas que desarrollen su capacidad creativa, sin caer en la cuenta de que todas las personas presentan diferentes habilidades y dificultades, con o sin discapacidad. De esta forma, Pinilla Gil (2017) indica que se originan tres tipos de barreras, en primer lugar las sociales, por creer e interiorizar los prejuicios; las educativas, por no fomentar la educación artística y el desarrollo de las capacidad de la persona; y por último, las personales, por no mostrar interés o pensar en no ser capaz de ello. Es por ello que, aunque una persona con discapacidad intelectual, al igual que todas las personas, dispone de una serie de capacidades creativas, estas no se llegarán a potenciar porque no se le ofrece las oportunidades, así como las herramientas ni los recursos necesarios.

Para hacer frente a estos estereotipos, autores como García (2013) señalan que el arte y la creatividad son herramientas claves en el fomento de competencias y habilidades en cualquier colectivo de la sociedad. Ciprés (2021) añade que cualquier persona dispone de un nivel u otro de desarrollo de la capacidad creativa, de forma que la sociedad no se divide en personas creativas y personas no creativas. Asimismo, destaca que aunque los procesos

artísticos no son esenciales en el desarrollo humano, sí son beneficiosos para fomentar las diferentes habilidades en aquellos colectivos con discapacidad intelectual.

Según Giúdice (2013) y Alonso (2016), los beneficios que ofrece la creatividad a la persona en el contexto educativo son la expresión, la estimulación cognitiva, el aprendizaje significativo y la comunicación corporal, visual y artística. Además, gracias a las prácticas creativas las personas con discapacidad mejoran su integración social y el autoconcepto que tienen sobre sí mismos.

Tan numerosos son los beneficios de la creatividad que, de acuerdo con Alonso (2016) y con el artículo 27.1 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos y el artículo 30.2 de la Convención de la ONU sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, las personas con discapacidad intelectual deberían tener el derecho de realizar actividades creativas al igual que el resto de la sociedad.

4.5. Marco legislativo de la discapacidad intelectual en el contexto educativo

A nivel estatal, la ley de educación LOMLOE (2020) se centra en garantizar la inclusión educativa, mediante la atención personalizada, el desarrollo de estrategias de prevención de las dificultades de aprendizaje y de refuerzo en edades tempranas.

En las etapas educativa de secundaria, se apuesta por un aprendizaje autónomo y significativo en todas las asignaturas. En el Artículo 19 sobre principios pedagógicos y en el Artículo 24 y en el Artículo 25, ambos sobre la organización de los cursos de educación secundaria obligatoria, hacen hincapié en el desarrollo del pensamiento crítico, científico y emprendedor, la educación emocional, afectivo-sexual y cívica y, al igual que en los cursos anteriores, el fomento de la creatividad en el alumnado.

En el Artículo 73 indica que el sistema educativo ofrecerá los recursos necesarios para la detección temprana del alumnado con necesidades educativas especiales. Además, en los Artículos 22 y 32 especifica que la escuela primaria y secundaria atenderá a las necesidades educativas especiales del alumnado con discapacidad con el objetivo de integrarlo en el ámbito educativo y proporcionarle un aprendizaje de calidad. De esta forma, se promueve la igualdad y la no discriminación por cualquier condición personal como la discapacidad, siendo esta el tema principal del presente trabajo. En la Disposición adicional cuarta sobre la evolución de la escolarización del alumnado con necesidades educativas especiales, se clarifica que las Administraciones educativas defenderán los derechos de las personas con discapacidad y velarán por el cumplimiento del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible

2030, en el que se especifica que los centros ordinarios de enseñanza deben disponer de los recursos necesarios para asegurar las mejores condiciones al alumnado con discapacidad.

Por otra parte, el Real Decreto 1/2013 tiene como objetivo fomentar el derecho a la igualdad de oportunidades, así como el resto de los derechos generales de las personas con discapacidad a través de la autonomía, la accesibilidad universal, la inclusión en la sociedad y la no discriminación. En el artículo 21 “*Valoración de las necesidades educativas*”, recoge que los servicios de orientación educativa tienen como funciones principales apoyar a los centros educativos hacia la inclusión y en los procesos de evaluación, orientación e intervención, fomentando así una mejora en la calidad y en la innovación educativa.

A nivel autonómico, la Ley 4/2017 plantea los derechos generales y establece las bases para la atención de las personas con discapacidad en Andalucía. En el artículo 19 “*Medidas del sistema educativo público de Andalucía*”, se recogen una serie de disposiciones a tener en cuenta para garantizar la atención del alumnado con discapacidad, como por ejemplo la elaboración de apoyos y recursos en base a las características individuales; la distribución equilibrada del alumnado entre los centros escolares, teniendo en cuenta la libertad de elección por parte de las familias, entre otras. El artículo 20 “*Estrategia para la Educación Inclusiva de Andalucía*” indica que la Consejería incorpora al alumnado con discapacidad en las futuras estadísticas y estándares evaluativos. Y el artículo 21 hace referencia a la orientación formativa y laboral, posterior a la etapa de escolarización, si el alumnado con discapacidad no logra finalizar la educación básica dentro del máximo plazo estipulado. En ese caso, se proporciona orientación sobre las diferentes opciones de formación profesional, incluyendo las prácticas en empresas, desde una perspectiva adaptada a sus necesidades individuales. Por último, el artículo 29 hace referencia a las medidas de acción positiva para la formación y el empleo de las personas con discapacidad, indicando que se dará prioridad a las becas y ayudas dirigidas a personas con discapacidad, se reservará un 5% de las plazas disponibles para personas con discapacidad en los cursos de formación para el empleo, y las Administraciones Públicas de Andalucía apostarán por la inserción laboral de personas con discapacidad.

5. Investigaciones y experiencias para estimular la creatividad en personas con discapacidad intelectual

Tras la revisión bibliográfica, se han recabado algunos estudios que luchan por la eliminación de las barreras y prejuicios a las que se enfrentan las personas con discapacidad en el ámbito artístico.

Coca Jiménez et al. (2013) presentan el proyecto “Arte para todos”, desarrollado por el Departamento de Investigación y Educación del Museo Patio Herreriano en colaboración con el Centro Ocupacional de personas con capacidades diferentes del Ayuntamiento de Valladolid. El objetivo fundamental del proyecto es fomentar, a través de diversas prácticas artísticas, en personas con discapacidad intelectual los siguientes ámbitos: la creatividad, la integración, la autonomía y la autoestima. El proyecto se compone de tres sesiones y está planificado para ser desarrollado a lo largo de un año y se rige bajo una metodología colaborativa, en la que todos los sujetos participan en diversas actividades como la interpretación de diferentes perspectivas, la elaboración de un collage grupal y la creación de un guion para representar su contexto laboral. A modo de conclusión, la experiencia muestra resultados satisfactorios ya que, gracias a este proyecto, se ha conseguido visibilizar a las personas con discapacidad intelectual, dándole medios y herramientas.

Otra de las investigaciones es la de Pinilla Gil (2017) cuyo objetivo principal es demostrar la posibilidad de desarrollar la actitud creativa en el alumnado con discapacidad intelectual (especialmente con Síndrome Down) a través de la experiencia “Creando mundos”. Esta experiencia está compuesta por siete talleres en los que se trabajan diferentes técnicas y contenidos. La metodología utilizada es la etnografía educativa, la cual está basada en la comprensión de la realidad en base a las experiencias del alumnado. La autora concluyó que los resultados del estudio fueron positivos ya que se alcanzaron los objetivos preestablecidos. Asimismo, se demostró que la motivación, el interés y el gusto por la actividad, así como una actitud positiva del educador/a, hace que el alumnado con discapacidad sea capaz de aumentar su autoconcepto y descubrir sus habilidades. De esta forma, se demostró que las personas con discapacidad intelectual pueden disponer de capacidades artísticas y de procesamiento de la información.

Por otra parte, Sánchez Guzmán y Mesas Escobar (2017) organizaron un curso de creación integrada con personas con discapacidad intelectual, específicamente con Síndrome de Down. El curso fue ofertado por la Universidad de Murcia y, desde la primera edición, han participado estudiantes de diferentes titulaciones (Pedagogía, Psicología, Bellas Artes,

Logopedia, Educación Especial y Terapia Ocupacional) junto a las personas con Síndrome de Down. La razón por la que se puso en marcha estos cursos-talleres es el establecimiento de un espacio compartido de encuentro y creación donde los participantes aprenden los unos de los otros. El taller se desarrolla bajo una metodología que sigue una serie de principios como la demostración de que la capacidad creativa es innata en el ser humano, independientemente de sus capacidades, la importancia del proceso sobre el resultado mediante el trabajo grupal, y la comprensión de la diversidad como un elemento de gran aporte en las áreas artísticas. Además, la experiencia aboga por el término de *creatividad integrada*, es decir, los participantes con discapacidad intelectual se enfrentan a diferentes retos a través del auto descubrimiento y el error. De esta forma, gracias a este curso-taller han logrado un doble cambio, por una parte, el *arte integral*, en el que se reconoce el derecho de la persona con discapacidad para participar y disfrutar de los diferentes ámbitos de la cultura, así como de la creación del arte y de sus técnicas y actividades artísticas. Y, por otra parte, la *creación colectiva*, a través de la que se permite lograr un objetivo común entre personas con diferentes capacidades y que comparten mismos principios, inquietudes y experiencias. (Marín, 2007, citado en Sánchez Guzmán y Mesas Escobar, 2017).

Además de las experiencias anteriores, existen otras en las que se involucran a las tecnologías, como ejemplo a ello, el estudio de caso que realizaron las autoras Saridaki y Meimaris (2018). El estudio trata sobre un taller de narración digital a través del que se pretende dar empoderamiento a las personas con discapacidad intelectual utilizando una metodología colaborativa basada en interacciones lúdicas y en el uso de herramientas digitales. El profesional de apoyo se encarga de explicar las herramientas digitales mientras que los participantes fomentan su creatividad y las relaciones interpersonales a través de los medios tecnológicos. Para ello, los participantes comenzaron por diseñar su historia personal a través de dibujos en un papel. A continuación, con ayuda de los profesionales, crearon su historia personal en formato digital utilizando diferentes herramientas y elementos como imágenes, videos, voz en off, sonidos, etc. Por último, cada participante compartió su historia personal a los demás compañeros. Al finalizar este taller de narración digital, se observó mejoras en la expresión, confianza y empoderamiento de las personas con discapacidad intelectual, así como el aumento de la capacidad creativa y de las competencias digitales básicas.

En último lugar, los autores Antúnez del Cerro et al. (2022) nos presentan una experiencia colaborativa entre artistas con y sin discapacidad intelectual, llamada “Encuentros creativos”. En la experiencia participó un grupo conformado por estudiantes de

la Facultad de Bellas Artes junto a personas con discapacidad intelectual. Debido a la pandemia de Covid-19, únicamente se desarrollaron dos sesiones donde se afirma que las personas con discapacidad intelectual presentan una capacidad creativa similar a aquellas personas que no tienen ninguna afectación. Para concluir con este apartado, se ha podido demostrar empíricamente a través de estas cinco experiencias que las personas con discapacidad intelectual pueden presentar potencial creativo, siendo la metodología colaborativa la más óptima en la intervención con este colectivo siempre que se procure un entorno adecuado para el aprendizaje.

6. Objetivos del TFG

El objetivo general del TFG es diseñar un recurso educativo para estimular la creatividad en jóvenes y adultos, a partir de 21 años, con discapacidad intelectual.

Por otra parte, gracias al trabajo también se pretende alcanzar objetivos específicos como investigar sobre un tema de interés en el ámbito educativo con el fin de dar respuesta a la necesidad encontrada; desarrollar una fundamentación teórica, donde se muestren los conocimientos adquiridos tras la revisión de literatura específica, para apoyar las bases del tema central del TFG; analizar y sintetizar la teoría tras su revisión con el objetivo de demostrar el grado de adquisición de los conocimientos y de elaborar, de la forma más óptima posible, una fundamentación teórica de calidad; demostrar el impacto de la creatividad en personas con discapacidad intelectual, a través de experiencias y estudios, para ofrecer una visión empírica del tema; y poner en práctica las herramientas y los conocimientos adquiridos durante el Grado con el fin de reunir así en un mismo trabajo todas las competencias adquiridas. Además de estos, también se pretende mejorar la psicomotricidad fina y la coordinación oculo-manual en personas con discapacidad intelectual a través de las actividades plásticas con el objetivo de adquirir resultados más óptimos; así como dar a conocer las tareas, los materiales y las herramientas propias de la artesanía con el fin de saber diferenciar unas de otras y de poder discriminar su uso en cada una de las actividades plásticas; y generar resultados creativos y originales en la elaboración de las actividades plásticas como prueba observable de la eficacia del recurso educativo elaborado.

7. Metodología del TFG

En primer lugar, se ha realizado una búsqueda bibliográfica a través de diferentes bases de datos como Google Académico, Dialnet, Fama, Scielo, Web of Science, Eric y UNESCO. Una vez se han recabado los artículos, se recogieron las ideas y contenidos más relevantes de los/as diversos/as autores/as y se procedió a elaborar el marco teórico y la introducción al TFG. De esta forma, la metodología empleada fue la indagación en la literatura actual, publicada desde 2010 al presente año, para su posterior análisis y síntesis.

A continuación, se ha diseñado la propuesta de intervención para la creación del recurso educativo indicando la descripción del mismo, los objetivos, los contenidos, los recursos (materiales, humanos y económicos) y la evaluación. Para el diseño de las actividades, se consultaron diferentes libros, páginas webs y canales educativos de YouTube. Tras esto, se procedió a crear un cuaderno de creatividad a través de las herramientas Word y Canva.

Finalmente, se redactaron las conclusiones finales y la justificación del Trabajo Fin de Grado para dar como finalizado el documento escrito. Una vez esto, se hizo entrega del recurso educativo a la Asociación Marafiki con el objetivo de que puedan ponerlo en práctica en el siguiente curso 2022-2023.

8. Propuesta de creación de recurso educativo

8.1. Descripción del recurso

El recurso educativo es un cuaderno con actividades que fomentan la creatividad a través de prácticas artísticas, poniendo en cuestión habilidades psicomotrices y aptitudes claves para el buen desarrollo de la actividad. Por una parte, el cuaderno se trata de una guía para el/la docente y, de otra en el cuaderno se detallan los objetivos, las competencias, la descripción y los materiales de cada actividad, así como las adaptaciones de las actividades y la forma en la que se evalúa el cuaderno de creatividad. Por otra parte, este mismo cuaderno ofrece al alumnado un espacio en el que desarrollar las actividades que así lo requieran en su descripción. Aquellas actividades que no disponen de un apartado en el cuaderno, serán realizadas fuera de él. Son un total de 15 actividades, adjuntadas en el Anexo 8.1, donde se trabaja una determinada técnica de dibujo en cada una.

En referencia a las adaptaciones de las actividades del cuaderno, de forma general, aquellos/as alumnos/as que presenten mayores dificultades a nivel psicomotriz y cognitivo dispondrán de un apoyo continuo durante la realización de la tarea.

8.2. *Objetivos y competencias del recurso*

Objetivo general

- Elaborar un recurso educativo para estimular la creatividad en jóvenes y adultos, a partir de 21 años, con discapacidad intelectual.

Objetivos específicos

- OE 1. Investigar sobre un tema de interés en el ámbito educativo con el fin de dar respuesta a la necesidad encontrada.
- OE 2. Desarrollar una fundamentación teórica, donde se muestren los conocimientos adquiridos tras la revisión de literatura específica, para apoyar las bases del tema central del TFG.
- OE 3. Analizar y sintetizar la teoría tras su revisión con el objetivo de demostrar el grado de adquisición de los conocimientos y de elaborar, de la forma más óptima posible, una fundamentación teórica de calidad.
- OE 4. Demostrar el impacto de la creatividad en personas con discapacidad intelectual, a través de experiencias y estudios, para ofrecer una visión empírica del tema.
- OE 5. Poner en práctica las herramientas y los conocimientos adquiridos durante el Grado con el fin de reunir así en un mismo trabajo todas las competencias adquiridas.
- OE 6. Generar resultados creativos y originales en la elaboración de las actividades plásticas como prueba observable de la eficacia del recurso educativo elaborado.
- OE 7. Mejorar la psicomotricidad fina y la coordinación óculo-manual en personas con discapacidad intelectual a través de las actividades plásticas con el objetivo de adquirir resultados más óptimos.
- OE 8. Dar a conocer las tareas, los materiales y las herramientas propias de la artesanía con el fin de saber diferenciar unas de otras y de poder discriminar su uso en cada una de las actividades plásticas.

Por otra parte, en base a las competencias que recogen los autores Tarcica y Masis (2013), se especifican las competencias que los/as alumnos/as obtendrán tras la realización de las actividades artísticas.

- Competencia 1. Creatividad. Capacidad de generar nuevos enfoques aportes y respuestas creativas a situaciones que así lo exigen en la organización. Implica la adopción de nuevos paradigmas en situaciones difíciles o de alta incertidumbre.
- Competencia 2. Precisión. Consiste en la realización de tareas, actividades o procesos con minuciosidad, exactitud y apego total a los estándares que las circunscriben.
- Competencia 3. Pulcritud. Esmero en la ejecución de su trabajo, lo que se refleja en el orden, limpieza y seguridad en el área de trabajo.
- Competencia 4. Capacidad de concentración. Capacidad que consiste mantener la mente en uno o varios puntos clave de una situación, sin perder la perspectiva en torno a los mismos ni el contexto donde se desarrollan los acontecimientos.

8.3. *Contenidos del recurso*

El recurso educativo se compone de una serie de contenidos que serán trabajados a lo largo de las diferentes actividades.

- Fomento de la paciencia, la pulcritud, la delicadeza, la concentración y el perfeccionismo.
- Desarrollo de diversas técnicas de dibujo como el esgrafiado, la técnica hilorama, la técnica pouring, etc.
- Conocimiento y uso de los materiales utilizados en las diferentes actividades artísticas, ejemplos de ellos son la acuarela, la arcilla o la pintura acrílica.
- Manejo de las herramientas usadas en el puesto de artesano/a como pinceles, tijeras, troqueladoras, entre otras.

8.4. *Aspectos espacio-temporales*

El recurso educativo se llevará a cabo en las aulas de la Asociación Marafiki, durante el próximo Curso de competencias Socio Laborales (CSL) 2022/2023. Está previsto que el recurso sea utilizado en el horario de Artesanía con el fin de contribuir a la estimulación creativa de los jóvenes con discapacidad intelectual, siendo esta fundamental en el perfil laboral seleccionado. Debido a las circunstancias imprevisibles del entorno y a las necesidades educativas especiales del alumnado, es imposible establecer una temporalización

rígida en la que se impartirá el recurso educativo puesto que el equipo profesional de la asociación se encarga de elaborar el programa del próximo curso antes del período vacacional. Además, el recurso educativo es una alternativa a las actividades artesanales propias del curso CSL, por tanto no se llevaría a cabo en todas las sesiones de este perfil laboral.

8.5. *Recursos y materiales*

En este apartado se detallan los recursos materiales, tanto fungibles como inventariables, y los recursos humanos necesarios para la realización del recurso educativo. Asimismo, se especifican los gastos económicos que conlleva el mismo.

En referencia a los recursos materiales, se adjunta un inventario en el que se recogen los materiales fungibles e inventariables necesarios para la implementación del recurso educativo. Además, cabe destacar que estos materiales serán ofrecidos por la Asociación Marafiki.

Tabla 2

Inventario de materiales fungibles e inventariables del recurso educativo

MATERIALES FUNGIBLES
Guantes de látex (3 packs de 100 unidades), tizas de colores (1 pack de 10 unidades), ceras de colores (1 pack de 10 unidades), pintura acrílica de 500ml/unidad (9 unidades), pintura de tela de 500ml/unidad (4 unidades), silicona fría de 30ml/unidad (1 unidad), pegamento de barra (34 unidades), cola blanca de 56ml/unidad (1 unidad), barras de silicona caliente (1 pack de 12 unidades), botones (1 pack de 100 botones), pajitas (1 pack de 100 unidades), goma eva (1 pack de 10 unidades), film transparente (1 unidad), revistas, folios A4 (1 pack de 500 unidades), cartulina blanca/papel grueso (1 pack de 50 unidades), tóner de impresora blanco y negro (1 unidad), sal gruesa (1 unidad), acuarelas/agua con colorantes alimentarios (1 unidad), jabón líquido (3 unidades), mascarillas quirúrgicas (1 pack de 100 unidades), gel desinfectante (3 unidades) y agua.
MATERIALES INVENTARIABLES
Botes de cristal, recipientes, vasos de plástico (1 pack de 100 unidades), batas, manteles, troqueladora (1 unidad), cordel, camisetas de algodón (34 unidades), cartón (34 unidades), pincel (34 unidades), tijeras (34 unidades), tapaderas, impresora, mesas (34 unidades) y sillas (34 unidades).

Fuente. Elaboración propia

En cuanto a los recursos humanos, el equipo multidisciplinar de la Asociación Marafiki será el propio encargado de poner en práctica el recurso educativo. El equipo está conformado por diversas profesiones de la educación con gran experiencia en este sector como Pedagogía, Logopedia y Magisterio, con sus respectivas especialidades. Concretamente, el equipo profesional se compone de una Pedagoga con Máster en Atención Temprana y graduada en Logopedia; de una Profesora de Educación Primaria con mención en Educación Especial; y de una Pedagoga con experiencia previa como voluntaria en la entidad. En cuanto a los recursos materiales, tanto fungibles como inventariables, y los recursos humanos son puestos a disposición por parte de la Asociación Marafiki. Por tanto, el único gasto a tener en cuenta para la puesta en práctica del presente recurso es la elaboración física del cuaderno de creatividad en dos imprentas online.

Tabla 3

Presupuesto económico de los materiales inventariables del recurso educativo

MATERIALES INVENTARIABLES			
CONCEPTO	CANTIDAD	€/UNIDAD	TOTAL
Impresión de cuaderno de creatividad (papel A4 a color y con encuadernación en espiral y tapa dura) en Copiarte (Facultad de Ciencias de la Educación)	35	10,30€	360,50€
TOTAL			360,50€

Fuente. Elaboración propia

En cuanto a los materiales inventariables, aquel que no es facilitado por la Asociación Marafiki, se encuentra la elaboración física del cuaderno de creatividad que será encargado en la copistería Copiarte de la Facultad Ciencias de la Educación. De esta forma, el coste total de los materiales inventariables es de 360,50€.

8.6. Evaluación del recurso

En cuanto a la evaluación del recurso, se ha optado por diseñar una rúbrica que se irá cumplimentando a través de la observación en las distintas sesiones de trabajo. La rúbrica se compone de siete ítems y de cuatro dimensiones calificativas. Estas dimensiones son Experto,

Avanzado, Aprendiz y Nobel. Esta rúbrica será cumplimentada al finalizar todas las actividades. De esta forma, el/la docente evaluará el cuaderno de cada estudiante y sumará las puntuaciones con el objetivo de obtener una calificación numérica total de cada estudiante. Sin embargo, el/la alumno dispondrá de una valoración en vez de una puntuación. Para ello, el/la docente dispone de un rango en el que determinar a qué categoría pertenece la nota numérica obtenida por el/la estudiante. A continuación, se presenta la Tabla 4 en la que se recoge una rúbrica a cumplimentar por el/la docente para evaluar a cada estudiante.

Tabla 4

Rúbrica para evaluar la creatividad

Ítems	Experto 10 - 9	Avanzado 8 - 6	Aprendiz 5 - 4	Nobel 3 - 0
Creatividad	Demuestra una tendencia a pensar de manera original en todas las actividades, dando lugar a pensamientos y acciones novedosas. (1,43 puntos)	Demuestra una tendencia a pensar de manera original en la mayoría de las actividades. (1,05 puntos)	Demuestra una tendencia a pensar de manera original en algunas actividades. (0,7 puntos)	No demuestra tendencia a pensar de manera original en las actividades. (0,3 puntos)
Psicomotricidad fina y coordinación oculo-manual	Presenta una adecuada psicomotricidad fina y coordinación oculo-manual en la realización de todas las actividades y en el uso de las herramientas, sin dificultad alguna. (1,43 puntos)	Presenta una buena psicomotricidad fina y coordinación oculo-manual en la realización de la mayoría de las actividades, aunque presenta algunas dificultades con ciertas	Presenta una escasa psicomotricidad fina y coordinación oculo-manual en la realización de las actividades, con dificultades en el uso de la mayoría de las herramientas. (0,7 puntos)	No presenta una adecuada psicomotricidad fina y coordinación oculo-manual en la realización de las actividades, con dificultades en el uso de las herramientas. (0,35 puntos)

Ítems	Experto 10 - 9	Avanzado 8 - 6	Aprendiz 5 - 4	Nobel 3 - 0
		herramientas. (1,05 puntos)		
Conceptos teóricos	Ha adquirido conocimientos sobre las herramientas, técnicas y materiales utilizados en las diferentes actividades. (1,43 puntos)	Ha adquirido conocimientos sobre la mayoría de las herramientas, técnicas y materiales utilizados en las diferentes actividades. (1,05 puntos)	Ha adquirido conocimientos sobre algunas de las herramientas, técnicas y materiales utilizados en las diferentes actividades. (0,7 puntos)	No ha adquirido conocimientos sobre las herramientas, técnicas y materiales utilizados en las diferentes actividades. (0,35 puntos)
Manejo de herramientas	Es capaz de manejar todas las herramientas utilizadas en las actividades y con resultados satisfactorios. (1,43 puntos)	Es capaz de manejar la mayoría de las herramientas utilizadas en las actividades y con resultados satisfactorios. (1,05 puntos)	Es capaz de manejar algunas herramientas utilizadas en las actividades pero con resultados insatisfactorios. (0,7 puntos)	No es capaz de manejar las herramientas utilizadas en las actividades. (0,35 puntos)
Precisión	Presenta una excelente precisión en la realización de las actividades con minuciosidad, exactitud y siguiendo correctamente las	Presenta una adecuada precisión en la realización de la mayoría de las actividades con minuciosidad,	Presenta una buena precisión en la realización de algunas actividades con cierta minuciosidad pero	No presenta precisión en la realización de las actividades sin minuciosidad, sin exactitud y no sigue las normas preestablecidas.

Ítems	Experto 10 - 9	Avanzado 8 - 6	Aprendiz 5 - 4	Nobel 3 - 0
	normas preestablecidas. (1,43 puntos)	aunque tiene dificultades para seguir las normas preestablecidas. (1,05 puntos)	no sigue las normas preestablecidas. (0,7 puntos)	(0,35 puntos)
Pulcritud	Muestra una excelente pulcritud de manera constante, presentando un área ordenada y limpia, así como un buen cuidado de las herramientas y materiales. (1,43 puntos)	Muestra una buena pulcritud, presentando un área ordenada y limpia, aunque no de forma constante en algunas herramientas y materiales. (1,05 puntos)	Hace esfuerzos para mantener la pulcritud en su área de trabajo, pero presenta algunas zonas sucias. (0,7 puntos)	Carece de pulcritud, presenta un área de trabajo sucia y desordenada. (0,35 puntos)
Capacidad de concentración	Presenta capacidad de concentración para enfocarse tanto en los aspectos más minuciosos como los más relevantes. (1,43 puntos)	Presenta capacidad de concentración para enfocarse en algunos aspectos minuciosos pero sobretodo en los aspectos relevantes. (1,05 puntos)	Presenta capacidad de concentración para enfocarse únicamente en los aspectos relevantes. (0,7 puntos)	No presenta capacidad de concentración para enfocarse en los aspectos relevantes. (0,35 puntos)
TOTAL				

Fuente. Elaboración propia

9. Conclusiones

En relación al primer objetivo, *“investigar sobre un tema de interés en el ámbito educativo con el fin de dar respuesta a la necesidad encontrada”*, no se han detectado dificultades ya que la tutora ha aportado flexibilidad y libertad para la elección del tema. En cuanto al segundo objetivo, *“desarrollar una fundamentación teórica, donde se muestren los conocimientos adquiridos tras la revisión de literatura específica, para apoyar las bases del tema central del TFG”*, se han encontrado ciertas dificultades a la hora de buscar literatura científica reciente en inglés, debido a que la mayoría de los artículos online se conseguían mediante la suscripción, no se encontraba disponible el texto completo era muy antiguo para emplearlo actualmente. El tercer objetivo, *“analizar y sintetizar la teoría tras su revisión con el objetivo de demostrar el grado de adquisición de los conocimientos y de elaborar, de la forma más óptima posible, una fundamentación teórica de calidad”*, no condujo a complicaciones puesto que a lo largo de la carrera han sido numerosos los informes en los que se requería de análisis y síntesis de la información. El cuarto objetivo, *“demostrar el impacto de la creatividad en personas con discapacidad intelectual, a través de experiencias y estudios, para ofrecer una visión empírica del tema”*, se han detectado dificultades para encontrar estudios y experiencias que lo defendieran empíricamente, específicamente en lengua inglesa. En referencia al quinto objetivo, *“poner en práctica las herramientas y los conocimientos adquiridos durante el Grado con el fin de reunir así en un mismo trabajo todas las competencias adquiridas”*, no se han encontrado limitaciones en la redacción clara y coherente del marco teórico, objetivos, contenidos, competencias y metodología; así como en la organización y elaboración de las actividades del cuaderno, entre otros aspectos. De esta forma, cabe mencionar que se cumplen los objetivos establecidos en este TFG puesto que se han desarrollado favorablemente.

Atendiendo al objetivo general del TFG, cabe destacar que no se han encontrado complicaciones y ha sido posible *“diseñar un recurso educativo para estimular la creatividad en jóvenes y adultos, a partir de 21 años, con discapacidad intelectual”*. De igual forma, el sexto, séptimo y octavo objetivo, referidos a *“generar resultados creativos y originales en la elaboración de las actividades plásticas como prueba observable de la eficacia del recurso educativo elaborado”*, *“mejorar la psicomotricidad fina y la coordinación óculo-manual en personas con discapacidad intelectual a través de las actividades plásticas con el objetivo de adquirir resultados más óptimos”* y *“dar a conocer las tareas, los materiales y las herramientas propias de la artesanía con el fin de saber*

diferenciar unas de otras y de poder discriminar su uso en cada una de las actividades plásticas” respectivamente, han sido alcanzados satisfactoriamente sin dificultades.

En relación al recurso, se detallan aspectos como los objetivos, contenidos, evaluación, etc. a través de un cuaderno de anillas en formato físico que facilita su manipulación y fomenta la estimulación del alumnado en mayor medida ya que establece un contacto directo con los materiales y las herramientas artesanales a través de los sentidos. Este contacto físico hace que el aprendizaje del alumno sea experiencial y más significativo que con la mera explicación teórica, ya que la creatividad se mejora a través de las vivencias y el enriquecimiento personal.

Otro aspecto a destacar del recurso educativo es la diversidad de técnicas artísticas que se trabajan en las actividades del cuaderno, así como, el amplio abanico de herramientas y materiales utilizados.

Por último, en cuanto a las ventajas del recurso educativo, se añade que las actividades desarrolladas pueden ser adaptadas individualmente a las capacidades del alumnado sin causar problemas en el alcance de los objetivos propuestos. Además, el recurso educativo presenta un margen flexible que, junto a las adaptaciones convenientes, permite su implementación en diferentes colectivos.

En definitiva, tras la elaboración del presente Trabajo Fin de Grado (TFG), nos sentimos satisfechos con el esfuerzo invertido a lo largo de este tiempo. Por su parte, el trabajo ofrece una solución novedosa y fácil de usar, tanto por el alumnado como por el profesorado.

Como propuestas de mejora se consideran en primer lugar, el desarrollo del cuaderno en modalidad online para poder llevarlo a cualquier lugar o para que esté al alcance de todos. El cuaderno podría transformarse en un juego interactivo o en una aplicación web. En segundo lugar, si el grupo-clase fuera más reducido, podrían incluirse actividades grupales con el objetivo de potenciar el trabajo cooperativo, las habilidades sociales y comunicativas.

10. Referencias bibliográficas

Antúnez del Cerro N., Albar Mansoa P. J. y Morla Sánchez J. (2022). Encuentros creativos: Experiencia colaborativa entre artistas con y sin discapacidad intelectual. *Utopía y praxis latinoamericana. Revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social*, 27(96), 1-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8281514>

- Alí S. M. y Blanco R. L. (2014). Discapacidad intelectual, evolución social del concepto. *Revista Facultad de Odontología*, 8(1), 38-41. <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/rfo/article/view/1631/1396>
- Almansa Martínez P. (2012). Qué es el pensamiento creativo. *Index de Enfermería*, 21(3), 165-168. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1132-12962012000200012
- Alonso D. (2016). El desarrollo de la autodeterminación a través del proceso creativo de las personas con discapacidad intelectual. *Artseduca*, (15), 70-95. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5655595>
- Aparicio Gómez C., Arenas Parra J. y Martínez Gabaldón M^a J. (2014). Discapacidad Intelectual. En D. Garrote Rojas y A. Palomares Ruiz (coord.), *Claves para una respuesta ante la educación especial* (pp. 51-78). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7861648>
- Bernabeu N. y Goldstein A. (2010). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Narcea. https://fama.us.es/permalink/34CBUA_US/3enc2g/alma991013269659804987
- Blamires M. & Peterson A. (2014). Can creativity be assessed? Towards an evidence informed frame work for assessing and planning progress in creativity. *Cambridge Journal of Education*, 44(2), 147-162. http://pure-oai.bham.ac.uk/ws/portalfiles/portal/56790282/Blamires_Peterson_Can_creativity_be_assessed_Cambridge_Journal_of_Education_2014.pdf
- Blanco Jorge C. P. y Rodríguez Román M. J. (2010). *Manual práctico de discapacidad intelectual*. Síntesis. https://fama.us.es/permalink/34CBUA_US/1732veu/alma991013298604404987
- Blanco Jorge C. P. y Rodríguez Román M. J. (2020). *Discapacidad intelectual*, 1-198. Síntesis. https://fama.us.es/permalink/34CBUA_US/3enc2g/alma991013331207404987
- Borroto Carmona G. y Collazo Delgado R. (2014). En Bernaza Rodríguez G. J. (Ed.), *La creatividad del docente y su impacto en la formación de los estudiantes universitarios*. Curso 19. Editorial Universitaria. https://fama.us.es/permalink/34CBUA_US/3enc2g/alma991013266298204987
- Buonincontro J. K. (2018). CreativityforWhom? Art Education in the Age of Creative Agency, DecreasedResources, and Unequal Art Achievement Outcomes. *Art*

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00043125.2018.1505388?needAccess=true>

- Cantó Rico A. y Sanchis Pérez B. (2010). La creatividad. En A. Caruana Vañó (coord.), *Aplicaciones educativas de la psicología positiva*. (pp. 270-287). http://diversidad.murciaeduca.es/orientamur/gestion/documentos/aplicaciones_educativas.pdf
- Castillo Delgado M., Ezquerro Cordón A., Llamas Salguero F. y López Fernández V. (2017). Estudio neuropsicológico basado en la creatividad, las inteligencias múltiples y la función ejecutiva en el ámbito educativo. *Revista Reidocrea*, 5(2), 9-15. <https://www.ugr.es/~reidocrea/5-2.pdf>
- Ciprés Fañanás M. (2021). Propuesta para desarrollar la creatividad en el alumnado de Educación Infantil con Síndrome de Down [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/108846>
- Coca Jiménez P., Olmos de Gracia A., García Ceballos S., Delgado González N., García Vegas S., Santiago Rodríguez E y Laguens Sáez A. I.(2013). Arte para todos. Proyecto de investigación y creación con personas con capacidades diversas. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 8, 155-168. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/44443/41983>
- Delgado N. (2014). 3.3. Las fases y procesos del pensamiento creativo. *Revista Creatividad & Innovación*, 6,1-10.(PDF) 3.3 LAS FASES Y PROCESOS DEL PENSAMIENTO CREATIVO | Natalia Delgado - Academia.edu
- Durán T., Abengozar A. E., Magallón R., Martire A., Rebouças B. y Weixlberger C. (2013). La creatividad. *RUTA Comunicación*, 5, 1-22. <https://bit.ly/3M2JZEU>
- Fiuza Asorey M. J., & Fernández Fernández M.P. (2014). Capítulo 5: La discapacidad intelectual, *Dificultades de aprendizaje y trastornos del desarrollo. Manual didáctico* (pp. 155-176). Pirámide. <https://us.odilotk.es/info/00044783>
- García Ceballos S. (2013). Educación artística para la inclusión social de personas con discapacidad intelectual [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/2690/TFM-G118.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Giúdice M. M. (2013). Educación, discapacidad y el desarrollo de la creatividad. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 5(1), 90–102.

- https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/39397/vol05%281%29_009_jett_giudice.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Glăyveanu V. P. (2013). Rewriting the Language of Creativity: The Five A's Framework. *Review of General Psychology*, 17(1), 1-69. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.401.143&rep=rep1&type=pdf>
- Guilera L. (2020). *Anatomía de la creatividad*. Design Knowledge & Future. <https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Herrera Peña A. (2018). Discapacidad intelectual y Condición Física [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Sevilla. Sevilla. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/81958/154_20061114.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kaufman J. C. (2016). *Creativity 101*. Springer publishing company. <https://bit.ly/3t0d24L>
- Ke X. & Liu J. (2017). Trastornos del desarrollo. Discapacidad intelectual. En M. Irarrázaval, A. Martín, F. Prieto-Tagle y O. Fuertes (trad.), *Manual de Salud Mental Infantil y Adolescente de la IACAPAP* (pp. 1-28). <https://bit.ly/3LZ1s0L>
- Marchesi A., Coll C. y Palacios J. (2017). *Desarrollo psicológico y educación*. Alianza Editorial.
- Marina J.A. (2013). El aprendizaje de la creatividad. Brújula para educadores. *Pediatría Integral*, 17(2), 138-142. <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2013/xvii02/08/138-142%20Brujula.pdf>
- Márquez Caraveo M^a E., Zanabria Salcedo M., Pérez Barrón V., Aguirre García E., Arciniega Buenrostro L. y Galván García C. S. (2011). Epidemiología y manejo integral de la discapacidad intelectual. *Salud mental*, 34(5), 443-449. <https://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2011/sam115g.pdf>
- Medina A. M. (2018). Creatividad: estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. *Revista de Investigación*, 42(94), 1-25. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:KpFEtKAnpV0J:scholar.google.com/+estrategias+mentales+para+la+creatividad&hl=es&as_sdt=0,5
- Moura de Carvalho T. de C., de Souza Fleith D. y da Silva Almeida L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4272/3929>

- Lee K., Cascella M., & Marwaha R. (2019). Intellectual Disability. *Stat Pearls Publishing, Treasure Island*. <https://europepmc.org/article/NBK/nbk547654>
- Ley 4/2017, de 25 de septiembre, de los Derechos y la Atención a las Personas con Discapacidad en Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 191, de 4 de octubre de 2017, 1-313.<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2017/191/1>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 272006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953.https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264
- López Martínez O. y Martín Brufau R. (2010). Estilos de pensamiento y creatividad. *Anales de Psicología*, 26(2), 254–258. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/109161/103821>
- López Martínez O. y Navarro Lozano J. (2010). Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad. *Anales de Psicología*, 26(1), 151–158. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/92151/88741>
- Palomino Tarazona M. R. y Flores Mejía G. S. (2021). La creatividad una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de la Educación*, 1, 1-22. <http://www.revista-iberoamericana.org/index.php/es/article/view/107/216>
- Peredo Videira R. A. (2016). Comprendiendo la discapacidad intelectual: datos, criterios y reflexiones. *Revista de Psicología*, 15, 101-122. http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n15/n15_a07.pdf
- Pinilla Gil K. L. (2017). Creando mundos. Creatividad en estudiantes con discapacidad intelectual (DI) [Trabajo Fin de Grado]. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá. <http://200.119.126.32/bitstream/handle/20.500.12209/10055/TE-21640.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Real Decreto 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. *Boletín Oficial del Estado*, 289, de 3 de diciembre de 2013, 95635-95673. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2013-12632>
- Rodrigo Martín I., yRodrigo Martín L. (2012). Creatividad y educación: el desarrollo de la creatividad como herramienta de la transformación social. *Revista de Ciencias Sociales*,9, 311-351. <http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/9/secciones/abierta/pdf/01-creatividad-educacion.pdf>

- Sánchez Guzmán E.S. y Mesas Escobar E.C. (2017). La creatividad integrada desde el análisis de experiencias artísticas con personas con capacidades diversas en espacios académicos. *Revista Complutense de Educación*, 29(3), 773-789. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/172537/53958-4564456552174-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez Macías I., Rodríguez Media J. y Aparicio Herguedas J. L. (2021). Evaluar la creatividad y las funciones ejecutivas: propuesta para la escuela del futuro. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(2), 35-50. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/456041/303611>
- Sowden P. T., Clements L., Lewis C., & Redlich C. (2015). Improvisation Facilitates Divergent Thinking and Creativity: Realizing a Benefit of Primary School Arts Education. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9, 128-138. https://www.researchgate.net/publication/277915870_Improvisation_Facilitates_Divergent_Thinking_and_Creativity_Realizing_a_Benefit_of_Primary_School_Arts_Education
- Sternberg R. J. y Chowkase A. (2021). When We Teach for Positive Creativity, What Exactly Do We Teach For? *Education Sciences*, 11(5), 1-14. <https://www.mdpi.com/2227-7102/11/5/237>
- Strnadová I. (2011). Unidad 1: Las necesidades especiales intelectuales. En S. Gento Palacios (coord.), *Tratamiento educativo de la diversidad intelectual* (pp. 11-33). Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://bit.ly/38Rarnd>
- Tarcica J. y Masis M. (2013). *120 Competencias Integrales*. Editorial Book Baby. https://drive.google.com/file/d/18iLKOQfmbIv9UrXBNh8NOz_nac171kqN/view?usp=sharing
- Torres Coronas M^a T. y Gascó M. (2012). *Recupera tu creatividad ideas y sugerencias para fomentar el espíritu creativo*. Septem. <https://elibro-net.us.debiblio.com/es/ereader/bibliotecaus/59364/>
- Tuğrul B., Uysal H., Güneş G., & Okutanc N. S. (2014). Picture of the creativity. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 116, 3096–3100. <http://openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11655/20484/4.pdf;jsessionid=979134FBDE17E038117732D0858F6BD5?sequence=2>

11. Anexos

11.1. Anexo I. Actividades del cuaderno

A continuación se exponen las actividades desarrolladas del recurso educativo, indicándose la duración, la descripción y los materiales (fungibles e inventariables) de cada una de ellas.

Tabla 5

Actividad 1. Técnica Tie-Dye

Actividad 1. Técnica Tie-Dye	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. En esta actividad, el alumnado decora camisetas de algodón mediante la técnica <i>tie-dye</i>. En primer lugar, cada estudiante coge una camiseta (de color liso) e introduce un cartón con las dimensiones 29,7 x 42 cm en el interior de esta para que la camiseta tenga consistencia. Una vez esto, elige un color de pintura de tela y pinta su mano para que la estampe en la camiseta. A continuación, el alumno puede utilizar las pinturas y pinceles que quiera para decorar la camiseta a su gusto. Por último, se dejan secar las camisetas colgadas en un cordel con pinzas hasta el siguiente día.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Coger una camiseta.2. Meter un cartón de dimensiones 29,7 × 42 cm dentro de la camiseta.3. Elegir un color de pintura de tela.4. Pintar su mano y estampar la mano en la camiseta.5. Decorar la camiseta con diferentes colores y pinceles.6. Colgar las camisetas en un cordel.7. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none">• Fungibles: guantes de látex, pintura de tela, limpiacristales y papel de cocina.• Inventariables: batas, camisetas de algodón (color liso), cartón, cordel, pinzas, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 6*Actividad 2. Técnica Collage “Bodegón”*

Actividad 2. Técnica Collage “Bodegón”	
Duración	2 horas.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. En esta actividad, el alumnado creará un bodegón con trozos de papel de revistas. Para ello, el alumnado dispondrá de una plantilla con el dibujo del bodegón para facilitarle la tarea. Cada parte del dibujo se rellena con pegamento en barra y trozos de papel del color que se indica. Previamente, el alumno/a debe buscar y recortar trozos de papel de las revistas.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar y recortar trozos de papel de revistas. 2. Pegar con pegamento los trozos de papel en la plantilla del bodegón. 3. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, revistas, pegamento en barra, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, mantel, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 7*Actividad 3. Técnica con sal y acuarelas*

Actividad 3. Técnica con sal y acuarelas	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. La tarea consiste en crear un dibujo a partir de sal gruesa y acuarelas. En primer lugar, el alumnado dibuja con la cola sobre la cartulina o el papel grueso. A continuación, echa sal gruesa sobre la cola y levanta la cartulina para tirar el exceso de sal. Con un pincel echa gotas de acuarelas o de agua teñida sobre la sal. Por último, puede mezclar colores diferentes para conseguir un resultado más atractivo.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dibujar con la cola sobre la cartulina o papel grueso. 2. Echar sal fina sobre la cola. 3. Levantar la cartulina para que caiga el exceso de sal. 4. Coger el pincel y las acuarelas.

Actividad 3. Técnica con sal y acuarelas	
	<ol style="list-style-type: none"> 5. Echar gotas de pintura sobre la sal con el pincel. 6. Mezclar colores diferentes. 7. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, sal gruesa, acuarelas, cartulina blanca o papel grueso, cola, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, mantel, pinceles, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 8

Actividad 4. Técnica Pouring

Actividad 4. Técnica Pouring	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. El pouring o arte fluido es una técnica para pintar con acrílicos y crear cuadros abstractos. En primer lugar, el alumno vierte la pintura acrílica en un vaso de plástico y le añade un poco de agua, repitiendo este proceso con cada uno de los colores. Una vez esto, moja el pincel en pintura y da pequeños golpecitos para que la pintura caiga sobre la cartulina. Para dibujar la flor, aplica pintura en círculos desde el centro de la flor hacia el exterior utilizando un color de pintura, otro color y, de nuevo, el primer color. A continuación, pone un punto verde en el centro de la flor y un poco de pintura negra en el borde y en el centro de la flor. Luego, coloca un trozo de film transparente encima del dibujo y presiona ligeramente con los dedos para repartir la pintura. Por último, retira el film transparente por cada una de las esquinas hacia el centro de la flor.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Echar pintura acrílica en un vaso de plástico y añadir un poco de agua. 2. Mojar el pincel en pintura y dar golpecitos para que la pintura caiga sobre la cartulina. 3. Elegir un color de pintura. 4. Echar pintura en círculo. 5. Elegir un color de pintura. 6. Echar pintura en círculo. 7. Elegir un color de pintura. 8. Echar pintura en círculo. 9. Echar pintura verde en el centro de la flor. 10. Echar pintura negra en el borde de la flor.

Actividad 4. Técnica Pouring	
	<ol style="list-style-type: none"> 11. Echar pintura negra en el centro de la flor. 12. Colocar un trozo de film transparente sobre la flor. 13. Presionar suave con los dedos para repartir la pintura. 14. Quitar el film transparente con cuidado. 15. Dejar secar el dibujo. 16. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, pintura acrílica, film transparente, cartulina blanca o papel grueso, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, vasos de plástico, pinceles, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 9

Actividad 5. Técnica de esgrafiado

Actividad 5. Técnica de esgrafiado	
Duración	2 horas.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. En esta actividad, el alumno comienza por rellenar toda la cartulina blanca con las ceras de colores (exceptuando el negro). Una vez esto, pinta una capa de color negro encima de lo que ha coloreado. Por último, escribe su nombre con el extremo afilado del pincel sobre la capa negra. De esta forma, a medida que raspa, van apareciendo los colores.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rellenar toda la cartulina blanca con las ceras de colores. 2. Pintar una capa de color negro encima. 3. Escribir tu nombre con la punta del pincel sobre la capa negra. 4. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, cartulina blanca o papel grueso, ceras de colores, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, pinceles, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 10*Actividad 6. Técnica con burbujas*

Actividad 6. Técnica con burbujas	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. En primer lugar, se mezcla la pintura y el jabón líquido a partes iguales en un recipiente. Se diluye con un poco de agua y se mezcla bien. A continuación, el alumnado sopla con una pajita en el interior del recipiente hasta conseguir muchas burbujas. Una vez hecho esto, coloca la cartulina sobre las burbujas. Para repetir el proceso con otro color, hay que dejar secar antes.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mezclar la pintura y el jabón líquido a partes iguales en un recipiente. 2. Echar un poco de agua en el recipiente y mezclar bien. 3. Soplar con una pajita en el interior del recipiente hasta tener muchas burbujas. 4. Colocar la cartulina sobre las burbujas. 5. Levantar la cartulina y dejar secar. 6. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, pintura acrílica, jabón líquido, agua, cartulina blanca o papel grueso, pajitas, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, recipientes, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 11*Actividad 7. Marco de fotos con palitos de helado*

Actividad 7. Marco de fotos con palitos de helado	
Duración	2 horas.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. La actividad consiste en crear un marco para fotos a partir de palitos de helado. En primer lugar, el alumnado pinta 14 palitos con acrílico. Una vez esto, pega 10 palitos con pistola de silicona caliente, uno al lado del otro. A continuación, decora a su gusto los 4 palitos restantes con formas de goma eva o botones. Con silicona caliente, pega esos 4 palitos en forma de cuadrado, colocando dos horizontales y encima dos verticales. Finalmente, pega la fotografía que ha traído con pegamento de barra sobre los 10 palitos y, a su vez, encima el cuadrado que ha decorado.</p>

Actividad 7. Marco de fotos con palitos de helado	
	<p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pintar 14 palitos con pintura. 2. Pegar 10 palitos con pistola de silicona, uno al lado del otro. 3. Decorar los 4 palitos que quedan con goma eva o botones. 4. Pegar los 4 palitos en forma de cuadrado con la pistola de silicona. 5. Pegar la fotografía con pegamento sobre los 10 palitos. 6. Colocar y pegar el cuadrado de palitos con pegamento sobre la fotografía. 7. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, pintura acrílica, tubos de silicona caliente, goma eva, botones, pegamento en barra, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, palitos de helado, pistola de silicona caliente, troqueladora, fotografías, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 12

Actividad 8. Botes de cristal con sal de colores

Actividad 8. Botes de cristal con sal de colores	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. En esta actividad el alumnado vierte un montoncito de sal gruesa sobre un folio. A continuación, pinta la sal gruesa con una tiza de color. Este proceso lo realiza reiteradamente con todos los colores. Una vez hecho esto, coge un bote de cristal y vierte uno a uno los montoncitos de sal coloreada con ayuda de una cucharilla.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Echar un montoncito de sal gruesa sobre un folio. 2. Pintar la sal gruesa con una tiza de color. 3. Coger un bote de cristal. 4. Echar uno a uno los montoncitos de sal coloreada con ayuda de una cucharilla. 5. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, sal gruesa, folios, tizas de colores, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, botes de cristal, cucharillas, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia.

Tabla 13*Actividad 9. Técnica de estampado*

Actividad 9. Técnica de estampado	
Duración	2 horas.
Descripción	<p>La actividad se divide en dos sesiones. Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. De manera introductoria, la profesora explica el motivo de la actividad y qué es un poema con una aclaración breve y algunos ejemplos. En la primera sesión, el/la alumno/a elabora una tarjeta con las medidas 19,5 x 25 cm a partir de una cartulina blanca. Tras esto, recorta uno de los poemas para pegarlo en el interior de la tarjeta. En la segunda sesión, el/la estudiante elige el color de pintura y el modelo de flor que más le guste. A continuación, impregna el molde de flor en la pintura y stampa en la portada de la tarjeta (unas 4 veces de forma reiterada). Después, escoge un molde de hoja y realiza la misma tarea, con pintura verde en este caso. Por último, deja secar la tarjeta para poder recogerla al día siguiente.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <p>1ª Sesión</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coger una cartulina blanca. 2. Marcar en una cartulina blanca un rectángulo de 19,5 cm x 25 cm. 3. Recortar el rectángulo. 4. Doblar el rectángulo por la mitad para elaborar la tarjeta. 5. Elegir uno de los poemas. 6. Recortar el poema por la línea negra. 7. Pegar el poema en el interior de la tarjeta. 8. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel. <p>2ª Sesión</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coger la tarjeta. 2. Elegir un molde de flor. 3. Elegir un color de pintura. 4. Mojar el molde de flor en la pintura. 5. Estampar el molde de flor en la portada de la tarjeta, unas 4 veces. 6. Elegir un molde de hoja. 7. Coger la pintura verde. 8. Mojar el molde de hoja en la pintura verde. 9. Estampar el molde de hoja en la portada de la tarjeta, unas 4 veces. 10. Colgar la tarjeta con pinzas. 11. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, cartulina blanca o papel grueso, folios A4, tóner blanco y

Actividad 9. Técnica de estampado	
	<p>negro, pintura acrílica, limpiacristales y papel de cocina.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inventariables: batas, manteles, plantilla para la tarjeta, impresora, tijeras, tijeras decorativas, moldes de flores y hojas, tapaderas, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 14

Actividad 10. Técnica Mandala

Actividad 10. Técnica Mandala	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. En esta actividad, el alumnado comienza a pintar el mandala desde el centro hacia el exterior, utilizando la técnica del puntillismo con un bastoncillo y pintura acrílica de diferentes colores. Para ello dispone de una plantilla que le ofrece la profesora.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coger un bastoncillo. 2. Mojar el bastoncillo en la pintura. 3. Pintar el mandala con el bastoncillo. 4. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, pintura acrílica, cartulina blanca o papel grueso, rotulador negro permanente, limpiacristales y papel. • Inventariables: batas, manteles, tapaderas, bastoncillos, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 15

Actividad 11. Técnica Hilorama

Actividad 11. Técnica Hilorama	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas. Para esta tarea, el estudiantado dispone de una plantilla que le ofrece la profesora. En la plantilla hay el dibujo de una figura geométrica, donde se marcan los vértices con un gran punto negro. En los puntos negros, el/la estudiante pone una chincheta y, para ello, previamente ha colocado una base de goma eva bajo la plantilla.</p>

Actividad 11. Técnica Hilorama	
	<p>Una vez esto, coge un hilo de 50 cm y lo engancha entre todas las chinchetas. Esta tarea la repite con otros colores para finalmente formar una red que cubra todo el dibujo.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Poner goma eva bajo la plantilla. 2. Poner chinchetas en los puntos negros del dibujo. 3. Coger 50 cm de hilo. 4. Enganchar el hilo entre cada chincheta. 5. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: cartulina blanca o papel grueso, hilos de colores, goma eva, rotulador negro permanente, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, tijeras, chinchetas, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 16

Actividad 12. Técnica con hojas

Actividad 12. Técnica con hojas	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Previamente, los/as alumnos/as dan un paseo por el parque para buscar hojas de diferentes tamaños y formas. Una vez hecho esto, el estudiantado se pone batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. A continuación, coge una hoja y la moja en pintura acrílica para realizar varias estampaciones en una cartulina blanca, o papel grueso.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar hojas de diferentes tamaños y formas en el parque. 2. Coger una hoja. 3. Mojar la hoja en pintura acrílica. 4. Estampar en la cartulina blanca. 5. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, hojas, pintura acrílica, cartulina blanca o papel grueso, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, tapaderas, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 17*Actividad 13. Técnica de soplado*

Actividad 13. Técnica de soplado	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. La actividad consiste en crear un dibujo soplando pintura acrílica a través de una pajita. Para ello, el/la alumno/a cuenta con una plantilla que le ofrece la profesora. En esta plantilla aparece una línea horizontal en la parte inferior del folio y varios puntos repartidos irregularmente en la parte superior. El/la estudiante echa un poco de pintura en la línea inferior y comienza a soplar hasta llegar a los puntos superiores. Así, se crean varios caminos que representan las ramas de un árbol. Para finalizar con el dibujo y darle un acabado más real, se estampa con un bastoncillo para dibujar flores a lo largo de las ramas.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Echar pintura en la cartulina. 2. Soplar la pintura con la pajita. 3. Coger un bastoncillo. 4. Mojar el bastoncillo en pintura. 5. Estampar en la cartulina. 6. Limpiar la mesa con limpiacristales y papel.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, pintura acrílica, cartulina blanca o papel grueso, bastoncillos, pajitas, rotulador negro permanente, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, tapaderas, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 18*Actividad 14. Técnica String*

Actividad 14. Técnica String	
Duración	1 hora.
Descripción	<p>Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y guantes de látex, además de colocar un mantel en el lugar de trabajo. En esta actividad el alumnado coge una cartulina blanca, o papel grueso, y la dobla por la mitad. A continuación, impregna un hilo grueso en pintura acrílica y, con la cartulina abierta, coloca el hilo en una de las mitades formando una serpiente y dejando un extremo del hilo por fuera en la parte inferior de la cartulina. Una vez esto, cierra la cartulina como si fuera un libro y, con la mano sobre la cartulina, saca el hilo grueso por la parte inferior</p>

Actividad 14. Técnica String	
	<p>de la cartulina. Finalmente, al volver a abrir la cartulina, se crea un dibujo abstracto.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Doblar la cartulina por la mitad. 2. Abrir la cartulina. 3. Coger un hilo grueso. 4. Mojar el hilo en pintura. 5. Poner el hilo en un lado de la cartulina, dándole forma de serpiente. 6. Cerrar la cartulina. 7. Sacar el hilo por debajo de la cartulina. 8. Abrir la cartulina.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: guantes de látex, pintura acrílica, hilo grueso, cartulina blanca o papel grueso, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, recipientes, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 19

Actividad 15. Modelado creativo

Actividad 15. Modelado creativo	
Duración	3 horas.
Descripción	<p>La actividad se divide en tres sesiones. Antes de comenzar, los/as alumnos/as se ponen batas y colocan un mantel en el lugar de trabajo. En la primera sesión, el estudiantado llena un recipiente con un poco de agua y coge un trozo de pasta de modelar. Una vez esto, comienza a modelar la pasta para crear una maceta pequeña y la coloca sobre un paño para dejar que se seque bien. En la segunda sesión, coge de nuevo la maceta ya seca que ha modelado y comienza a pintarla con acrílicos y un pincel. Por último, en la tercera sesión el alumnado decora la maceta pegando goma eva, lentejuelas o botones con silicona fría.</p> <p>A continuación se especifican los pasos a seguir en la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Llenar un recipiente con agua. 2. Coger un trozo de pasta de modelar. 3. Crear una maceta pequeña con la pasta de modelar. 4. Colocar la maceta sobre un paño. 5. Dejar secar la maceta. 6. Coger un pincel y elegir un color de pintura. 7. Pintar la maceta.

Actividad 15. Modelado creativo	
	8. Coger la silicona fría. 9. Decorar la maceta con goma eva, lentejuelas o botones.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Fungibles: pasta de modelar, agua, pintura acrílica, goma eva, lentejuelas, botones, silicona fría, limpiacristales y papel de cocina. • Inventariables: batas, manteles, paño, pinceles, tapaderas, troqueladora, sillas y mesas.

Fuente. Elaboración propia

11.2. Anexo II. Cuaderno de creatividad

En este apartado se adjunta un hipervínculo para visualizar el cuaderno de creatividad en PDF. Para abrir el documento, cliquee en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/14hJdV6NPXP9AQeYgkqIwkrOMtqAhjVMN/view?usp=sharing>