



Facultad de Educación

MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

**“EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES CREATIVAS EN EL
AULA. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN”**

**“THE DEVELOPMENT OF CREATIVE ABILITIES IN THE CLASSROOM. AN
INTERVENTION PROPOSAL”**

Alumno/a: Laura García García

Especialidad del Máster: Formación Profesional

Director del TFM: Laurentino Salvador Blanco

Curso académico: 2016-2017

Fecha: 3 de octubre de 2017

RESUMEN	5
1. JUSTIFICACIÓN	6
2. EL CONCEPTO DE CREATIVIDAD	7
2.1 Qué significa ser creativo.....	7
2.2 La importancia de la creatividad en la sociedad actual.....	10
2.3 El fomento de la creatividad en el aula.....	11
2.4 Creatividad y Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	15
3. LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO DE SECUNDARIA. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS LEYES EDUCATIVAS (LOGSE, LOE Y LOMCE)	17
3.1 La creatividad en el currículo de la LOGSE	17
3.1.1 Normativa (LOGSE).....	17
3.1.2 La creatividad en el currículo en general (LOGSE)	17
3.1.3 La creatividad en el currículo de Educación Plástica y Visual (LOGSE)	17
3.2 La creatividad en el currículo de la LOE	18
3.2.1 Normativa (LOE).....	18
3.2.2 La creatividad en el currículo en general (LOE)	18
3.2.3 La creatividad en el currículo de Educación Plástica y Visual (LOE)	19
3.3 La creatividad en el currículo de la LOMCE.....	21
3.3.1 Normativa (LOMCE)	21
3.3.2 La creatividad en el currículo en general (LOMCE).....	21
3.3.3 La creatividad en el currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (LOMCE).....	22
3.4 Conclusiones	24
4. EXPERIENCIAS E INVESTIGACIONES DE LA FUNDACIÓN BOTÍN	27
4.2 El programa “Educación Responsable”	27
4.3 Análisis del informe “¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear”. Fundación Botín. 2012.	28
4.3.1 Introducción	28
4.3.2 Estructura del informe	28
4.3.3 Análisis del contenido	29
4.3.4 Observaciones y propuestas	30
4.4 Análisis del informe “Artes y emociones que potencian la creatividad”. Fundación Botín. 2014.	31
4.4.1 Introducción	31
4.4.2 Estructura del informe	31
4.4.3 Análisis del contenido	32
4.4.4 Observaciones y propuestas	33

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DESDE EL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	34
5.1 Comienzan las clases: el significado del arte y la importancia de ser creativos	34
5.2 Debilidades del currículo actual y propuestas	35
5.3 La motivación como ingrediente básico en nuestra clase creativa	36
5.4 Enseñar a hacer una presentación creativa	37
6. PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA CREATIVA E INTEGRADORA	39
6.1 Introducción	39
6.2 Presentación	40
6.2.1 <i>Título de la unidad didáctica</i>	40
6.2.2 <i>Ubicación en la programación didáctica</i>	40
6.2.3 <i>Adecuación al contexto</i>	40
6.3 Metodología. Actividades a desarrollar en el aula y fases de trabajo	41
6.3.1 <i>Toma de contacto</i>	41
6.3.2 <i>Proyecto</i>	41
6.3.3 <i>Actividades prácticas optativas</i>	41
6.4 Organización de tiempos y espacios	43
6.5 Recursos y materiales	43
6.6 Criterios, procedimientos y actividades de evaluación	44
6.6.1 <i>Criterios de evaluación</i>	44
6.6.2 <i>Procedimientos y actividades de evaluación</i>	44
7. CONCLUSIONES	46
8. ANEXO	47
9. BIBLIOGRAFÍA	48
10. MARCO LEGAL	50

RESUMEN

Este trabajo comienza con una investigación sobre el concepto de creatividad: qué significa ser creativo, la importancia de la creatividad en la sociedad actual y la necesidad de desarrollarla en el aula y su relación con la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Una vez analizado el lugar que ocupa la creatividad en el sistema educativo mediante apartados como el estudio de este concepto en el currículo o la experiencia educativa de la Fundación Botín, en la que entran en juego el arte y las emociones, se plantea una propuesta de intervención que toca temas como el currículo, el concepto del arte, la motivación o la importancia de aprender a presentar un trabajo, y concluye con la elaboración de una unidad didáctica en la que se ha intentado integrar todo lo aprendido durante la investigación mediante actividades transversales, fomento de la experimentación con las técnicas, prácticas de inmersión en la obra, trabajo en equipo, colaboración docente, etc.

ABSTRACT

This work begins with a research on the concept of creativity: what it means to be creative, the importance of creativity in today's society and the need to develop it in the classroom and its relation with the subject of Visual, Visual and Visual Education. Once analyzed the place that occupies the creativity in the educational system through sections such as the study of this concept in the curriculum or educational experience of the Botín Foundation, where art and emotions come into play, a proposal is proposed intervention that touches topics such as curriculum, art concept, motivation or the importance of learning to present a work, and concludes with the development of a didactic unit in which it has tried to integrate everything learned during the research through cross-cutting activities , promotion of experimentation with techniques, immersion practices in the work, teamwork, teacher collaboration, etc.

1. JUSTIFICACIÓN

Soy licenciada en Bellas Artes y he estudiado el Máster en Patrimonio Histórico y Territorial de la Universidad de Cantabria, lo que me permite tener dos visiones sobre el arte: una práctica y otra sobre la gestión de este patrimonio en museos, archivos, bibliotecas y otros centros culturales. Con este máster pretendo adquirir una tercera visión: la educativa. No pretendo únicamente aprender a “educar en arte”, sino adquirir las habilidades necesarias en educación para ser capaz de crear un proyecto personal adecuado a las necesidades educativas de hoy en día, enfocado a mi área y concretar todo lo posible con propuestas prácticas. Tanto durante mi propia experiencia como alumna de Educación Secundaria como durante el desarrollo del máster y mis prácticas en el Colegio Verdemar, el problema fundamental que he detectado en el sistema educativo actual y en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es la ausencia de creatividad, tanto en el día a día del aula como en el currículo. Esta es una capacidad muy necesaria en la sociedad actual, por lo que estudiar sobre su significado y el fomento de su desarrollo en mi área docente, son mis objetivos en este trabajo.

2. EL CONCEPTO DE CREATIVIDAD

2.1 Qué significa ser creativo

Cuando pensamos en la creatividad o en qué significa ser creativo, lo primero que nos viene a la cabeza es el arte. La pintura, el dibujo, la escultura, los museos. En general, las técnicas artísticas y los lugares que las albergan, principalmente centros culturales. Pensamos en viejos pintores y dibujantes, como Picasso o Kandinsky, que destacaron por su “creatividad” u originalidad, por la forma que tuvieron de arriesgarse y triunfar, de captar la realidad desde otro punto de vista, de conseguir dotarla de múltiples y nuevos significados; de sentir caos, armonía, alegría. Y de emocionar.

Parece que tenemos claro que al hablar de creatividad entran en juego los sentimientos, pero, ¿qué características particulares tenían estos hombres, estos artistas, para llegar a ser creativos?, ¿está la creatividad únicamente ligada a aquello que “marca tendencia”, a lo que triunfa, lo que sirve de precedente, al invento?, ¿podemos nosotros mismos ser creativos en el día a día?, ¿podemos entrenar nuestras habilidades creativas? En este apartado intentaremos responder a este tipo de preguntas que suelen surgir al reflexionar sobre este concepto.

La creatividad es un aspecto esencial de la naturaleza humana. Está en nuestro desarrollo, en nuestra riqueza, en el arte y la ciencia, en la capacidad de crear soluciones a nuestros problemas o necesidades, en la capacidad de mejorar. Lo cierto es que todos somos innatamente creativos, somos capaces de sobrevivir y de ser creativos en nuestras pequeñas acciones, en la vida cotidiana. Nuestro mundo está en continuo cambio, por lo que debemos ser capaces de cambiar, movernos y arriesgarnos, aunque un sentimiento perezoso al pensar en la posibilidad alejarse de la seguridad del pasado y la monotonía nos invada al intentar ser “personas creativas”.

Un psicólogo estadounidense, William James (1842-1910), definió el proceso creativo como “una caldera de ideas en ebullición donde todo borbotea y hierve en un estado de actividad febril”. En este proceso, un paso esencial es el sentimiento de frustración que sentimos cuando no conseguimos dar respuesta. Sin embargo, la ansiedad desmedida no es buena a la hora de buscar soluciones. La creatividad llega cuando menos lo esperamos, cuando en nuestra lucha interna nos damos por vencidos, nos relajamos, llega como un fuerte huracán que golpea pero no arrasa, sino que ilumina y siembra, siembra ideas y caminos, que no han de ser fácilmente descartables, sino estudiados y tenidos en cuenta.

Existen tres factores que frenan nuestra capacidad de ser creativos: el miedo a perder, la modestia exagerada y nuestra propia imposición de una serie de limitaciones que creemos tener, por haberlas oído en boca de los demás o en nuestras propias pesadillas. Debemos pensar que no existen las limitaciones, que mientras soñemos y trabajemos, crearemos (“creatividad” proviene del latín: “creare”, que significa crear, lograr o producir), mejoraremos y triunfaremos. ¿Quién no ha tenido nunca un profesor pesimista que lejos de incentivarlos ha sido demasiado realista, tanto como para llegar a frenar nuestra creatividad?, ¿quién ha triunfado y ha pensado después: “si hubiera hecho caso de lo que esta persona me advirtió sobre mis posibilidades, no habría conseguido llegar hasta aquí...”? Debemos transmitir a nuestros alumnos que la posibilidad de ser creativos, y llegar a donde se propongan, consiste en creer que no tenemos limitaciones, que cada persona es especial y por lo tanto tiene un gran poder creativo, de construir grandes cosas. De la misma forma, no nos debe dar miedo el error, debemos pensar que es más fácil crear después de la tranquilidad que da el haber fracasado, que nuestro cerebro trabaja más rápido cuando parte de cero, porque ya no hay nada que perder.

La creatividad está estrechamente ligada a la capacidad de innovación. Es una capacidad innata, que podemos ver claramente en los niños, que suelen estar abiertos a las nuevas ideas. La Comisión Europea define la creatividad como una condición previa para la innovación, y la entiende como “una característica humana que se manifiesta en muchos ámbitos y contextos, desde las obras de arte, diseño y artesanía hasta los descubrimientos científicos y el espíritu emprendedor...la creatividad es una característica sine qua non de la innovación.” (Comisión de las Comunidades Europeas, Bruselas, 28.3.2008, COM (2008) 159 final, 2008/0064 (COD), p. 2).

A la hora de hablar de creatividad, entran en juego tres elementos que estudian los psicólogos: la figura de la persona creativa, el proceso creativo y el producto creativo.

Este proceso de invención está lleno de emociones (ilusión, frustración, desconcierto, euforia...). Para que una persona alcance la creatividad, debe reunir dos condiciones: ser receptivo y mirar con interés lo que le rodea y gestionar sus emociones. En cuanto al producto creativo, hay que decir que además de ser original, debe resultar apropiado. No ha de tener solamente una apariencia original, sino ser adecuado para un lugar o una utilidad en concreto.

Según Kaufman y Beghetto (2009), las personas podemos ser creativas de cuatro formas diferentes. Están los llamados “momentos creativos”, que pueden resultar originales para una persona y un momento en concreto, como cuando experimentamos con formas o colores, o

cuando buscamos una solución simple para un problema también simple y experimentamos aleatoriamente, como cuando un niño juega. En un nivel por encima de éste, está la creatividad cotidiana, que aparece cuando se buscan soluciones a situaciones del día a día. La creatividad a nivel profesional implica habilidades y conocimientos, y supondría por ejemplo desarrollar un programa o resolver un conflicto. Por encima de todo se encuentra la creatividad eminente, a lo que al comienzo nos referíamos como un invento o un cambio revolucionario en la cultura o la ciencia. Sin embargo, para ayudar a mejorar las posibilidades de nuestros alumnos y la sociedad en general, debemos centrarnos en la creatividad cotidiana y la profesional.

Desde mi punto de vista, la creatividad es una habilidad que somos capaces de entrenar, y en la que pueden influir muchos factores (entorno, familia, educación, etc.). Una de las necesidades de nuestro sistema educativo actual es la de educar a los docentes para crear estrategias que permitan desarrollar la creatividad de los alumnos. Pero no basta con formar a los docentes, sino de aportar los recursos necesarios para poner en marcha la labor y concienciar a la sociedad en general.

Es posible influir en el proceso creativo provocando una emoción. Se trata de la posibilidad de utilizar las emociones, positivas o negativas, para intentar crear una atmósfera adecuada para la creación. Sin embargo, como cada individuo es diferente, a unos les será más beneficioso una emoción positiva y a otros una negativa. Unas personas podrían inspirarse con sentimientos como la alegría o la euforia, mientras que otras lo harían con la tristeza. De la misma manera, estos dos grupos de emociones pueden servir para cometidos diferentes: la alegría se asocia a la ilusión por crear y la tristeza a la crítica. En consecuencia, una persona que sepa canalizar o manejar su estado de ánimo tendrá una inteligencia emocional que podría ser muy útil en el proceso creativo, así como para superar los obstáculos del camino.

Entrenar las habilidades de observación nos puede ayudar a ser más creativos. De la observación pueden surgir muchas ideas que llevar por un camino u otro, ideas que como decíamos al comienzo, no han de ser rápidamente descartables, ya que cada una de ellas podría tener un buen potencial si se llevara por buen cauce. Las pequeñas cosas, en las que no solemos fijarnos, pueden ser una fuente de inspiración. Ocurre en la literatura, el arte, la ciencia, y en todas las disciplinas en general. Un pensamiento que suele frenar nuestra creatividad es creer que necesitamos continuamente seguir estrictamente los guiones establecidos, que necesitamos buscar y recopilar información que otros nos dan para sacar algo de provecho, cuando nosotros mismos en el mundo que nos rodea somos una gran fuente de información y creación. A veces

deberíamos pararnos a esperar una idea que realmente nos motive, y no ceñirnos tanto al esquema, que podría restringir creaciones de valor. Sin embargo, para ello deberíamos estar dispuestos a arriesgar.

2.2 La importancia de la creatividad en la sociedad actual

Los niños se aburren en clase. Numerosos estudios lo indican. No están motivados, parece que no les interesa lo que tenemos que enseñarles. Debemos tener en cuenta que la motivación y la creatividad están íntimamente ligadas, sobre todo en el espacio del aula. La razón fundamental de este aburrimiento es que seguimos utilizando prácticamente los mismos contenidos y la misma metodología que los profesores usaban en la escuela hace cincuenta años. La sociedad ha cambiado profundamente, pero el sistema educativo no lo ha hecho. Hemos pasado de un sistema económico basado en la producción a un sistema de servicios.

Hace medio siglo, se enseñaban los contenidos y se utilizaban las estrategias metodológicas que las clases que tenían el poder consideraban útiles para los trabajadores. El problema es que la sociedad ha cambiado, actualmente la calificamos como "del conocimiento", o "de las tecnologías". Se demandan profesionales creativos, motivados y que arriesguen. Sin embargo, seguimos educando para formar trabajadores de otra época. La mayor parte de las veces los estudiantes llegan al mundo laboral con la sensación de que han estudiado muchas cosas que jamás tendrán utilidad y de que les faltan muchas herramientas para enfrentarse al mundo.

En este apartado vamos a exponer las razones fundamentales por las que los niños y adolescentes se aburren en clase y no desarrollan habilidades creativas, e intentaremos aportar algunas ideas para cambiar la situación. Hablaremos del desarrollo de las tecnologías en los últimos años y defenderemos la insuficiente aplicación de las mismas en el contexto escolar.

El sistema educativo actual no funciona por dos razones fundamentales. La primera, como dijimos al principio, es que estamos educando a los niños para vivir en una sociedad que ya no existe. Estamos dejando de lado por un lado las tecnologías, algo que fascina a los niños, mientras ignoramos que han crecido recibiendo constantes estímulos de ellas, y por otro la creatividad, cualidad esencial para convertirse en un profesional de hoy, con capacidad de arriesgar, de tolerar la ambigüedad, de crear significados donde otros no los ven, etc.

La segunda razón es que seguimos intentando enseñar un montón de contenidos compartimentados en distintas asignaturas que no llegan nunca a tener significado para el alumno. El currículo olvida por completo la creatividad. Hoy en día sabemos que el alumno aprende cuando experimenta, cuando hace, cuando se emociona. Debemos pasar a la práctica, dejar de lado los contenidos academicistas de la sociedad industrial y descubrir y potenciar los talentos de cada persona. Muchos de estos alumnos terminan la Educación Secundaria sin saber qué les gusta, para qué sirven, si es que sirven para algo, totalmente desmotivados. Debemos preguntar, dejar que hagan intervenciones espontáneas, averiguar lo que saben para cerciorarnos de que van a entender lo que les vamos a explicar, que exista un *feedback* constante.

No podemos saber en qué van a trabajar nuestros alumnos. Debemos darles unos conocimientos básicos, al alcance de todos, y darles las herramientas necesarias para adaptarse, para seguir aprendiendo por sí mismos en una sociedad en continuo cambio. Sin embargo, el gran obstáculo al que nos enfrentamos es la propia administración educativa, que parece no entender la importancia de educar a los alumnos para que adquieran las herramientas necesarias para reinventarse a sí mismos, aprendiendo a lo largo de la vida.

2.3 El fomento de la creatividad en el aula

Para que podamos ayudar a los alumnos a desarrollar su creatividad en el aula, es necesario que docentes e investigadores trabajen conjuntamente. Muchas veces sucede que el docente tiene una concepción errónea del concepto de creatividad, error que puede llevar incluso a prácticas que frenen su desarrollo. Por ello, los educadores y los responsables de la toma de decisiones en materia educativa deberían tener acceso a una plataforma en la que los investigadores mostraran sus avances.

Si queremos fomentar la creatividad en el aula, debemos tener claro qué actitudes o prácticas frenan esta habilidad. Según Beghetto (2010), existen tres tipos de barreras. La primera de ellas son las prácticas de pensamiento convergente, el pensar como hacían los maestros del pasado, que transmitían información frente a alumnos en silencio y rechazaban por sistema cualquier intervención espontánea del alumno. El segundo grupo son las creencias negativas o prejuicios sobre la creatividad. Existe una creencia establecida sobre las características particulares que tienen los alumnos creativos, que consiste en rebeldía, impulsividad y problemas. Por culpa de este prejuicio muchos alumnos no se deciden a arriesgar, ya que lo que buscan es la aprobación

del profesor y sentirse seguros. En este grupo entran en juego pensamientos como que el producto creativo ha de ser una novedad, lo nuevo lo nunca visto antes, o que la creación o producto debe suponer un cambio (la idea que asociábamos a los grandes descubrimientos en un campo), o la idea de que lo importante en crear un producto, mientras que lo que debería hacer el docente sería reconocer y valorar posibles ideas o proyectos potencialmente creativos, así como motivar al alumno para que trabaje en el desarrollo de esta idea.

Además, existen estados motivacionales que coartan la creatividad. El más revelador es la motivación por un premio esperado, que en realidad reduce la creatividad, mientras que por el contrario, una bonificación que no se espera la aumenta en posibles trabajos futuros. Ahora que ya hemos visto una serie de factores que influyen negativamente en el desarrollo de la creatividad, pasaremos a investigar qué estímulos son entonces los que la favorecen, para poder utilizarlos en un futuro en nuestras clases. El primero de ellos, es lo que Beguette (2006) denomina “autoeficacia creativa”, entendida como la confianza en uno mismo a la hora de ser creativo y producir y que el profesor debe intentar favorecer en sus alumnos fomentando la forma de pensar que tiene la gente creativa caracterizada por la curiosidad y la capacidad de asumir riesgos. Otro de estos estímulos consistiría en un clima de seguridad psicológica, que diera libertad a los alumnos para asumir estos riesgos sin temer consecuencias negativas por parte de la autoridad, representada por los docentes. Esto quiere decir que el alumno debe poder experimentar sin miedo, debe ser consciente de que hay que asumir riesgos para conseguir resultados productivos. El juego es, por supuesto, otro de estos estímulos que favorecen el desarrollo de la capacidad creativa. Sin embargo, hoy en día aún existe una barrera cultural que impide implantar el juego de una por real y efectiva en el aula, una barrera que tiene que ver con los tradicionales métodos de enseñanza que aún perduran en el sistema. El pensamiento analítico favorece también el desarrollo creativo, entendido como la capacidad de conectar ideas que en principio son muy diferentes, pero a partir de las cuales podemos establecer semejanzas remotas, creando nuevos significados. Se trata de una forma de enseñanza caracterizada por la transmisión de conocimiento basada en el uso de las analogías pedagógicas, que simplifica el aprendizaje de nuevos conceptos.

En este proceso, como docentes conscientes de los problemas fundamentales de nuestro sistema educativo, debemos intentar realizar una síntesis educativa, relacionando conceptos y conocimientos de las distintas materias o compartimentaciones actuales. Es lo que Bolívar (2015) entiende como el fracaso del sistema de enseñanza mediante asignaturas que fragmentan contenidos que deberían ser pluridisciplinares. La solución, siguiendo los objetivos europeos,

sería el método de adquisición de capacidades que sirviesen para resolver tareas gracias a la enseñanza de un conjunto de recursos. Por lo tanto, el estudiante creativo debería tener una visión de conjunto, y ser capaz de hacer conexiones entre distintos campos.

Estamos hablando de un tipo de educación sinóptica, en cuyo desarrollo e implantación debemos participar, favoreciendo fundamentalmente dos formas de conocimiento: la comprensión sinóptica, que consiste como hemos dicho, en la fusión de distintos caminos para crecer; y la comprensión epistémica, promoviendo distintas formas de pensamiento y conocimiento. Debemos centrarnos en la acción, el aprendizaje activo. Tiene que ser un aprendizaje que enseñe a actuar y no a aprender de memoria una serie de conocimientos, sino a aplicarlos, e incluso a extraerlos de la propia experimentación. Una práctica interesante a la hora de desarrollar estas capacidades es la de recrear imágenes a partir de estímulos, que pueden ser tanto verbales como no verbales. Esta práctica implica explorar los sentimientos y las emociones, que pueden ser unas importantes fuentes de ideas.

Para que este sistema fuera factible sería necesario que existiera igualdad entre las asignaturas, de forma que la importancia de las artes, las ciencias y las humanidades fuera equitativa. Para ello, no bastaría con concienciar a los jóvenes de la relación entre el estudio de las artes y la importancia del desarrollo de la capacidad creativa, fundamental para triunfar profesionalmente en la sociedad actual. Deberíamos centrarnos en la formación de los educadores, la concienciación de los políticos y las personas responsables de tomar decisiones en materia de educación, así como en la información a las familias y a la sociedad en general.

Además, sería necesario dejar atrás la forma de estudio fragmentada, dando lugar a un plan de estudios integrado en el que enseñáramos a los estudiantes a mirar las cosas desde distintos ángulos de visión, práctica que facilita la generación de percepciones, ideas, y en definitiva, fomenta formas imaginativas de aprendizaje. El docente debe adquirir en su formación las habilidades necesarias para ser capaz de desarrollar programas para presentar una asignatura de formas distintas. Formas que capten la atención del alumno y sean capaces de motivarlo e incentivarlo a descubrir sus intereses y a aprender a convertirlos en valiosas herramientas.

Además del desarrollo de todas estas habilidades, sería fundamental educar a nuestros alumnos desde el respeto a la diversidad, creando ciudadanos de pensamiento flexible y tolerantes con la ambigüedad. Estos valores son indispensables si queremos formar estudiantes con capacidad para innovar en un mundo de cambio y desarrollar sus potencialidades, llegando a ser personas creativas capaces de aportar algo a los demás.

La igualdad es clave para el éxito de la educación creativa. Desgraciadamente, hoy en día aún hay centros en los que la singularidad de algunos alumnos se percibe como un problema, cuando en realidad estas características particulares deberían potenciar el desarrollo de ciertas capacidades latentes, y conseguir así que cada alumno descubra lo mejor de sí y aprenda que debe esforzarse para maximizar sus capacidades, aprovechándolas para ser creativo.

Por otra parte, las estructuras organizativas en el centro escolar deberían tener cierto grado de flexibilidad para que estos programas de enseñanza creativa puedan prosperar. Aquí entran en juego tanto la desfragmentación del aprendizaje, como la flexibilidad horaria o la participación de la comunidad en las experiencias educativas. Las "Comunidades de Aprendizaje" de las que nos habla Flecha (2002) nos ofrecen ideas para crear contextos educativos diferentes en los que colaboren alumnos, profesores y otras personas voluntarias, creando grupos heterogéneos en los que se creen experiencias de diálogo, intercambio y trabajo en equipo. Además, debemos fomentar el establecimiento de vínculos con el entorno local a la hora de desarrollar programas educativos creativos, por ejemplo dando la oportunidad a los alumnos de realizar investigaciones en este entorno directo, lo que les ayuda a afrontar los problemas que les rodean.

La presentación de lo aprendido es una parte esencial en este modelo de aprendizaje creativo. Es algo para lo cual, todavía muchos futuros docentes consideran no haber sido formados en su educación inicial, en cuyo grupo incluyo mi caso personal. Adquirir las habilidades básicas para exponer un trabajo, tanto a nuestros compañeros como a otras personas, es indispensable para poder desarrollarse en la sociedad actual. Estas prácticas deben darse desde la escuela, y ayudarán al alumno a ser espontáneo y no tener miedo de expresar sus ideas. El aprendizaje creativo se consolida y expande en el momento en que es necesario mostrar lo aprendido (Bamford, 2012), y es muy beneficioso para aumentar la confianza en el estudiante. Sin embargo, debemos desarrollar formas innovadoras de representar el aprendizaje, basadas en la confianza en nuestra capacidad para demostrar nuestras habilidades o puntos fuertes.

A la hora de realizar una presentación, aunque podamos pensar inicialmente que es preferible dejar cierta libertad creativa a los alumnos en lugar de darles un guión, la realidad que he observado durante mi período de prácticas en el Colegio Verdemar es que es necesario dar ejemplos de la estructura o el estilo que puede tener una presentación. Hay que ayudar a la creatividad y, a veces, demasiada libertad puede ser contraproducente en este proceso. Por otra parte, soy consciente de la gran diferencia que puede existir entre unos trabajos y otros, por lo que creo que un mal trabajo no es el resultado de que sea "difícil", como suelen expresar algunos

alumnos, o de falta de información, sino de desmotivación general. A los que no tengan ideas o iniciativa, se les debería dar ejemplos y guiones que les ayudaran a despertar la curiosidad. Por ejemplo, preguntarles qué les interesa, encargarles una breve investigación o un pequeño avance sobre algo que les gustaría hacer podría ayudar en nuestro cometido.

Para conseguir este tipo de enseñanza que estamos defendiendo es necesario que los líderes educativos, es decir, aquellas personas que tienen puestos de autoridad en el centro educativo, promuevan la implicación activa de los docentes. Estos líderes deberían fomentar que los profesores tuvieran posiciones de liderazgo creativo, para lo cual sería necesario que existieran incentivos para promover reuniones en las que se diseñaran propuestas creativas entre los docentes. Estos líderes, sin embargo, no deberían alejarse de los alumnos, sino que deberían seguir estando cerca de ellos, observando su desarrollo, interviniendo cuando fuera necesario e incluso buscando que se implicasen en la resolución de problemas y aporte de ideas.

Es evidente que la implantación de un sistema educativo creativo, o en el que el desarrollo de la creatividad de los alumnos juegue un papel esencial, no sólo entendida en el campo de las artes sino en todos los saberes, implica un riesgo. Debemos asumir este riesgo de la misma forma en la que inculquemos a los alumnos la necesidad de asumirlo en sus proyectos para conseguir crear algo que merezca la pena. Las evaluaciones periódicas del sistema, incluyendo un análisis de la situación actual en materia de creatividad, así como la detección de debilidades y logros conseguidos, deben servir para ir creando un sistema más efectivo curso a curso.

2.4 Creatividad y Educación Plástica, Visual y Audiovisual

A la hora de abordar esta asignatura, es muy necesario hacer una reflexión sobre el estado actual de la creatividad en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Lo cierto es que en mi experiencia de prácticas docentes en el Máster de Secundaria, he podido observar que los alumnos, en general, además de no comprender la importancia de la asignatura para su formación, ni siquiera entienden el concepto del arte ni menos aún el de creatividad. Considero que este es uno de los puntos débiles del sistema actual.

Las artes en general son muy beneficiosas en el desarrollo de las habilidades creativas, por ello, es necesario que el alumno, lo antes posible, tenga un contacto con las experiencias artísticas, y que lo mantenga y se nutra de él durante toda su formación. No se trata únicamente de intentar que el alumno conozca el arte ya producido, sino de que se exprese artísticamente. Es

fundamental que se entienda que en este proceso entran en juego los sentimientos de uno mismo, no se trata de hacer una mera reproducción sino de expresar algo, de transformar una realidad en emoción y dotarle de múltiples significados que han de ser visibles en cierto modo para otros espectadores.

De esta manera, el tiempo que invertimos en nuestra propia expresión artística es tiempo que nos dedicamos. Reflexionamos sobre nosotros mismos, en nuestro propio mundo no visible para los demás, y el cual frecuentemente también nosotros ignoramos, sobre todo por el frenetismo y la rapidez con la que pasan los días, llenos de actividades, de prisas y de estrés que nos impiden pararnos a pensar y a valorar nuestra voz interior, que podría ser la fuente de valiosas ideas si aprendiéramos a prestar más atención a nuestras sensaciones, dejando por un momento a un lado los guiones y explorando nuestra imaginación sin miedo a que el resultado no sea el esperado. Debemos tener en cuenta que el ser humano se valora a sí mismo mediante el acto de creación. El resultado de este proceso, el “producto”, que no tiene porqué ser algo material, puede ser juzgado, sin embargo, el hecho de tomarse este tiempo para observar es una actividad enriquecedora. Hay que entender el arte como un puente entre la razón y la emoción, que conecta los saberes y mejora nuestra capacidad creativa.

Es necesario el uso de las artes en la educación desde la escuela, utilizando un enfoque abierto que incluya los máximos aspectos posibles de la vida del alumno, con lo que obtendríamos una alta probabilidad de captar su atención y de que sienta curiosidad por el arte. Si esto no se consigue a una edad temprana, es más difícil que se consiga en las etapas sucesivas, por lo que debemos aprovechar al máximo cada momento. El profesor debe estar atento para fomentar y aprovechar los intereses que observe en los alumnos, porque la curiosidad, unida a la experimentación, se transforma en aprendizaje, un aprendizaje para toda la vida.

El alumno joven tiene más capacidad de comprender el mundo artístico y de cultivar una curiosidad que le lleve a ser creativo. Sin embargo, el adulto, si puede dejarse llevar por la observación y da rienda suelta a su curiosidad, podría ser capaz de sobreponerse a su educación y recuperar el interés por lo visual (Albano, 2014).

3. LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO DE SECUNDARIA. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS LEYES EDUCATIVAS (LOGSE, LOE Y LOMCE)

3.1 La creatividad en el currículo de la LOGSE

3.1.1 Normativa (LOGSE)

La fuente utilizada en este apartado es el Real Decreto 3473/2000, de 29 de diciembre, por el que se modifica el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la educación secundaria obligatoria.

3.1.2 La creatividad en el currículo en general (LOGSE)

El término creatividad aparece por primera vez en este currículo en el apartado sobre los objetivos, haciendo referencia a comprender y producir mensajes orales u escritos, en códigos artísticos, científicos o técnicos con “propiedad, autonomía y creatividad”. En este punto no podemos tener claro aún si la creatividad va a tener un lugar de importancia en el currículo, puesto que en este objetivo no podemos aún prever si se va a entender la creatividad con el sentido que a nosotros nos interesa o simplemente en el sentido de la creación.

Otro de los objetivos que se relacionan es el de “conocer y apreciar el patrimonio cultural y lingüístico y contribuir a su conservación y mejora (...)”. Como podemos ver, la difusión del patrimonio todavía no se contempla como importante, es un enfoque tradicional, centrado en la conservación en museos y centros culturales.

En esta primera parte de declaración de intenciones no se vuelve a hacer referencia a nada que tenga que ver con el arte, la Educación Plástica y Visual o la creatividad.

3.1.3 La creatividad en el currículo de Educación Plástica y Visual (LOGSE)

La introducción del currículo de la asignatura comienza hablando de los estímulos sensoriales, la naturaleza y la subjetividad, la intención de que el alumno desarrolle sus capacidades interpretativas y expresivas y la necesidad de estimular su capacidad creativa. Sin embargo, no se profundiza en el concepto ni se menciona ningún medio o estrategia para conseguirlo, ni siquiera se explica por qué es importante.

Se expresa la necesidad de enseñar a los alumnos las habilidades necesarias para que sean capaces de interpretar el mundo de imágenes en el que vive. Se habla de iniciativa, de la importancia de la expresión de sentimientos e ideas mediante el lenguaje visual y de la necesidad de valorar las posibilidades expresivas que surgen de la investigación con las técnicas plásticas.

Estos términos nos llevan a pensar que se ha comprendido el sentido de la asignatura. Sin embargo, se establece como uno de los objetivos “apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural (...)”. Aquí podemos ver uno de los errores fundamentales. ¿Cómo se va a considerar la asignatura de Educación Plástica y Visual o la educación en arte como relevante o de utilidad si estamos considerando como característica principal del arte el “gocce estético” que produce, es decir, que nos parezca “bonito” o representativo de la realidad y eso nos produzca goce? No podemos enseñar a nuestros alumnos el significado del arte si las propias personas encargadas de diseñar los currículos de enseñanza no lo conocen.

En cuanto a la estructuración de la asignatura, ésta se divide en cuatro cursos, divididos a su vez en cuatro bloques en los que lo que priman los conceptos frente a la experimentación o la práctica. Como vemos, las intenciones expresadas inicialmente parecen no manifestarse en la práctica, ya que ni siquiera se cumplen en el currículo. Ni si quiera en los criterios de evaluación parece que sea importante tener en cuenta si el alumno ha sido capaz de ser interpretativo, observar, expresar, experimentar y arriesgarse para ser creativo.

3.2 La creatividad en el currículo de la LOE

3.2.1 Normativa (LOE)

La fuente utilizada en este apartado es el Decreto 40/2002, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

3.2.2 La creatividad en el currículo en general (LOE)

Después de poco más de un año, se estableció un nuevo currículo, el de la nueva ley de educación. El decreto comienza con una exposición de motivos en la que se resalta la importancia de construir un currículo dinámico adecuado para una sociedad en permanente cambio, en el que las tecnologías de la información y la comunicación, las competencias lingüísticas “en otros idiomas” y la formación en valores se consideran “destrezas absolutamente necesarias para los ciudadanos del siglo XXI”. Sin embargo, no se contempla que aspectos como la creatividad sean indispensables en un profesional de esta sociedad tan cambiante.

En materia de arte, se menciona la incorporación de las particularidades del patrimonio cultural de Cantabria en el currículo y el objetivo de desarrollar el interés hacia el mismo, sin embargo no se hace ninguna referencia a las habilidades que corresponden a la asignatura de “Educación Plástica y Visual”.

Sorprendentemente, el término “creatividad” vuelve a aparecer, igual que en el currículo de la LOGSE y prácticamente en los mismos términos, en un objetivo relacionado con la lengua castellana: “comprender y producir mensajes orales y escritos con propiedad, autonomía y creatividad en lengua castellana (...)”, idea que prácticamente se repite en referencia a los lenguajes artísticos, científicos y técnicos: “interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos (...)”. Como vemos, el término no se utiliza en el sentido que se ha definido en este trabajo. A primera vista, parece que en un año no se pueden haber dado muchos cambios, ya que hay párrafos como este que prácticamente son una copia del currículo de la anterior ley de educación.

3.2.3 La creatividad en el currículo de Educación Plástica y Visual (LOE)

Este currículo de secundaria comienza en su introducción hablando de nuevo de los estímulos sensoriales, de la naturaleza y del entorno visual, considerando el saber como un proceso físico-químico en el que la percepción inmediata juega un papel principal. Se trata prácticamente de las mismas oraciones que en el currículo anterior.

Se expresa aquí una de las necesidades actuales en el área, ya observada, como vemos, en la LOE y en la LOMCE: capacitar a los alumnos para apreciar y analizar la información visual que reciben, en este mundo de imágenes. Como otra de las labores fundamentales, se establece la de estimular la capacidad creativa del alumno, facilitándole el descubrimiento de sus posibilidades interpretativas y expresivas. De nuevo se trata de la misma idea.

Se expresa en esta introducción, además, la importancia de los procedimientos en la asignatura, es decir, de realizar prácticas, centrándonos en la instrumentación y en las técnicas, aunque los contenidos se establecen como fundamentalmente conceptuales. Esto quiere decir que se mantiene la idea de que la parte práctica es esencial, y que los conceptos derivarán de ella, y no al revés. Encontramos aquí por lo tanto el primer avance.

En los objetivos del currículo, el desarrollo de la creatividad se establece como principal, destacando la importancia en este proceso de la subjetividad y de la expresión por medio de un lenguaje personal. Al igual que en la LOGSE, se habla aquí de sentimientos, ideas y vivencias,

elementos clave en el desarrollo de estas capacidades en las que estamos interesados, aunque se profundiza un poco más en el significado. Así, además de expresar la importancia del desarrollo de la creatividad, el currículo de Educación Plástica y Visual explica, de cierto modo, el significado del término, así como la forma en que algunos elementos y prácticas intervienen positivamente en el proceso. Por lo tanto, la palabra creatividad cobra sentido, no se utiliza simplemente por obligación.

Otra de las ideas que cabe destacar en este currículo es el papel fundamental que juega la investigación con las técnicas plásticas a la hora de facilitar el proceso de expresión y comunicación. Esta idea aparece ya en la LOGSE, pero ahora está un poco más desarrollada. No me refiero al sentido histórico del arte, sino al significado pleno del término. Considero que la posibilidad de experimentar con las técnicas es un medio muy valioso para estimular el interés del alumno, que descubre nuevas técnicas y formas expresivas que derivan directamente de la prueba y el procedimiento en sí mismos.

Como veremos, estas ideas se incluyen en el currículo de Educación Plástica y Visual durante la LOE, mientras que actualmente, existiendo más estudios sobre la creatividad y la importancia de fomentarla durante las etapas obligatorias de la enseñanza, estas ideas no se contemplan en el currículo, la palabra creatividad aparece en muy pocas ocasiones, y significado alguno. Ocurre de la misma forma con prácticas que favorecen este desarrollo: la libre experimentación, la observación, la subjetividad, la expresión de las emociones, etc.

Los contenidos de cada curso se dividen en cuatro bloques en los que aparecen varios temas y conceptos. La fragmentación no resulta tan excesiva como la del currículo actual. En este caso, existen cuatro cursos, mientras que en la actualidad, la asignatura en el segundo curso de secundaria se ha suprimido para pasar a dar una mayor relevancia a otras materias. Esto sucede mientras, como estamos defendiendo en este trabajo, la asignatura es en realidad el instrumento principal para enseñar a nuestros alumnos a comprender el mundo que nos rodea, y la creatividad una capacidad de máxima importancia para convertirnos en profesionales competitivos.

Un aspecto que se podría mejorar tiene que ver con los criterios de evaluación. Si en la introducción y los objetivos del currículo se ha expresado la importancia de aprender a ser subjetivos y expresar emociones, desarrollando su capacidad creativa, sería necesario incluir algún punto en estos criterios que tenga que ver con que el alumno haya adquirido una cierta habilidad para ser capaz de arriesgarse y expresarse sin miedo a salirse del guión.

3.3 La creatividad en el currículo de la LOMCE

*3.3.1 Normativa (LOMCE)*³

Hemos utilizado como fuente el Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

3.3.2 La creatividad en el currículo en general (LOMCE)

Con la LOMCE, el enfoque del aprendizaje se basa en las competencias y los criterios de evaluación, que permiten definir los resultados de aprendizaje. Entre las competencias del currículo, las que más podríamos relacionar con la creatividad o las artes serían la competencia “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor” y “conciencia y expresiones culturales”, sin embargo, estas competencias no se desarrollan, por lo que finalmente quedan bastante lejanas al concepto de creatividad como lo entendemos y hemos explicado en partes anteriores de este trabajo. La iniciativa y el espíritu emprendedor son ingredientes muy valiosos en el proceso creativo. En cuanto a la “conciencia y expresiones culturales”, he de decir que se trata de un término bastante ambiguo, podría tener que ver con la valoración de nuestro patrimonio artístico, pero la idea no queda nada clara.

En el apartado sobre los objetivos de la educación Secundaria tampoco se menciona la creatividad. En la LOGSE y en la LOE al menos sí se mencionaba. De nuevo se hace aquí mención al espíritu emprendedor, la iniciativa personal, y se marcan objetivos como “conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural”, “apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación”, o “conocer y valorar el patrimonio histórico, natural y cultural, y las tradiciones de la Comunidad Autónoma de Cantabria, y contribuir a su conservación, difusión y mejora”.

En conclusión, se repite varias veces el término patrimonio y se habla de comprender el lenguaje de las creaciones artísticas, sin embargo, no se hace ninguna relación a la importancia del desarrollo de las habilidades creativas para crear futuros profesionales competitivos que sepan adaptarse con éxito a los cambios y no tengan miedo de arriesgarse. Ni siquiera se hace referencia a la importancia de que nuestros alumnos comprendan el significado del arte o de dotarles de una serie de habilidades para comprender el mundo audiovisual que nos rodea. Se habla aquí de valorar el patrimonio cuando, en realidad, la mayor parte de la población, exceptuando a aquellas personas directamente relacionadas con el mundo del arte por sus

estudios o su profesión, no está preparada ni siquiera para acudir a un museo de arte y comprender lo que está viendo: no pueden hacerlo sin entender el concepto de arte.

Del mismo modo, mientras en el artículo 6, sobre los principios generales, se mencionan expresiones como “orientación educativa y profesional”, “inclusión educativa” o “trabajo colaborativo”, siendo la mayor parte de ellas nuevas en esta etapa de la LOMCE, echo en falta el desarrollo de la creatividad. En el artículo 12, sobre las orientaciones metodológicas, nos volvemos a topar con la inexistencia del término, aunque sí encontramos otros como “trabajo colaborativo y cooperativo” o “aprendizaje interdisciplinar”, elementos positivos en un modelo de educación creativa.

Es en el capítulo III, dedicado a la etapa de Bachillerato, concretamente en el artículo 22, sobre los objetivos, la primera vez en la que observamos el término “creatividad”: “afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico”. No se realiza ninguna aclaración al respecto. Parece que este término se menciona bastante a la ligera, ya que no se ha explicado en ningún momento el sentido del mismo. La creatividad no es simplemente una actitud, para que los alumnos la desarrollen es necesario ayudarles con una serie de estrategias y procesos. Parece que el término estuviese obligado en el texto y se haya incluido junto con otros sin conocer muy bien su significado, ya que en ningún lugar encontramos instrucciones o una idea de cómo desarrollar esta habilidad. Del mismo modo, el hecho de que este término aparezca en los objetivos de Bachillerato y no de la Educación Secundaria Obligatoria nos hace dudar del conocimiento por parte de las personas encargadas en diseñar los currículos educativos del significado y la importancia del mismo. ¿Acaso en la ESO la creatividad no es importante, están los alumnos únicamente capacitados para comenzar a ser creativos cuando alcanzan la etapa del Bachillerato?

3.3.3 La creatividad en el currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (LOMCE)

En este apartado comenzaremos hablando sobre si el concepto “creatividad” aparece en el currículo de esta asignatura y terminaremos analizando si el currículo diseñado puede favorecer o no el desarrollo de la creatividad del alumno.

El concepto de creatividad aparece por primera vez en el apartado sobre las orientaciones metodológicas. Después de haber subrayado la importancia del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, se mencionan las “habilidades del pensamiento como la imaginación (...) y la manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas,

transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados”. Sin embargo, no se explica nada referente a cómo estimular la imaginación ni en qué consiste esa “manipulación creativa”.

Más tarde, se hace referencia a los “procesos creativos”, la “resolución de problemas de manera creativa” y al “espíritu creativo” en el apartado sobre la contribución al desarrollo de las competencias. De nuevo, no se explica cómo adquirir estas competencias. Por lo tanto, si un docente de la asignatura lee este currículo, se quedará con términos como “creatividad”, “imaginación” o “procesos creativos”, pero con nada nuevo sobre cómo trabajar en el aula para conseguir que el alumno desarrolle sus habilidades creativas. Parecen términos obligados en el texto, a los que se dota de escaso significado.

En el currículo de 1º de ESO, no aparece el término hasta que llegamos al tema sobre el proceso de creación, compuesto por conceptos como apuntes, bocetos, esquemas y “métodos creativos para la obtención de imágenes gráfico-plásticas”. Sin embargo, no se refieren aquí a la creatividad como habilidad que nos permite ser libres a la hora de arriesgarnos y de intentar hacer algo que pueda salirse del guión pero resultar muy valioso, sino a la creación en sí, a la elaboración de un producto. Por otra parte, se establece como criterio de evaluación que se repite del mismo modo en el tercer curso el “conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño”. El adjetivo “creativos” en este punto es redundante, las técnicas gráficas están implícitamente sujetas a un proceso de creación.

Ningún término relacionado con la creatividad vuelve a aparecer hasta el primer bloque del currículo de 3º de ESO, lo que nos lleva a preguntarnos si durante el resto del curso de 1º no se “crea” nada más o si no existen ya “métodos creativos”, y si se sigue sin fomentar la creatividad. A lo que se alude aquí es a la capacidad del alumno para “aplicar los ritmos en composiciones propias con sentido creativo”. Creo que clasificar una actividad en la que el alumno deba crear ritmo a partir de elementos como el punto, la línea, la luz o el color, colocándola en un lugar concreto dentro de un bloque es fragmentar demasiado el currículo y crear un guión demasiado rígido para que pueda crecer la creatividad.

Ya en el 4º curso de ESO, de nuevo en el primer bloque, se hace referencia a las “composiciones creativas”, y al “desarrollo de la creatividad”, en un espacio en el que aparece la “libertad para experimentar”. Es bastante grave que hayamos esperado hasta el último curso de la ESO para que el alumno pueda empezar a sentirse libre a la hora de crear, así como el hecho de que estas

ideas sobre la creatividad aparezcan únicamente en temas sobre las técnicas gráficas y el diseño, y nunca en otros sobre la comunicación audiovisual o el dibujo técnico.

No es posible pretender el desarrollo de las habilidades creativas de nuestros alumnos en clase de Educación Plástica, Visual y Audiovisual con un currículo que comparte los contenidos de tal forma que pierden todo significado y hacen perder el interés del alumnado. Por ejemplo, en el primer curso, el bloque 1, llamado “expresión plástica”, está compuesto por contenidos como “el punto, el plano, la línea, etc.”, cuyo estándar de aprendizaje evaluable asociado dice así: “identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas”. Estos conceptos se organizan en un bloque, separándose del resto del curso y de las actividades que se realizan en él. Tendría mucho más sentido si estos conceptos surgieran a partir de actividades en las que se manejaran conceptos variados. Deberían ser actividades variadas a lo largo de todos los bloques y cursos, en las que los contenidos no se limitasen a un lugar y un tiempo tan limitados y en los que no estuvieran fuera de contexto. Esta compartimentación excesiva funciona como elemento que mata la curiosidad y la capacidad creativa del alumno.

Del mismo modo ocurre con el bloque dedicado a las tecnologías de la información y la comunicación audiovisual, demasiado enfocado a los contenidos teóricos, que juegan un papel principal en el bloque. La importancia se da a estos conceptos y se olvida el “quehacer”, la libertad de crear y el interés de cada alumno. Para ser sinceros, ¿qué alumno de 1º de ESO va a acordarse de lo que son las leyes de la Gestalt o de qué es la iconicidad al cabo de un tiempo si no recuerda ninguna práctica al respecto? Si no tiene experiencias interesantes en su memoria a las que asociar estos conceptos, éstos no durarán mucho tiempo en su mochila de aprendizaje. Y lo que es peor, no le habrán ayudado a desarrollar interés por la asignatura, ni por el arte, ni mucho menos desarrollará sus habilidades creativas.

3.4 Conclusiones

Por lo que hemos visto durante el análisis del currículo en las tres etapas, el periodo en el que el concepto creatividad cobra más significado, es en el que corresponde a la LOE. Como hemos visto, algunas de las ideas aparecen en este currículo aparecían ya en la LOGSE, pero en esta ocasión se desarrollan con mayor profundidad. La creatividad se asocia aquí a ideas como la observación, los sentimientos, la subjetividad, la experimentación y la expresión.

Es sorprendente que trece años después de la publicación del currículo de la LOE en 2002, con todos los avances que se han hecho en estudios sobre la creatividad y el conocimiento de los beneficios de fomentar las capacidades directamente relacionadas con ella en el aula, parezca que hemos dado un paso atrás en este ámbito. Como hemos visto, en el actual currículo de secundaria la palabra creatividad aparece varias veces pero está totalmente vacía de significado, como si fuera una obligación incluirla pero sin conocer todo lo que implica.

Se ha perdido la relevancia que se daba a la experimentación en las técnicas en la antigua Educación Plástica y visual, consideradas por entonces como fuente de expresión y desarrollo de las habilidades creativas, para pasar a un currículo aún más fragmentado en el que cobra una mayor importancia el concepto, desligado en muchas ocasiones de la práctica.

En cuanto al asunto del significado del arte, en el currículo de la LOGSE y la LOE la concepción es, al igual que sucedía en la sociedad en general y también en muchos de los estudios de arte, tradicional. Es decir, de la interpretación del arte como placer estético. Sin embargo, parece que esta situación no sólo no ha mejorado, sino que el arte ha perdido el lugar que tenía en el currículo. Las únicas referencias que se hacen al respecto en el currículo en general tienen que ver con el interés por el patrimonio y su conservación.

Parece que en un mundo en el que es cada vez más urgente la educación plástica, el fomento de la capacidad creativa en el aula y en general, la ayuda a nuestros alumnos para que adquieran las habilidades necesarias para desarrollarse en una sociedad en continuo cambio, en la que se premian los profesionales creativos, con capacidad de arriesgar y de trabajar en equipo, se están dejando de lado todas estas tareas, mientras que el lugar de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el currículo de secundaria es cada vez más recóndito.

Es sorprendente que trece años después de la publicación del currículo de la LOE en 2002, con todos los avances que se han hecho en estudios sobre la creatividad y el conocimiento de los beneficios de fomentar las capacidades directamente relacionadas con ella en el aula, parezca que hemos dado un paso atrás en este ámbito. Como hemos visto, en el actual currículo de secundaria la palabra creatividad aparece varias veces pero está totalmente vacía de significado, como si fuera una obligación incluirla pero sin conocer todo lo que implica.

Se ha perdido la relevancia que se daba a la experimentación en las técnicas en la antigua Educación Plástica y visual, consideradas por entonces como fuente de expresión y desarrollo de

las habilidades creativas, para pasar a un currículo aún más fragmentado en el que cobra una mayor importancia el concepto, desligado en muchas ocasiones de la práctica.

En cuanto al asunto del significado del arte, en el currículo de la LOGSE y la LOE la concepción es, al igual que sucedía en la sociedad en general y también en muchos de los estudios de arte, tradicional. Es decir, de la interpretación del arte como placer estético. Sin embargo, parece que esta situación no sólo no ha mejorado, sino que el arte ha perdido el lugar que tenía en el currículo. Las únicas referencias que se hacen al respecto en el currículo tienen que ver con el interés por el patrimonio y su conservación.

Parece que en un mundo en el que es cada vez más urgente la educación plástica, el fomento de la capacidad creativa en el aula y en general, la ayuda a nuestros alumnos para que adquieran las habilidades necesarias para desarrollarse en una sociedad en continuo cambio, en la que se premian los profesionales creativos, con capacidad de arriesgar y de trabajar en equipo, se están dejando de lado todas estas tareas, mientras que el lugar de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el currículo de secundaria es cada vez más recóndito.

4. EXPERIENCIAS E INVESTIGACIONES DE LA FUNDACIÓN BOTÍN

4.1 Introducción. La Fundación Botín y la creatividad

Para contribuir a las investigaciones y a la aplicación de métodos que permitan el desarrollo de las habilidades creativas de los alumnos, la Fundación trabaja desde tres ámbitos. El primero de ellos es la intervención, a través del programa “Educación Responsable”; el segundo es la formación, con becas y programas de referencia como el “Máster en Educación para el Desarrollo Emocional, Social y de la Creatividad que se imparte en la Universidad de Cantabria; y el tercero es la investigación, en la que se enmarcan los informes internacionales sobre creatividad de los que hablaremos a continuación.

Como bien sabemos, la Fundación Botín, dentro de su área de actuación educativa, investiga desde hace años sobre la creatividad. Por una parte, estudia la importancia del desarrollo de esta capacidad en la escuela y busca mecanismos útiles para conseguir tal fin; y por otra investiga a partir de la idea de que las emociones que el arte produce potencian la creatividad.

4.2 El programa “Educación Responsable”

La Fundación Botín está llevando a cabo un programa que, entre otros objetivos, pretende ayudar a desarrollar la creatividad de los alumnos. Ayuda a niños y jóvenes a desarrollar su crecimiento físico, emocional, intelectual y social. Está elaborado con la colaboración de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte de Cantabria para favorecer que estas personas alcancen metas como conocerse a sí mismas y a los demás, aprender a expresar y controlar sus emociones, ser responsables y valorar su salud. Además, ayuda a los alumnos a desarrollar otras capacidades como la empatía o la autoestima, así como a interactuar con otros. Gracias al trabajo con los centros escolares, las familias y los alumnos, promueve valores como la comunicación y la convivencia.

Participan en este programa educativo colegios de Cantabria, La Rioja, Navarra, Galicia, Madrid, Murcia o Castilla y León y Uruguay. Las actividades formativas que incluye son becas y programas de referencia, como el *Máster en Educación Emocional, Social y de la Creatividad de la Universidad de Cantabria*.

Posee una plataforma web, llamada Plataforma para la Innovación en Educación, en la que participan estos centros educativos y se intercambian prácticas y experiencias, así como estudios

sobre investigación educativa. Podemos encontrar aquí materiales como recursos audiovisuales a partir de los cuales trabajar en el aula, exposiciones de artistas y alumnos, materiales de lectura, actividades musicales, trabajos de alumnos colgados por profesores o estudios divulgados por expertos, entre otros.

Los resultados de las evaluaciones realizadas por la Universidad de Cantabria sobre la aplicación del programa en tres de los cien centros participantes, mediante evaluación psicológica y pedagógica, están publicados en la web, mostrando que el alumnado que ha participado en el programa ha mejorado competencias como la inteligencia emocional, el comportamiento asertivo o los niveles de ansiedad. Estas mejoras ayudan a resolver algunos de los problemas más graves en nuestro sistema educativo: mejorar la convivencia y la relación entre profesor y alumno, prevenir el consumo de drogas, reducir los niveles de violencia y los síntomas que se asocian a la depresión infantil y juvenil. Como consecuencia, la mejora en el clima escolar ha provocado la mejora del rendimiento y los resultados académicos.

4.3 Análisis del informe “¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear”. Fundación Botín. 2012.

4.3.1 Introducción

“¡Buenos días creatividad!” es un informe internacional elaborado por un grupo de expertos de todo el mundo que pretende mostrar la importancia de la creatividad en la sociedad, así como la urgencia de desarrollarla en el ámbito educativo. Nos muestra los beneficios de la creatividad, tanto para cada persona como para la sociedad en general, como recurso para generar desarrollo económico y social.

La primera idea importante que nos presenta es que la creatividad es propia de cada persona, pudiendo observarse naturalmente durante la infancia, sin embargo, si no la motivamos, puede quedarse “dormida”.

4.3.2 Estructura del informe

Este primer informe internacional comienza con una presentación de la Fundación. A continuación nos encontramos con un capítulo dedicado a Chris Seeley y su obra, para pasar a una serie de artículos que corresponden a una investigación sobre un tema en concreto dentro del

área de la creatividad. Cada uno de estos capítulos está escrito por un investigador o un grupo de investigadores.

Estos artículos comienzan con dos que funcionan a modo de introducción, explicando el concepto de creatividad y la idea de que es la clave en la escuela y en la sociedad actual. A continuación aparecen capítulos sobre lo que implica una escuela creativa, o un profesor creativo, el desarrollo de la creatividad en el aula infantil, el papel de la familia, los beneficios de los centros de arte y de ciertos espacios públicos que favorecen el potencial creativo. Para finalizar, se muestran algunas investigaciones sobre el impacto de la creatividad en el ámbito educativo. No existe ningún apartado en el que se recojan conclusiones.

4.3.3 Análisis del contenido

La presentación del informe nos acerca al concepto de creatividad, asociándolo a ideas como la capacidad de crear, imaginar e inventar. Se hace referencia a las imágenes del texto, que plantean un camino entre la oscuridad y el sueño que se llena de luminosidad cuando nos despertamos, representando la idea de dar los buenos días a la creatividad.. Además, en esta introducción se aprovecha para recordar la entonces futura construcción del Centro Botín, dedicado al cultivo del arte y construido para enriquecer con emociones la vida de las personas que lo visiten.

Los primeros capítulos sobre el concepto de creatividad parten de la idea de que ésta arraiga de la naturaleza humana y de que puede manifestarse en cualquier momento, de que significa cambio e innovación y puede encontrarse tanto en nuestras pequeñas acciones como en otras más importantes. Se expresa la implicación en este proceso de asumir riesgos, aunque la mayor parte de los niños y adultos prefieren sentirse seguros, y la importancia por tanto de proporcionarles tanto seguridad psicológica como libertad, tanto en casa como en la escuela.

También nos introducen al proceso creativo en el aula, partiendo de la inicial frustración que lleva consigo y expresando la idea de que las prácticas en el aula son las que se quedan en la memoria de los alumnos, y no los conceptos, por lo que debemos darles una especial importancia, teniendo en cuenta que a partir de ellas nace la experimentación, el interés y la creatividad. En estos textos, nos revelan los elementos que deben darse en la clase para que esta sea creativa: actividad, asociación, colaboración, responsabilidad compartida, organización flexible, representación, asumir riesgos, etc. Los llaman los “eslabones de la creatividad”.

Por otra parte, se establece la idea de que el incremento de la enseñanza personalizada favorece el proceso de la creatividad, vinculada a las fortalezas y los talentos individuales, además de a

los intercambios con el profesor y entre alumnos. Una actitud importante en una escuela creativa es la apertura y la tolerancia ante la ambigüedad. A partir de estas ideas, se nos muestran dos modelos de aprendizaje abierto e inclusivo que se consideran como óptimos para que el modelo de aprendizaje creativo pueda florecer: el dialógico de Urs Ruf y Peter Gallin y el método de los seis sombreros de Bono. Se defiende la idea por tanto de que no es necesario un enfoque exclusivo, sino elementos como el planteamiento de un reto y el apoyo en el proceso, en un buen clima de aprendizaje en el que la experimentación mediante pruebas y errores es fundamental.

En cuanto a la ayuda de las familias, se plantean ideas para reforzar la creatividad del niño en casa, como animarle a inventar historias, mirar desde otros puntos de vista, como con el juego de la búsqueda del tesoro en la ciudad, vista desde una perspectiva que no es la habitual, observar imágenes y escuchar música, pidiéndoles que cuenten la historia que imaginan, y otras.

En este informe se defienden otras ideas como los beneficios que los centros de arte ofrecen, como el enriquecimiento de la comunicación personal y la cohesión social, la necesidad de que la educación artística se convierta en “la levadura que haga subir el pastel” en lugar de ser “la guinda del pastel” (Albano, 2012), atractiva pero no necesaria. Otra de estas ideas consiste en la promoción de la creatividad a través de la planificación física de pequeños espacios abiertos, que llaman a la actividad, como sucede en los espacios abiertos alrededor del Centro Botín.

Finalmente, se nos plantean algunas ideas para promover la creatividad en los centros escolares, apartado que pese a su título, resulta ser un repaso a la teoría de la creatividad con autores como Beghetto, Kaufman, Sternberg, Lubart, Hennessey y otros, y sus planteamientos sobre colaboración, el mal efecto de las prácticas de pensamiento convergente, la relación de los estados emocionales con la capacidad de ser creativo, y algunos estímulos para la creatividad como la libertad psicológica o la autoeficacia creativa.

4.3.4 Observaciones y propuestas

En este informe sobre la creatividad he echado de menos propuestas por parte de estos investigadores internacionales. Con el título (“¡Buenos días creatividad!”), las expectativas antes de explorarlo eran de encontrar una fuente de recursos para educar en un modelo creativo, sin embargo, considero que aun siendo de gran valor, puesto que recoge desde varios puntos de vista la teoría de la creatividad y las consideraciones de varios expertos sobre el tema, así como una serie de experiencias vividas que pueden ser enriquecedoras y despertar nuestro interés, el mayor valor lo tiene la aportación de ideas nuevas, de posibles prácticas, juegos, actividades, actitudes,

etc. Habría sido muy bueno si cada uno de los participantes, dentro del tema escogido, hubiera podido aportar alguna idea personal, algo concreto más enfocado a la práctica.

Considero que la intervención más creativa, y que lleva por lo tanto a funcionar la creatividad de quien la lee y pasa a formar parte de ella, es la de Martina Leibovici-Mühlberger, que con su artículo “El papel de la familia en el desarrollo de la creatividad”, nos ofrece una serie de ideas para desarrollar actividades en casa que fomentarán el desarrollo de la capacidad creativa de nuestro hijo. Considero que pueden ser utilizadas también en la clase y que nos pueden abrir la puerta para diseñar otras, gracias a la “bombillita” que las ideas prácticas crean en nosotros.

4.4 Análisis del informe “Artes y emociones que potencian la creatividad”. Fundación Botín. 2014.

4.4.1 Introducción

Dos años después, la fundación Botín publicó el informe “Artes y emociones que potencian la creatividad, considerado como un paso hacia delante respecto de “¡Buenos días creatividad!”. En este caso se trata de analizar el modo en que las artes, concretamente seis de ellas (el cine, las artes plásticas, la literatura, la música, la danza y el teatro), consiguen emocionarnos y por lo tanto potenciar nuestra imaginación y en definitiva, nuestra creatividad, así como concienciar a la población sobre la importancia de las artes en la educación de las personas, gracias a su beneficio personal y social. Se pretende que los resultados de las investigaciones sirvan para ser utilizados en las actividades del Centro Botín, mediante innovadores programas que a través de las emociones que provocan las artes, desarrollen la creatividad de los visitantes. Se trata de implantar el modelo de trabajo que se ha desarrollado en colaboración con la Universidad de Yale. El informe comienza con la idea de que para ser más creativos se necesita actitud, conocimientos y habilidades de pensamiento, pero las emociones y estados de ánimo pueden facilitar o entorpecer este proceso, paralizando o activando a la persona.

4.4.2 Estructura del informe

Podríamos decir que este informe tiene dos partes. La primera de ellas está formada por tres capítulos dedicados a la presentación, el concepto de creatividad y los “hilos que la entretejen” y a la relación entre artes, emociones y creatividad. La segunda parte la constituyen seis capítulos, uno por cada una de las artes que hemos mencionado anteriormente.

4.4.3 Análisis del contenido

El informe comienza con una frase de Lawren Harris que abre el tema sobre el que se va a hablar a continuación: “Toda obra de arte que realmente nos conmueve es en cierto grado una revelación: nos cambia”.

En el comienzo del informe se tratan temas sobre teoría de la creatividad. Es inevitable que aunque el autor del artículo y el tema sean distintos, se repitan ideas que ya hemos visto en el informe de 2012. A continuación se analizan los procesos emocionales que fomentan la creatividad, así como el papel que el arte juega en el proceso. Tener una actitud abierta, que significa mirar lo que nos rodea con interés y de forma receptiva, y aprender a gestionar las emociones se establecen como condiciones para que se pueda desarrollar la creatividad.

En esta parte se ponen una serie de ejemplos en que las artes pueden servir para enseñar a observar y a iniciarse en técnicas que les pueden ayudar a desarrollar esta inteligencia emocional, que considero bastante ilustrativos y que se pueden aplicar en el aula. Es un método de inmersión en la obra, muy distinto del tradicional, con el que en una visita a un museo cada persona observaba la obra durante unos segundos y pasaba a la siguiente, sin realizar ningún tipo de ejercicio o estrategia. En este caso se trata de proponer a los participantes que observen la obra desde distintos puntos de vista, que se imaginen a sí mismos dentro de ella y cuenten lo que ven, cómo se sienten...Esta técnica se puede utilizar en muchos campos, no sólo en el arte. Otras de estas actividades consisten en contemplar una obra en la que se representa la tristeza y animar al asistente a percibir el tipo de pensamientos que le genera, o en inducir distintos estados de ánimo en el momento de crear para después comparar los resultados y reflexionar sobre ello.

Otra idea importante es que en la mayor parte de los casos, las personas consiguen ser más creativas cuando trabajan entre restricciones, es decir, cuando no se deja libertad total, sino que se les introduce en un tema o en una historia.

En cuanto a la segunda parte, constituida por artículos relacionados con cada una de las seis artes expuestas anteriormente, se repiten de nuevo conceptos e ideas que ya hemos visto, mientras que las prácticas propuestas son muy pocas. Sin embargo, hay una serie de ideas que merece la pena recoger, quizá en un futuro se conviertan en ideas para diseñar actividades.

La primera de ellas consiste en que el arte dramático suele tratar temas cotidianos con los que las personas pueden sentirse identificadas, lo que les puede llevar a encontrar el sentido de su comportamiento y del de los demás, desarrollando por lo tanto la inteligencia emocional.

La idea que considero clave para la música consiste en que este arte se usa para alcanzar estados psicológicos concretos, teniendo el potencial de modificar o gestionar el comportamiento.

En el tema de las artes plásticas, la clave es que en el momento de creación o de interpretación de una imagen, lo importante es saber mirar hacia uno mismo, escuchando únicamente los sentimientos.

La idea que más me ha hecho reflexionar en el tema de la literatura consiste en que aunque la mayoría de los detalles concretos de una historia se olviden, en el cerebro permanece una serie de estructuras neuronales y modelos mentales a causa de la implicación en la trama a nivel emocional. Esto me ha hecho recordar el ambiente emocional recreado en las historias del escritor Carlos Ruiz Zafón, cuyas sensaciones me han servido en más de una ocasión para imaginar una atmósfera a partir de la cual han surgido en mí pequeñas historias que me han servido para elaborar trabajos con una sensibilidad muy personal.

En el arte de la danza, la idea con la que quiero quedarme es que la danza y el movimiento nos llevan a lugares nuevos, tanto la práctica como la observación alimentan la creatividad evocando emoción. Otro aspecto importante es que sirven para analizarse a uno mismo y se pueden combinar con el resto de las disciplinas artísticas, por lo que sería interesante pensar de qué manera podemos utilizar la danza o el movimiento en el campo de las artes plásticas.

4.4.4 Observaciones y propuestas

En la primera parte del informe, concretamente en el tema sobre cómo las artes, las emociones y la creatividad están relacionadas, se presentan varios ejemplos sobre cómo trabajar las emociones en el campo del arte y utilizarlas para fomentar la creatividad, ejemplos que pueden servir para que pensemos en el diseño de actividades para desarrollar en el aula. La técnica de inmersión es perfectamente aplicable en la clase, de forma que podemos organizar actividades, por ejemplo, sobre el análisis de una obra, o del trabajo de un compañero. Encontramos aquí algunos recursos que pueden nutrir nuestras propias ideas.

En la segunda parte, dedicada a cada una de las artes, he echado de menos ejemplos concretos, considero que hay mucha teoría y poca aportación práctica y personal. Por ejemplo, en la sección dedicada a la danza, se dice que este arte y el movimiento pueden combinarse con el resto de las disciplinas artísticas, sin embargo, no se desarrolla ninguna idea para ninguna de las artes. A pesar de todo, he podido extraer una serie de ideas referidas que pueden servir en un futuro para diseñar prácticas que relacionen varias de estas disciplinas.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DESDE EL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

5.1 Comienzan las clases: el significado del arte y la importancia de ser creativos

Pongámonos en el siguiente supuesto: la mitad de la clase o no trajo el trabajo o no asistió a clase. El profesor recriminó a los alumnos que no hacen los trabajos porque no dan importancia a la asignatura, que piensan que Plástica no es importante. Considero que este es el problema fundamental de la asignatura en la actualidad

En los primeros días de clase habría que explicar la relevancia de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en nuestra sociedad, la importancia de desarrollar la imaginación para ser originales y aprender a trabajar innovando, de trabajar en equipo, de tener iniciativa, etc. Es necesario formar a los alumnos en el concepto del arte y en la importancia de la asignatura al inicio de la misma.

No es posible que teniendo esta asignatura, el alumno no comprenda el concepto del arte, y no sea capaz de dar una explicación en situaciones cotidianas relacionadas con el arte, como una noticia en el telediario sobre la obra de un artista contemporáneo, o un comentario desafortunado de un amigo sobre una escultura que encuentra en la calle y que no comprende (“¿esto es arte?, ¡qué cosa más fea!”). La mayor parte de las personas que no están relacionadas directamente con el mundo del arte (estudiosos, trabajadores de centros culturales, etc.), en nuestra sociedad no están preparadas para comprenderlo, ni siquiera para acudir a un museo o a cualquier otro dentro cultural (que hoy en día en nuestro país en general no cuentan con los recursos necesarios para comunicar a la gente de a pie). El arte no es una fiel copia de la realidad, no es un “cuadro bonito” que colgar en la pared, es un sentimiento, una expresión, capaz de sorprendernos y de emocionarnos si somos capaces de interpretarlo y comprenderlo. Nuestra labor desde la asignatura de Plástica debería ser dotar a los alumnos de las herramientas necesarias para enfrentarse al arte y ser capaz de disfrutar de él. Es muy importante, tanto para entender nuestro patrimonio histórico y nuestro presente como para ayudarnos a desarrollar nuestra creatividad.

Tampoco puede terminar el alumno esta asignatura sin comprender la importancia de la misma y su relación con ámbitos de otras asignaturas y con la adquisición de habilidades muy necesarias para el éxito en la vida profesional y adulta, todas ellas relacionadas con la creatividad, que significa capacidad de iniciativa, de innovación e improvisación, de espontaneidad, trabajo en

equipo y cooperación, seguridad en uno mismo, capacidad de renovación y formación continua, adaptación a las nuevas situaciones, etc.

5.2 Debilidades del currículo actual y propuestas

En la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es necesaria una renovación de contenidos, procedimientos y metodologías. El currículo que ofrece la administración es demasiado aburrido, poco aplicado. Se necesitan más actividades relacionadas con técnicas artísticas, relacionadas con el arte moderno y contemporáneo y visitas a centros culturales y talleres de arte, así como actividades integradoras, que relacionen unas materias con otras.

Por todo ello, es necesario que cada departamento de Educación Plástica y Visual desarrolle unas programaciones didácticas acordes a la actualidad, cuyas actividades motiven a los alumnos y les ayuden a comprender el arte y a desarrollar las habilidades relacionadas con la materia, siendo imprescindible la aportación personal de cada profesor. Las salidas para realizar actividades de la asignatura en otros espacios son muy enriquecedoras. Debemos fomentar el aprendizaje basado en las experiencias, dando una clase en un museo o visitando y participando en un taller, en una entrevista con un artista, etc. No se trata de que éstas se conviertan en simples actividades complementarias, sino de que cobren una importancia esencial y formen parte del día a día de la clase. Para conseguirlo, una buena planificación es imprescindible. Debemos invertir tiempo en diseñar estas actividades y visitas, así como en evaluarlas para saber si repetir las el curso siguiente, cambiarlas por otras o mejorarlas, así como evaluar aspectos como la implicación del alumnado.

Además, soy consciente ahora del currículo de secundaria, y de sus características en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (demasiada fragmentación, tareas tradicionales y que no permiten expresividad ni desarrollo de la creatividad), en el caso del área de dibujo técnico con un guión muy estructurado pero poco práctico, ya que lo que más ayudaría a los alumnos en cursos posteriores y en una formación posterior sería la parte práctica de sistemas de representación, con la que bastantes alumnos suelen tener dificultades y a la que en el colegio Verdemar se está prestando ya bastante atención (en el currículo de Cantabria de 1º de ESO no aparece esta parte, pero se está impartiendo como parte esencial del bloque de dibujo técnico). El fallo es que no figura en las programaciones didácticas, en su lugar aparecen únicamente los elementos del currículo de Cantabria para esta etapa.

5.3 La motivación como ingrediente básico en nuestra clase creativa

Desde mi punto de vista, atención y motivación van de la mano. Un profesor creativo y motivador debe ser capaz de captar la atención de sus alumnos. Preguntarles qué les gusta puede ser una buena estrategia para captar su atención. De esta forma aumentan las cotas de empatía y somos mucho más influyentes, por lo que tendremos más probabilidades de captar su atención.

Para mantener esta atención, es importante la movilidad. Si los alumnos y el profesor están siempre en el mismo sitio, cuesta mantener la atención. Por una parte, el profesor debe mostrarse ágil y dinámico, y moverse por la clase con regularidad. Por otra parte debemos tener en cuenta la movilidad de las mesas: estar colocados en forma de “U” puede favorecer las corrientes de atención. Finalmente, debemos tener en cuenta la movilidad de los alumnos: podemos cambiar una semana la tercera fila a la primera, la segunda a la quinta, etc., o incluso realizar actividades en las que sea necesario realizar un desplazamiento y participar en lugar de estar siempre sentados en una silla.

Cuando la atención no es satisfactoria, debemos hacer un estudio sobre cómo ésta cambia dependiendo de la actividad. Por ejemplo, si damos la clase durante una hora o si damos media y luego hacemos un debate... Si el nivel de atención no es suficiente, quizá haya que cambiar de actividad. Una clase variada, con múltiples formas de trabajo y recursos ayuda a mantener la atención.

La motivación es muy necesaria en clase. En los niveles obligatorios es donde nos solemos encontrar más desmotivación. Cuando se obliga a personas, sobre todo a adolescentes y preadolescentes, a realizar una tarea que no han elegido libremente, esto provoca resistencias que aparecen en forma de conflictos, como actitudes negativas. Nuestra tarea es ver a cuántos alumnos que no estaban dispuestos a implicarse somos capaces de implicar, es decir, qué plus de motivación podemos aportar. A los que ya están dispuestos aportaremos poco, y a los que han decidido que no se van a implicar también aportaremos poco. Luego hay una zona de incertidumbre que dependiendo de qué hagamos y cómo, podría implicarse más o menos.

En este punto de la motivación, entra en juego el interés. El profesor debe intentar dar una clase interesante para el alumno, que está obligado a acudir. Debemos pensar qué tipo de clase podemos ofrecer para que interese a todos. Tenemos que averiguar qué les gusta para hacer una clase que les guste. Toda la materia se puede dar a partir de cosas que les entusiasmen. Por lo tanto, hay que seleccionar contenidos interesantes. La variedad de materiales nos puede ayudar:

recortes de prensa, ficheros de internet...Podemos pedirles que los suministren ellos mismos. Otra opción podría ser empezar la clase con una foto y comenzar a hacer preguntas. No hacen falta grandes medios económicos, sino recursos que surgen de nuestra imaginación. Debemos entrenar la creatividad, diseñando actividades variadas. A partir de lo que les interesa, podemos conectar con nuestro tema.

Para finalizar, considero necesario hacer una reflexión sobre el concepto de utilidad, que está directamente relacionado con el interés y la motivación. Hacer un trabajo forzado que no sirve es un absurdo. No es posible tener a un alumno en clase haciendo algo sin saber por qué lo hace ni para qué sirve. Tiene que ver la utilidad, tiene que experimentarlo con emociones. No basta con decir que la actividad es útil, tiene que sentirlo.

5.4 Enseñar a hacer una presentación creativa

En el desarrollo de mis prácticas, encontré una fuerte debilidad: las presentaciones de los trabajos por parte de los alumnos. Es un punto que en mi futura práctica docente quiero trabajar, haciéndolo en lo posible de una forma creativa y motivadora.

Esta carencia deriva fundamentalmente de dos problemas. El primero de ellos es el desconocimiento del significado de arte y por lo tanto de no entender qué es una obra de arte o una creación artística. Es muy importante que los alumnos sepan que en toda expresión artística existe una implicación personal, una emoción. Se trata de implicarse sentimentalmente en el trabajo, no simplemente de hacer un dibujo o una escultura.

El segundo problema consiste en que cuando se deja a un alumno demasiada libertad, éste tiende a trabajar poco por falta de instrucciones, sin las cuales se siente perdido, sin saber hacia dónde ir. La intención del profesor puede ser no dar instrucciones para hacer las presentaciones para que los alumnos tengan iniciativa. Sin embargo, esta estrategia no suele funcionar, el resultado es que los alumnos, en general, no saben qué decir en las presentaciones. Unos dicen algo sobre la historia, o sobre la historia y la técnica, otros sobre la técnica, otros no saben qué decir y repiten “y no sé”...

Se deben dar unas instrucciones sobre un esquema de presentación y consejos para hablar en público. No se trata de que se siga al pie de la letra unas instrucciones, sino de que se aprenda la estructura básica de una presentación (introducción, en qué se han inspirado, técnica utilizada,

historia o sentido, simbolismos, problemas encontrados, etc.). Demasiada libertad no resulta en espontaneidad y creatividad, sino en desorientación y poco trabajo. Por otra parte, los compañeros deberían tener la tarea de hacer preguntas a la persona que está presentando, e incluso podrían evaluar razonadamente el trabajo y la presentación del compañero.

En cualquier caso, hay que ser prudentes con los ejemplos. Si se dan, deben ser variados, de otra forma los trabajos acaban siendo muy similares.

Es necesario la comunicación sea constante durante el desarrollo de los trabajos para evitar futuros problemas. Hay que preguntar todos los días como van con este trabajo, que era para hacerlo en casa, para saber si tienen alguna dificultad, y observar siempre qué es lo que les interesa para potenciar esta motivación.

6. PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA CREATIVA E INTEGRADORA

6.1 Introducción

Esta propuesta de una unidad didáctica pretende relacionar contenidos que actualmente se encuentran compartimentados en materias. De esta manera, mi intención es que a partir de la elaboración de una serie de actividades, los alumnos sean capaces de enlazar conceptos de varias asignaturas: en este caso Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Lengua Castellana y Literatura y Geografía e Historia. No se trata de agrupar todos los contenidos de estas asignaturas en una sola, sino de comenzar concretando, dentro de un tema de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, una producción artística de las técnicas gráficas (los “Caprichos” de Goya), y además de relacionarlos con otras técnicas artísticas como el dibujo o la escultura, hacerlo también con el momento histórico en el que fueron producidos y con el tipo de literatura que había entonces.

No se trata de hacer un estudio de todas las técnicas gráficas, de las producciones gráficas de la época, ni de estudiar toda la historia ni la literatura de la época, sino de escoger temas y producciones concretas y aprender a partir de la realización de actividades variadas, a conectar conocimientos y a que éstas experiencias, fácilmente recordables gracias a la experimentación, provoquen en los alumnos un interés que les ayude a no olvidar estos conceptos.

Entre estas actividades, se encontrarán algunas en las que se harán prácticas de grabado xilográfico, dibujo mediante distintas técnicas, representaciones en escultura, entrevistas sobre las producciones entre compañeros, e investigaciones sobre la época en la que se produjeron los grabados en las que se pedirá que se intente relacionar las costumbres de la época con las escenas representadas en los grabados, y a partir de las cuales se realizarán preguntas que hagan reflexionar sobre temas actuales, creando una conexión entre las dos épocas. Los alumnos podrán elegir, según sus intereses, cuáles de estas actividades prefieren realizar, siendo la actividad de prácticas calcográficas, incluida en el proyecto de investigación y presentación, obligatoria.

Durante el proceso de diseño de las actividades en las que aparecerán contenidos de otras asignaturas, así como durante el seguimiento y evaluación de las mismas, se recurrirá al asesoramiento de los docentes que impartan estas materias. Para conseguir tal fin, estos profesores realizarán visitas al aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y asistirán a

varias reuniones con el docente de la misma, que deberán ser rápidas y consistir en la elaboración de sugerencias, lluvia de ideas, corrección de ciertos puntos y consenso rápido, para no caer en el error de realizar reuniones demasiado largas en las que nos centremos en problemas irrelevantes.

6.2 Presentación

6.2.1 Título de la unidad didáctica

Técnicas Gráficas

6.2.2 Ubicación en la programación didáctica

Esta unidad didáctica se ubica dentro de la programación didáctica en el primer bloque del curso: “Expresión Plástica”, y corresponde a los contenidos de técnicas básicas del grabado y estampación. El tema de las técnicas gráficas constituirá el centro de prácticas variadas, que tendrán que ver con el grabado, el dibujo, la escultura, la entrevista, el relato, las costumbres de la época de “Los Caprichos” de Goya (finales del siglo XVIII).

6.2.3 Adecuación al contexto

La unidad didáctica está dirigida al alumnado de cuarto curso de ESO, matriculado en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en un centro de Cantabria.

Se trata de un grupo de seis alumnos y diez alumnas, heterogéneo en el interés por la materia. En general, al tratarse de un grupo que ya no está marcado por la obligatoriedad de la asignatura (en 4º es optativa), estos alumnos muestran un mínimo de interés que nos permite enfrascarnos, entre otros temas, en el mundo del grabado y las técnicas gráficas. Es importante destacar además la variedad de intereses formativos y profesionales que manifiestan estos alumnos, entre los cuales hay estudios universitarios y ciclos de formación muy diversos.

Por otra parte, en este centro no disponemos de un taller de grabado, ni de ninguna de las máquinas ni materiales que podemos encontrar en uno. (Tórculos, prensadoras, cubetas de ácido, etc.). Sin embargo, existen técnicas de grabado y estampación bastante manuales, que no necesitan de grandes inversiones monetarias. En esta unidad didáctica utilizaremos el grabado xilográfico con gubia y cúter y la estampación al agua con barén.

6.3 Metodología. Actividades a desarrollar en el aula y fases de trabajo

6.3.1 Toma de contacto

La unidad didáctica comenzará con una fase inicial cuyo primer paso será explicar la unidad didáctica y justificar las actividades. Además, en esta primera fase se organizarán los grupos de trabajo para el proyecto final se realizará un sondeo de opiniones, ideas previas e intereses y se dará una breve explicación sobre varias técnicas gráficas. Por otra parte, se procederá a informar sobre las distintas actividades opcionales y el proyecto final, la temporalización de la unidad didáctica y los criterios de evaluación.

6.3.2 Proyecto

En grupos de cuatro o cinco alumnos, se llevará a cabo un proyecto de investigación sobre técnicas gráficas (grabado y estampación) que incluirá un trabajo de experimentación basado en la técnica xilográfica con estampado a la japonesa. La información necesaria para elaborar este trabajo se recogerá en las visitas al MAS, en el que nos mostrarán su fondo gráfico, la visita a la colección de arte gráfico de la Universidad de Cantabria, y en la investigación a través de recursos bibliográficos y web (en la biblioteca del Interfacultativo hay bastante bibliografía sobre artes gráficas).

La segunda fase del proyecto consistirá en presentar el trabajo de grabado y estampación de uno de los compañeros del grupo, para lo cual deberá mostrar interés por el trabajo de los compañeros durante el proceso de realización, realizar preguntas e incluir sus propias sensaciones sobre el trabajo del otro. Cada miembro del grupo deberá presentar, al menos, una serie de seis pruebas de artista con la técnica de grabado xilográfico y estampación a la japonesa.

6.3.3 Actividades prácticas optativas

El alumno deberá escoger tres de las seis actividades prácticas optativas, debiendo en cualquier caso elegir al menos una de las dos actividades relacionadas con la materia de Lengua y Literatura (entrevista) y Geografía e Historia (foro) y otra sobre un procedimiento técnico del dibujo (números I y IV).

I.- Realizar un dibujo mediante una técnica utilizada a elegir por el alumno. Se realizará a partir de uno de estos escritos que describiese uno de los “*Caprichos*”. El objetivo no es hacer una versión del grabado de Goya, sino que sólo con la información del texto y sin ni siquiera el título del “*Capricho*” al que correspondiese, hay que plasmar en papel las ideas que nos sugiere el

texto, las imágenes que nos vienen a la cabeza. Goya fue en su época un gran atrevido, y con una capacidad de imaginación y creación fascinante, realizó estas obras satíricas de una gran expresividad. Por ello, la actividad de imaginar a partir de este texto, y plasmarlo en un dibujo, primer paso para el diseño de un “grabado”, me parece bastante apropiada.

Para el correcto diseño de esta actividad ha sido necesaria la creación de un nuevo instrumento que se incluye en el anexo y nos servirá para algunas otras: una relación de los “*Caprichos*” con varios textos escritos sobre cada uno de ellos, que muchas veces resultan bastante similares pero con matices distintos e interesantes, y algunas notas en la parte inferior de la ficha con reflexiones sobre los mismos para poder elegir los “*Caprichos*” que nos interesan con el texto que considerásemos más apropiado.

II.- Actividad pensada para la comunicación a través del foro de la clase, en el aula virtual. Esta actividad, pensada en relación a la personalidad crítica de Goya, que satirizó a la sociedad de su momento, consiste en el lanzamiento de la imagen de alguno de los grabados de Goya, realizando preguntas que hagan reflexionar sobre temas actuales, creando así una conexión entre las dos épocas. Para contestar correctamente, será necesario realizar una pequeña investigación histórica.

III.- Entrevista a un compañero. Se trata de realizar una entrevista a un compañero sobre su trabajo práctico de técnicas gráficas. Para ello, el profesor realizará una explicación sobre los elementos de una entrevista, y dará una serie de ejemplos de preguntas, a las cuales deberá añadir siempre alguna propia. Las preguntas han de ser tanto referentes al proceso técnico (técnica, experimentos, problemas encontrados, etc.), como a la iconicidad y las sensaciones que provoca la imagen. Este ejercicio servirá como entrenamiento para la presentación del proyecto, en la que los alumnos deberán presentar cada uno el trabajo práctico de otro compañero.

IV.- Realización de una serie de tres bocetos a partir de uno de los “*Caprichos*”. Normalmente, los grabadores realizaban una serie de bocetos a lápiz, carbón o sanguina, antes del grabado en plancha. Se trata de imaginar cómo podrían haber sido algunos de los bocetos para un capricho en concreto, que el alumno podrá escoger. En estos bocetos se variarán elementos como la expresividad en el trazo, el número de figuras, el detalle, el encuadre, el movimiento, los materiales utilizados, etc. Para la comprensión del concepto de boceto y a idea de variación, la profesora pondrá el ejemplo de los bocetos del “*Guernica*”, que constituyen un ejemplo muy rico, con múltiples variaciones.

V.- Construcción de una escultura a partir de uno de los “Caprichos” a elegir. Para la realización de esta actividad, la profesora prestará una ayuda especial a los alumnos, ya que la escultura será para ellos una de las artes más desconocidas. Se les ofrecerá una pequeña presentación sobre escultura moderna y contemporánea, y se les explicará importantes conceptos como el espacio o la importancia del vacío y del lugar escogido, que podrá ser cualquiera de la clase, debiendo la obra adaptarse al espacio, y el espacio a ella, formando el conjunto un todo con un significado compartido. Durante la práctica la profesora realizará bastantes sugerencias para que los alumnos no se sientan perdidos y pierdan el interés. No se tratará de realizar una copia de uno de los grabados, sino de centrarse en un movimiento, un detalle, una sensación provocada por el mismo...

VI.- Inmersión en la obra. Se trata de escoger una estampa de un antiguo compañero de cursos anteriores, que aportará el profesor, y analizarlo mediante la técnica de inmersión en la obra, sobre la que hemos hablado en el capítulo sobre el segundo informe internacional de la Fundación Botín. El trabajo comenzará expresando las primeras impresiones a toda la clase, y se completará por escrito. La profesora dará las instrucciones necesarias para la realización de la actividad.

6.4 Organización de tiempos y espacios

Las visitas al MAS y la Universidad de Cantabria son actividades que interferirán en el horario normal del alumnado, por lo que deberemos coordinarnos con nuestros compañeros. Como se trata de alumnos menores de edad, se deberá solicitar autorizaciones de salida a las familias.

En cuanto a la investigación, se necesitará tiempo fuera del horario lectivo. Los alumnos serán asesorados para que en el reparto de tareas haya coordinación y compromiso.

Se realizará un seguimiento individualizado durante todas las actividades, empezando por la de grabado xilográfico, para que la selección de la imagen a tratar no sea demasiado compleja o impropia para la técnica en cuestión.

Para exponer el proyecto se dispondrá de quince minutos por grupo, de manera que en una clase y media se pueda completar esta fase del proyecto.

6.5 Recursos y materiales

Las dos visitas guiadas proporcionarán a los estudiantes valiosos recursos para el proyecto. Se podrán utilizar los apuntes de las visitas, esquemas sobre las técnicas de grabado y estampación, los ordenadores, los recursos bibliográficos de la universidad y del museo e imágenes de referencia para la elaboración de los grabados, entre otros posibles.

Se utilizará una pequeña tabla de madera, estilo tabla de cortar, de madera de pino, que no sea a contrafibra, por cada alumno. Se les facilitarán cúteres, buriles y gubias para tallar la madera, y pinturas plásticas, brochas y pinceles, así como tres barenes para el conjunto de la clase, con los que realizarán la presión suficiente de la madera entintada contra el papel humedecido para realizar la estampa. Además, se proporcionarán otros materiales como trapos y botes de cristal para mezclar y diluir la pintura.

Para las actividades de dibujo se proporcionarán materiales como lápices, carboncillos, sanguinas, acuarelas, tintas, etc., así como papeles especiales para dibujo.

Para la actividad de escultura se proporcionará variedad de materiales, desde papel y cartón hasta listones de madera, alambres y otros.

Para la presentación se utilizará el proyector y otros medios que el alumnado sugiera.

6.6 Criterios, procedimientos y actividades de evaluación

6.6.1 Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se tendrán en cuenta tanto respecto a las obras finales y la presentación del proyecto como durante los procesos y las actividades realizadas durante los mismos y durante las actividades opcionales.

La participación activa de los alumnos y su nivel de implicación en las actividades y el proyecto será valorada, además del uso de la terminología asociada a las técnicas gráficas y aporte de información y materiales al grupo. La asistencia continua será fundamental, así como el respeto por las normas de convivencia.

6.6.2 Procedimientos y actividades de evaluación

Los procedimientos de evaluación serán la observación diaria en el aula, con los aspectos relevantes anotados al día en el cuaderno del profesor referidos a actitudes, participación, interés mostrado y riesgo (20% de la nota final de la U.D.); el seguimiento de las actividades plásticas realizadas para el proyecto y las actividades opcionales (40%), que tendrán una puntuación; la calificación de la presentación grupal del proyecto y la memoria (30%), el interés mostrado durante las presentaciones de los compañeros y la autoevaluación del grupo, para la cual se deberá hacer una reflexión en equipo (10%).

Por lo tanto, los instrumentos que el profesor utilizará para evaluar esta unidad didáctica serán los siguientes: su cuaderno de notas diarias, la puntuación obtenida en el resultado de las actividades realizadas, tanto las prácticas de grabado como las actividades opcionales, la memoria del proyecto y las anotaciones realizadas durante las clases para las presentaciones, respecto a la presentación del propio trabajo y al interés mostrado por el trabajo de los compañeros (pueden hacerles preguntas al finalizar cada presentación).

El desarrollo de esta unidad didáctica permitirá que los alumnos menos autónomos puedan apoyarse en sus compañeros de grupo para avanzar en el proyecto y en su aprendizaje en general. Además, será fácil para el profesor hacer un seguimiento personalizado gracias a la creación de grupos pequeños de trabajo, en los que cada participante tendrá una parte de responsabilidad.

Sin embargo, si hubiera algún alumno que no alcanzase los objetivos de la unidad didáctica, para la recuperación se propondría la realización de un trabajo teórico individual sobre la definición del grabado y sus técnicas, así como la presentación de una imagen gráfica realizada con la técnica de xilografía y estampado a la japonesa. La presentación podrá hacerse *in situ* o ser grabada en casa o en el centro y enviarla al profesor por medio del aula virtual a elección del alumno. Éste es un método de trabajo que cada día se utiliza más en las universidades y en los centros de trabajo.

7. CONCLUSIONES

Comprobada la premisa de que uno de los grandes y actuales problemas en educación es que hemos dejado de lado tanto las artes como el desarrollo de la creatividad, con la elaboración de este trabajo he recogido una serie de valiosas ideas que me servirán en el diseño de serie actividades y prácticas docentes que fomenten el desarrollo de la creatividad en el aula. Es importante, en cualquier caso, estar permanentemente informado sobre nuevos estudios y aplicaciones educativas, mantener una actitud observadora y abierta a la ambigüedad y conservar la capacidad de asumir riesgos, además de no dejar nunca de reflexionar sobre la idea de la creatividad y sus implicaciones.

En un futuro, cuando nos encontremos con quien no comprenda el concepto, podremos citar la siguiente reflexión de Erwin Schrödinger: “El pensamiento creativo consiste, no tanto en ver lo que aún nadie ha visto como en pensar lo que nadie ha pensado sobre lo que todos ven”.

8. ANEXO



Capricho 12: A caza de dientes

"Los dientes de ahorcado son eficacísimos para los hechizos: sin este ingrediente no se hace cosa de provecho. Lástima es que el vulgo crea tales desatinos"

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA DE ZARAGOZA

“Por salirse con la suya, sobre todo si está enamorada, es capaz de arrancar los dientes a un ahorcado”

BIBLIOTECA NACIONAL¹

Goya censura en este grabado la superchería que mueve a la joven a intentar extraer los dientes del cadáver porque la creencia popular señalaba que eran útiles para los hechizos amorosos.

Ficha correspondiente al Capricho número 12, con la lista de textos y la reflexión final, perteneciente a la lista de “Caprichos” y escritos utilizados para el diseño de la actividad. Fuente: realización propia.

Fundación Goya en Aragón. (2017). Recuperado de <http://www.fundaciongoyaenaragon.es/goya/obra/catalogo/?ficha=890&titulo=a+caza+de+dientes&imagenporpagina=1&from=/goya/obra/catalogo/pagina/1/&titulo=a%20caza%20de%20dientes&imagenporpagina=1&x=36&y=8>

9. BIBLIOGRAFÍA

ALBANO, A. (2012): O espaço do desenho: a educação do educador. São Paulo: Loyola, 15ª edición.

ALEGRE, V., BACHES, N. y otros (2005): Formación de profesores para grupos heterogéneos. En *Cuadernos de Pedagogía*, nº 342, pp. 38-41.

BAMFORD, A (2012): El papel de la educación artística en la mejora del atractivo escolar: una revisión de la literatura. European Expert Network on Culture.

BEGHETTO, R. A. (2006): Autoeficacia creativa: correlaciones en los estudiantes de secundaria y secundaria. *Revista de investigación de creatividad*, pp. 18, 447 – 457.

BEGHETTO, R. A. (2010): Creatividad en el aula. En J. C. Kaufman y R. J. Sternberg (Eds.). *Manual de Creatividad*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.

BOLÍVAR, A. (2015): Un currículum común consensuado en torno al Marco Europeo de Competencias Clave. Un análisis comparativo con el caso francés. *Revista Avances en supervisión educativa*, nº 23, pp. 1-36.

CABERO, J. (2001): La sociedad de la información y el conocimiento, transformaciones tecnológicas y sus repercusiones en la educación. En Blazquez, F. (coord.). *Sociedad de la Información y Educación*. Badajoz: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, pp. 63-90.

CARRETERO REBÉS, S. (coord.): Trasdós. *Revista MBAS*. 2006, 8.

DOMÍNGUEZ, R. (2009): *La sociedad del conocimiento y los nuevos retos educativos*. Granada: Eticanet.

FEITO, R. (2012): *Una escuela para la sociedad del conocimiento. El sentido de la educación escolar*. Madrid: Fundación FUHEM.

FLECHA, R. y PUIGVERT, L. (2002): Las comunidades de aprendizaje: una apuesta por la igualdad educativa. En *Rexe*, vol. 1, nº 1, pp. 11-20. Recuperado de www.pnte.cfnavarra.es/profesorado/recursos/multiculti/docs/comunid_aprend.doc.

FLECHA, R. (2012): *¿Qué es una buena escuela?* Barcelona. FUNDACIÓN BOTÍN (2012): *Artes y Emociones que potencian la creatividad*. Recuperado el 10/08/17 de

http://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/EDUCACION/creatividad/artes%20y%20emociones%202014/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf

FUNDACIÓN BOTÍN (2014): *¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear.* Recuperado el 10/08/17 de http://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/EDUCACION/creatividad/buenosdiascreatividad.pdf

GIL, A. (2008): Por un nuevo modelo de práctica docente. En *Cuadernos de Pedagogía*, nº 382, pp. 84-87.

KAUFMAN, J.C. Y BEGHETTO, R.A. (2009). «Más allá de grandes y pequeños: El modelo de creatividad de las cuatro c", *Revista de Psicología General*, 13, pp. 1-12.

Los Ángeles, I-Group Books Commission of the European Communities, Bruselas, 28.3.2008, COM (2008) 159 final, 2008/0064 (COD).

SALINAS, J. (2000). "¿Qué se entiende por una institución de educación superior flexible?". En J. Cabero y otros (coords). *Y continuamos avanzando. Las nuevas tecnologías para la mejora educativa*. Sevilla: Kronos, pp. 451-465.

10. MARCO LEGAL

Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Decreto 40/2002, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Real Decreto 3473/2000, de 29 de diciembre, por el que se modifica el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.