



Creatividad y Arte en la Innovación Social digital



Este artículo ha recibido financiación de la Comisión Europea en virtud del acuerdo de subvención número 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776, proyecto de asociación estratégica ERASMUS+ "Nuevas dimensiones del impacto disruptivo en el arte y la creatividad en la innovación social digital".



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Nuevas Dimensiones del Impacto Disruptivo en el Arte y la Creatividad en la Innovación Social Digital

Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas

KA227 - Asociaciones en pro de la creatividad

Educación de adultos

2020-1-TR01-KA227-ADU-097776

CREART

D3 – La creatividad y las artes en la innovación social digital

Revision: v.1.1

Resultado	Libro educativo multimedia "La creatividad y las artes en la innovación social digital"
Actividad	Diseñar y escribir un libro multimedia educativo
Coordinador del proyecto	<i>Yenisehir Ilce Milli Egitim Mudurlugu</i> , Institución educativa en Mersin, Turquía
Responsable de la entrega	<i>Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia</i> , instituto de investigación sin ánimo de lucro de Udine, Italia
Fecha de entrega	31 de mayo de 2023
Autores	Nicoleta ACOMI, Ovidiu ACOMI, Nida AKCEVIZ OVA, Alpaslan AKILLI, Emine ANLAR, Helena AREVALO MARTINEZ, Pinar ARISOY, Mehmet Necmeddin DINC, İbrahim KOCA, Hacı KURT, Fabio MARZANO, Yeliz NUR AKARCA, Luis OCHOA SIGUENCIA, Anna PELLEGRINO, Özcan YUCEL, Simone ZORZI
Abstracto	Existe una relación polifacética entre creatividad, arte, innovación social digital, educación y sus implicaciones para el futuro del trabajo. Este libro explora las fuentes de la innovación y la creatividad, centrándose en el papel de la creatividad en las artes. Además, analiza cómo la innovación social digital se ha convertido en un catalizador de nuevas formas de expresión creativa y



	<p>colaboración. También examina el impacto potencial de estas tendencias en el futuro del trabajo y las competencias necesarias para prosperar en un panorama en evolución. La intersección de la creatividad, el arte, la innovación social digital y la educación es un campo dinámico que configura nuestra comprensión de la innovación y su impacto en la sociedad. Este libro pretende destacar los temas clave y explorar su interconexión. Comprender las fuentes de la innovación y la creatividad es crucial para fomentar una cultura de la innovación en diversos ámbitos. En esta obra se menciona el papel de la curiosidad, la colaboración interdisciplinar y la diversidad de perspectivas como motores esenciales de la innovación y el pensamiento creativo. Desde hace tiempo se reconoce que la expresión artística es un manantial de creatividad. El libro profundiza en la relación entre la creatividad y las artes, explorando cómo las prácticas artísticas, como las artes visuales, la música y las artes escénicas, potencian el pensamiento innovador, la capacidad para resolver problemas y la imaginación. El auge de las tecnologías digitales ha revolucionado los procesos creativos, permitiendo nuevas formas de colaboración, comunicación y expresión artística. Se ha informado del concepto de innovación social digital y de cómo facilita la creatividad colectiva, las colaboraciones de código abierto y el compromiso participativo en el ámbito digital. El futuro del trabajo Los avances en tecnología, automatización e inteligencia artificial están remodelando el futuro del trabajo. El libro examina la evolución del panorama y analiza la creatividad, las habilidades artísticas y la innovación social digital en el lugar de trabajo actual y futuro. También explora la necesidad de adaptabilidad, pensamiento crítico y competencias interdisciplinarias en un panorama profesional en rápida evolución. Se informa sobre la integración de la creatividad en los marcos educativos y las prácticas pedagógicas, haciendo hincapié en la importancia de fomentar la creatividad desde una edad temprana y de promover una educación basada en las artes. En resumen, este libro arroja luz sobre la importancia de la creatividad, el arte, la innovación social digital y la educación para impulsar la innovación y preparar a las personas para el futuro del trabajo. Hace hincapié en el poder transformador de la creatividad y las artes y destaca el potencial de la innovación social digital como fuerza de cambio positivo en la sociedad.</p>
Palabras clave	Creatividad; artes; educación de adultos; pensamiento creativo, pensamiento crítico, resolución de problemas; aprendizaje permanente; innovación social digital; tecnologías digitales; arte interactivo; enseñanza creativa; innovación de la creatividad; creatividad social; tipos de creatividad; creatividad en el trabajo; educación inclusiva; inclusión social; aprendizaje socioemocional.

Agradecimientos



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Este trabajo ha recibido financiación de la Comisión Europea en virtud del acuerdo de subvención número 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776, proyecto ERASMUS+ Asociaciones para la Creatividad "Nuevas dimensiones del impacto disruptivo en el arte y la creatividad en la innovación social digital".

Proyecto: 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776

<http://www.createrasmus.eu/>

Aviso legal

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Derechos de autor

© 2021 - 2023 CREART Consortium

La licencia de **Atribución CC BY** permite a otros distribuir, remezclar, adaptar y crear a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le atribuyan el mérito de la creación original. Es la licencia más flexible que se ofrece. Se recomienda para la máxima difusión y uso de los materiales bajo licencia.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Contenido

PARTE 1: PARTE TEÓRICA	7
Introducción	7
Capítulo 1. Creatividad e innovación social digital	9
Abstracto	9
Introducción	9
1.1. El concepto de innovación social digital	9
1.2. Innovación social digital y educación	14
1.3. Creatividad e innovación social digital	19
Conclusión	24
Capítulo 2. El valor de la creatividad y las artes en la educación	25
Abstracto	25
Introducción	25
2.1. Fuentes de innovación y creatividad	26
2.2. El pensamiento creativo como herramienta	31
2.3. La creatividad y el arte en la práctica	37
Capítulo 3. Creatividad y arte y el futuro de las obras	44
Abstracto	44
Introducción	44
3.1. Creatividad, arte e innovación	45
3.2. El futuro del trabajo	49
3.3. Artes creativas en el trabajo	52
PARTE 2: PARTE PRÁCTICA	59
Introducción	59
Capítulo 4. Enseñar creatividad y arte para fomentar la inclusión social	60
Abstracto	60
Introducción	60
4.1. ¿Cómo trabajar de forma inclusiva en el aula?	61
4.2. La creatividad como herramienta de inclusión en el aula	66
4.3. Metodología	71
Conclusión	76
Capítulo 5. Fomentar la inclusión social y educativa a través de las artes	77
Abstracto	77
Introducción	77
5.1. Aprender en las artes y a través de ellas	79
5.2. Inclusión social y educativa: Liberar la creatividad	83



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



5.3. La innovación como herramienta para promover la inclusión social y educativa a través de las artes	89
Conclusión	93
Capítulo 6. ¿Cómo pueden utilizarse eficazmente la creatividad y las artes en la educación?	94
Abstracto	94
Introducción	94
6.1. Mejorar el compromiso de los estudiantes y fomentar el entendimiento cultural	95
6.2. Fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas	101
6.3 Apoyo al aprendizaje socioemocional	105
Conclusión	113
Capítulo 7. Recomendaciones y consejos para educadores sociales y personal docente	114
Introducción	114
Conclusión	127
Capítulo 8. Ejemplos de innovación social digital	129
Conclusión	135
Sobre los autores	138
Sobre las organizaciones asociadas	140
Bibliografía	143



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PARTE 1: PARTE TEÓRICA

Autora: Yeliz NUR AKARCA

Introducción

La innovación social digital describe la aplicación de métodos y tecnologías digitales a problemas sociales y medioambientales e implica el uso de la tecnología para desarrollar nuevos métodos de prestación de servicios, colaboración y organización que puedan abordar problemas sociales difíciles. Algunos ejemplos son los sitios web de crowdfunding, las iniciativas de ciencia ciudadana, los programas de datos abiertos y las comunidades en línea que conectan a personas con intereses similares para trabajar juntas en cuestiones sociales y medioambientales. Sin embargo, la creación de soluciones novedosas a los problemas sociales y medioambientales suele implicar a un amplio abanico de partes interesadas, incluidos organismos gubernamentales, organizaciones sin ánimo de lucro, empresas y particulares.

La innovación social digital y la creatividad son dos conceptos interrelacionados que han adquirido cada vez más relevancia en la sociedad actual. Con el avance de la tecnología, la innovación social digital ha proporcionado nuevas formas de abordar los retos sociales y promover la inclusión. La creatividad siempre ha desempeñado un papel clave en nuestra vida personal y profesional, lo que tiene importantes repercusiones sociales. La creatividad es una habilidad esencial para el futuro del trabajo. La promoción de la inclusión social y educativa es posible gracias a la creatividad y las artes, que son herramientas poderosas.

Una de las principales ventajas de la innovación social digital es su rápida escalabilidad y su capacidad para llegar a un público mundial. Las tecnologías digitales posibilitan conexiones entre personas y organizaciones que trascienden las fronteras nacionales y culturales, permitiéndoles cooperar y compartir recursos para abordar problemas sociales y medioambientales difíciles. En definitiva, el campo de la innovación social digital es apasionante, se está expandiendo rápidamente y tiene el potencial de cambiar por completo nuestra forma de abordar algunos de los problemas sociales y medioambientales más importantes de nuestro tiempo.

La creatividad y las artes en la educación tienen un enorme impacto en los estudiantes. Las actividades creativas pueden estimular su imaginación y fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la capacidad de colaboración. Al fomentar la creatividad y la expresión artística, los estudiantes pueden desarrollar una comprensión más profunda de sí mismos y de su mundo, y pueden aprender a comunicar sus ideas con eficacia. También se considera que la creatividad y las artes, cada vez más relevantes para el futuro del trabajo, ayudan a promover la inclusión educativa creando un entorno de aprendizaje más diverso e integrador.

Aunque el auge de la automatización y la inteligencia artificial indica que las tareas rutinarias serán sustituidas por máquinas, las capacidades creativas y artísticas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación, siempre serán muy demandadas. La capacidad de pensar creativamente es y será crucial para desarrollar soluciones innovadoras a problemas complejos. Por ello, la enseñanza de la creatividad y las artes en las escuelas puede ayudar a preparar a los estudiantes para el futuro laboral y promover la inclusión social, proporcionándoles las habilidades necesarias para prosperar en un mundo que cambia rápidamente. Este libro explora la innovación social digital y la



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



creatividad, explica el valor de la creatividad y el arte en la educación, aborda la importancia de estos conceptos para el fomento de la inclusión social y explica cómo pueden utilizarse eficazmente para promover la inclusión social.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capítulo 1. Creatividad e innovación social digital

Autores: Yeliz NUR AKARCA, Alpaslan AKILLI, Emine ANLAR

Abstracto

La innovación social, que puede describirse como nuevas ideas que satisfacen necesidades insatisfechas, siempre ha estado en el mundo que nos rodea. Las "nuevas ideas que funcionan" distinguen la innovación de la mejora, que implica únicamente un cambio incremental. La innovación social digital es un modelo organizativo de éxito con metas y objetivos sociales. Cualquier acto innovador está asociado a la creatividad. Esta sección ofrece información sobre la innovación social digital y la creatividad, proporcionando más información sobre el concepto de innovación social digital y sus principales componentes. La innovación social digital es un tema de gran importancia, por lo que también merece la pena explorar su uso en contextos educativos. La creatividad y su relación con la innovación pueden allanar el camino para más avances si se utilizan de forma eficaz.

Introducción

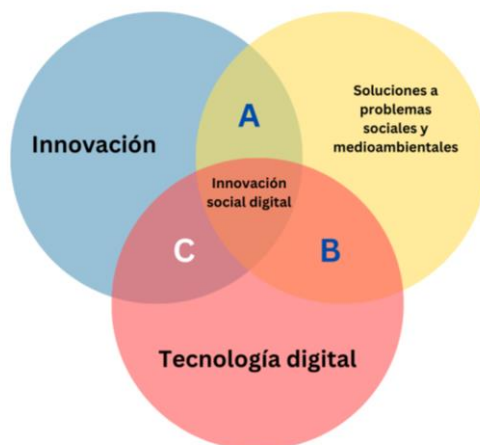
Internet lleva décadas en nuestro mundo y su capacidad para generar valor social y económico es bien conocida. Sin embargo, la innovación en línea desarrollada específicamente para lograr un cambio social positivo y significativo está aún en pañales, y sólo unos pocos servicios alcanzan una escala mundial. En consecuencia, la innovación social digital (ISD) es un nuevo campo de estudio, con escasos conocimientos sobre cómo se utilizan las herramientas digitales para mejorar el mundo. Las innovaciones tienen el potencial de cambiar el mundo, incluida nuestra salud, empresas y procesos. Las innovaciones sociales responden a necesidades sociales y abordan problemas sociales acuciantes. La innovación tecnológica representa tanto retos como oportunidades para la educación inclusiva. Dicha innovación digital ayuda a preparar a los alumnos de todas las edades, en particular a los que tienen necesidades especiales (discapacidad, origen inmigrante, familia de escasos recursos) para su integración en la educación. Es necesario considerar cómo afectan las innovaciones digitales a los modelos tradicionales de aprendizaje y al equilibrio entre el desarrollo de habilidades y la acumulación de conocimientos. Los individuos pueden utilizar las tecnologías digitales para acceder a la información, gestionar su propio aprendizaje, comunicarse con compañeros y mentores, e innovar, crear y compartir nuevos materiales. La Innovación Social Digital (ISD) es un nuevo concepto que se refiere a los esfuerzos de innovación social que utilizan el potencial de la tecnología digital para co-crear soluciones a una amplia variedad de problemas sociales.

1.1. El concepto de innovación social digital

La Innovación Social Digital (ISD) es un nuevo concepto que se refiere a los esfuerzos de innovación social que utilizan el potencial de la tecnología digital para co-crear soluciones a una amplia variedad de problemas sociales.

La innovación social digital es el uso de la tecnología digital para posibilitar o apoyar la innovación social. Su innovación es social en su propósito y digital en su solución. Esto implica que:

- aporta algunas soluciones para mejorar el mundo de las personas excluidas o marginadas (parte social);
- la solución al problema implica algo nuevo (parte de innovación); y
- la solución incluye algo con ordenadores (parte digital).



1

La innovación social digital abarca tres ámbitos:

- innovación,
- cuestiones sociales y medioambientales, y
- tecnología digital.

El primer ámbito es la innovación. Se refiere a la creación y difusión de una novedad tecnológica, social, etc., que aún no está en uso en el lugar donde se introduce. El segundo ámbito se refiere a las soluciones puestas en marcha para abordar los problemas sociales y medioambientales, como las políticas públicas, los proyectos de investigación, las nuevas prácticas, las acciones de la sociedad civil, las actividades empresariales o la descentralización del poder y los recursos a través de los movimientos sociales.

Las medidas de inclusión social facilitan, posibilitan y abren las puertas para que las personas participen en la vida social independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o estatus socioeconómico (por ejemplo, las medidas de discriminación positiva que permiten a los estudiantes pertenecientes a minorías acceder a las universidades).

Por último, la tercera esfera se refiere a las tecnologías digitales, que incluyen el hardware y el software utilizados para recopilar, procesar y difundir información.

Definición de ISD (Innovación Social Digital)

Desde la década de 2000 existen varias definiciones de DSI en la literatura.

- Warschauer, por ejemplo, lo definió como "La tecnología como mecanismo de inclusión social".

¹ <https://theconversation.com/what-are-digital-social-innovations-79066>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Ananina (2014) aportó la siguiente definición : Las plataformas web y las nuevas formas de interacción promueven colaboraciones generadoras de valor y progreso social, lo que cambia los comportamientos individuales para mejor."
- Gordon (2015) se centró en los medios cívicos y definió el término como "las prácticas mediadas de diseño, construcción, implementación o uso de herramientas digitales para intervenir o participar en la vida cívica".
- Kaletka (2015) definió la ISD como un tipo de innovación social y colaborativa en la que los usuarios finales y las comunidades participan a través de plataformas digitales para crear soluciones a una amplia gama de problemas.

Otras definiciones de inclusión social digital se centran en diferentes aspectos:

- Shea (2015) describió el término como el apoyo y el desarrollo de nuevas soluciones digitales para abordar los retos sociales, sin embargo, en términos de medios cívicos, añadió que el término podría ser "Las prácticas mediadas de diseño, construcción, implementación o uso de herramientas digitales para intervenir o participar en la vida cívica."
- Maiolini (2016) se centró más en el aspecto social y definió el término como "Soluciones novedosas que provienen de aplicaciones y herramientas de tecnologías de la información (TI) para abordar problemas sociales que son más eficaces, eficientes, sostenibles o justas que las soluciones existentes y para las que el valor creado se acumula principalmente para la sociedad en su conjunto y no para un individuo privado."
- Según Gaggioli (2017), es un enfoque emergente en la innovación social que aprovecha las herramientas digitales para abordar los retos sociales y medioambientales."

Todas las definiciones recogidas en la bibliografía incluían tres contextos principales:

- a) **Contexto digital:** tecnología social, tecnología digital, medios cívicos, ecosistemas de internet, etc.
- b) **Contexto social:** integración social de la tecnología, patrimonio digital, etc.
- c) **Contexto innovador:** nuevas tecnologías, innovación social, innovación tecnológica, etc.

Hay que tener en cuenta algunos puntos clave a la hora de definir el término Innovación Social Digital.

En primer lugar, dado que la mayoría de las definiciones tienen su origen en el ámbito de la innovación social, los fines y medios sociales (Mulgán, 2012) deben incluirse en la revisión de los fundamentos teóricos. La innovación social digital es un modelo organizativo eficaz cuyos fines y medios son sociales.

En segundo lugar, las comunidades apoyadas por las herramientas digitales permiten a todos conectarse con todos los demás. Redes omnicanal o de matriz completa son los nombres que reciben estas redes cooperativas (Arquilla J, 2001). Así, el término puede caracterizarse de la siguiente manera:

La innovación social digital es un modelo de red organizativa eficaz aprovechado por los sistemas de información y comunicación (TIC) cuyos fines y medios son sociales.

Tecnología digital



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



La humanidad ha sido testigo de un asombroso aumento de iniciativas y organizaciones que aprovechan las tecnologías digitales. Algunos ejemplos son el hardware abierto, los datos abiertos y el crowdsourcing para afrontar problemas sociales. La innovación social digital es lo mismo que la innovación social, pero si se hace correctamente, puede hacerla más rápida, más barata y mejor y, por tanto, más inventiva social. Así pues, la innovación social digital, al igual que la innovación social, es una cuestión transversal que afecta a todos los ámbitos políticos, demandas sociales y preocupaciones de la sociedad. En este contexto, se necesita un conjunto de medidas políticas para dotar a los innovadores sociales de las competencias y los conocimientos pertinentes, para garantizar que el sector público sea digital y socialmente innovador y pueda apoyar a los innovadores sociales, y para garantizar que se establezcan asociaciones más amplias, como las de los sectores privado, público y civil, y las instituciones de investigación, para fomentar el uso de la tecnología digital en la innovación social.

Muchos avances industriales y comerciales, como la Industria 4.0 y los teléfonos inteligentes, están siendo impulsados por la tecnología e Internet. Las tecnologías digitales permiten nuevas formas de colaboración. La comunicación entre los agentes sociales también mejora gracias a las tecnologías digitales. También les ayudan a abordar los principales problemas sociales. La variedad de "innovaciones sociales digitales" (ISI) es asombrosa. "Desde redes sociales para quienes viven con enfermedades crónicas hasta plataformas en línea para la participación ciudadana en la elaboración de políticas, pasando por el uso de datos abiertos para crear más transparencia en torno al gasto público", según la DSI (Bria, 2015). La ISD se define de la siguiente manera:

un tipo de innovación colaborativa en la que los innovadores, los usuarios y las comunidades crean conjuntamente conocimientos y soluciones para una amplia gama de necesidades sociales aprovechando el efecto de red de Internet" (Digital Social Innovation, 2014, EU-Project homepage).

Se sabe que hay un rápido crecimiento del número de personas que utilizan las tecnologías digitales para luchar contra los retos sociales en diversos ámbitos como, por ejemplo, la educación, la sanidad, el medio ambiente, la ciudadanía, etc. Entre los objetivos de la ISD figuran los siguientes:

- utilizar activamente las actividades digitales para mejorar la vida y reorientar la tecnología hacia fines más sociales;
- ayudar a los ciudadanos a aumentar su poder para tener más control sobre sus vidas;
- ayudar a los ciudadanos a utilizar sus conocimientos y capacidades colectivas de forma positiva;
- hacer que el gobierno sea más transparente y responsable;
- ofrecer alternativas a los modelos tecnológicos y empresariales dominantes;
- proporcionar una sociedad más sostenible desde el punto de vista medioambiental utilizando la tecnología.

La ISD se ha expandido de forma espectacular en los últimos años, y en la actualidad hay cientos de proyectos y organizaciones que trabajan en este ámbito dentro y fuera de Europa. Por mencionar algunos, la ISD emplea hardware abierto, plataformas entre iguales, detección ciudadana, crowdsourcing, aplicaciones, datos abiertos, redes sociales, etc. Y se está utilizando para abordar cuestiones en prácticamente todos los sectores, como la educación, la sanidad, la democracia, la



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



transparencia y la rendición de cuentas, el medio ambiente y la migración, así como la desigualdad, la pobreza, la justicia y la vivienda.

Es crucial explicar por qué el concepto de innovación social digital es tan importante para la transformación social. Los ciudadanos, las comunidades y los emprendedores sociales pueden utilizar herramientas digitales que les ayuden a resolver problemas sociales. Así, los servicios prestados a las personas a través de las tecnologías de la información y la comunicación pueden beneficiarse del efecto de red creado por Internet, y un ejemplo es que el beneficio de una red y su masa crítica de usuarios es que aumentan más rápidamente que los gastos de utilización de la red.

Podemos ver cómo la tecnología digital puede adaptarse fácilmente para ayudar a la acción cívica permitiendo el intercambio de recursos, la movilización de numerosas personas y la distribución del poder. Así, emprendedores tecnológicos e innovadores de la sociedad civil han empezado a producir soluciones digitales viables para el cambio social, un proceso conocido como Innovación Social Digital. Pensemos, por ejemplo, en las plataformas en línea que permiten a los ciudadanos participar en la toma de decisiones y acceder a la información pública, aumentando así la transparencia en la contratación pública y otros ámbitos.

Innovación social digital e impacto social

Como comunidades de práctica impulsadas por la tecnología y la innovación, la innovación social digital es un tema muy popular, en el que participan agencias de innovación y diversos tipos de ONG sociales intermediarias. Los gobiernos y los organismos internacionales de financiación están cada vez más interesados en estos proyectos de desarrollo de nuevas tecnologías de la comunicación. La DSI aprovecha las redes de información y comunicación para abordar problemas sociales críticos a través de la innovación social. La premisa es que las plataformas web y los nuevos tipos de conexión fomentan colaboraciones generadoras de valor y el avance de la sociedad, lo que mejora el comportamiento individual. Las ISD se organizan como una asociación público-privada basada en la participación activa de los ciudadanos y en el uso de tecnologías de la información de vanguardia para implicar a los ciudadanos, facilitar vínculos más fuertes (intercambio de datos, visualización) y, por tanto, aumentar la influencia potencial de la iniciativa.

Hoy en día, el mundo interconectado permite el desarrollo de numerosas tecnologías que ponen en común el talento del crowdsourcing para crear valor para individuos, grupos y organizaciones. El ecosistema de la Innovación Social Digital promueve la formación de comunidades en línea y redes estratégicas que amplían el abanico de actividades organizativas viables para la creación de valor.

En general, la ISD tiene más que ver con la innovación social que con la tecnológica, porque la innovación social incluye un proceso de búsqueda de soluciones innovadoras, eficaces y sostenibles a los retos de la sociedad. Estos retos se enumeran en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Puede parecer que la tecnología está disponible en cualquier lugar y en cualquier momento, pero su aplicación es novedosa en problemas sociales como la pobreza, la exclusión social, la desigualdad, la mala atención sanitaria, etc. Se necesitan asociaciones intersectoriales y múltiples partes interesadas de organismos gubernamentales, organizaciones no gubernamentales y empresas con responsabilidad social para llevar a cabo iniciativas de ISD.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



La ISD capacita a empresas, organizaciones no gubernamentales (ONG), organismos públicos y emprendedores sociales para utilizar las tecnologías digitales con el fin de generar un impacto social positivo. Estas entidades pueden colaborar utilizando las tecnologías digitales para cocrear conocimientos y soluciones que aborden una amplia gama de necesidades sociales en grupos desfavorecidos, excluidos socialmente y marginados de formas que eran inimaginables antes de internet.

Las innovaciones sociales digitales existen en la intersección de las tres esferas. Así, las ISD pueden definirse como novedades que emplean, desarrollan o se basan en tecnologías digitales para abordar problemas sociales y/o medioambientales. Son un grupo diverso de plataformas digitales que permiten interacciones entre iguales y la movilización de personas para resolver problemas sociales y/o medioambientales. Algunos ejemplos de aplicaciones ISD son los sistemas de información vecinal, las plataformas de compromiso cívico, los sistemas de información geográfica voluntaria y las plataformas de crowdfunding para cuestiones sociales o de sostenibilidad.

Cualquier aplicación de la ISD debe tener en cuenta el contexto social y las jerarquías sociales. La investigación sobre ISD debe tener en cuenta la compleja red de estructuras sociales, instituciones informales e interseccionalidad que da lugar a la exclusión social y digital, a diferencia de la investigación sobre la brecha digital, que se ocupa principalmente de los problemas de acceso debidos a la falta de infraestructura digital, alfabetización digital y otras competencias pertinentes. El acceso a las tecnologías digitales, aunque importante, es sólo el primer paso. Incluso cuando se dispone de dispositivos físicos, las estructuras sociales impiden con frecuencia una participación significativa. Por lo tanto, para tener un impacto social significativo en determinados objetivos de desarrollo sostenible, las ISD deben dar prioridad al tratamiento de los problemas sociales por encima de las sutilezas tecnológicas. Este enfoque se conoce como el enfoque social primero. El enfoque social se distingue por el enfoque "lo social primero".

Recursos adicionales

- Cultiv Bria F. (2015). Growing a digital social innovation ecosystem for Europe. DSI Final Report. European Commission.
- Rodrigo, L., Palacios, M., & Ortiz-Marcos, I. (2019). Digital social innovation: Analysis of the conceptualization process and definition proposal. *Dirección e Organización*, 67, 59-66.

Material audiovisual

- ¿Qué es la Innovación Social Digital?: <https://www.youtube.com/watch?v=Uv2DSCImqCA>
- Laboratorio de innovación social digital 2019: <https://www.youtube.com/watch?v=FzJVwgoVk1A>

1.2. Innovación social digital y educación

La innovación desempeña un papel importante en la transformación de la educación formal y no formal. La educación desempeña un papel fundamental en la preparación de los estudiantes para que se conviertan en emprendedores e innovadores sociales digitales. Las tecnologías digitales también pueden vincular los objetivos y el trabajo de los innovadores. El proceso de innovación educativa debe

aprovechar las plataformas y foros digitales que promueven la comunicación abierta y la colaboración. La tecnología comunitaria y en red altera la forma en que las personas acceden a la información, trabajan y participan en la comunidad, ya sea físicamente o en línea.



2

Educación inclusiva

Según Facer (2009), el progreso tecnológico ofrece tanto dificultades como oportunidades para la educación inclusiva. Estas innovaciones digitales ayudan a preparar a los alumnos de todas las edades, en particular a los que tienen necesidades especiales (discapacidad, origen inmigrante, familias desfavorecidas), para su integración en la educación. Es vital analizar cómo afectan los avances digitales a los métodos tradicionales de aprendizaje y al equilibrio entre el desarrollo de habilidades y la acumulación de conocimientos. Los individuos pueden utilizar la tecnología digital para acceder al conocimiento y controlar su propio aprendizaje, para relacionarse con compañeros y mentores, y para inventar, producir y compartir nuevos recursos.

La educación inclusiva es un proceso de fortalecimiento de la capacidad del sistema educativo para llegar a todos los alumnos. Como premisa general, debería regir todas las políticas y prácticas educativas, empezando por el hecho de que la educación es un derecho humano básico y el fundamento de los países europeos; faltan profesores y trabajadores sociales formados, así como metodología (Comisión Europea, 2014).

Las crecientes expectativas de una educación inclusiva requieren ajustes considerables en todos los entornos educativos; así, las escuelas ordinarias deben adaptarse a grupos variados de alumnos con necesidades diversas (O'Gorman 2005; IstenicStarcic, 2009). Los métodos de aprendizaje deben adaptarse a una población diversa, y deben integrarse tecnologías que contribuyan a este elemento. Las innovaciones digitales desempeñan un papel importante en la creación de entornos de aprendizaje eficientes, accesibles y adaptables, sobre todo en las aulas inclusivas; sin embargo, la mayoría de los equipos y programas informáticos existentes no tienen en cuenta las diferentes competencias/capacidades, sobre todo de las personas con necesidades especiales innovadoras y emprendedoras, ni el fomento de comunidades interdisciplinarias de educadores y expertos.

La transformación digital de la sociedad y la industria necesita enfoques innovadores en la educación para preparar a los estudiantes para el cambio tecnológico. La ISD es un nuevo campo con un

² <https://opensource.lab.dfki.de/digital-social-innovation-manifesto/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



conocimiento mínimo de los innovadores sociales digitales, las organizaciones y actividades que los apoyan, así como el uso de herramientas digitales para el cambio social. La educación debe ocupar un lugar central en la respuesta de la sociedad a estas fuerzas masivas. Dado que las competencias tecnológicas son cruciales para la ciudadanía global, las innovaciones sociales digitales y las competencias correspondientes deben aplicarse en todos los sectores de la educación y la formación.

Tecnología de la información

La tecnología de la información es un buen recurso, y la educación puede ayudar a crear oportunidades para que cada grupo de ciudadanos mejore su calidad de vida e inspire la innovación social integrándolos en la sociedad y la educación. Los gobiernos, las organizaciones sin ánimo de lucro y el sector empresarial están haciendo intentos, pero en la actualidad los sistemas educativos y los métodos de enseñanza están inadecuadamente adaptados para responder a los rápidos cambios de los retos y las expectativas actuales. Los proyectos educativos deberían tomarse más en serio la cuestión de la inclusión y crear sistemas de aprendizaje abiertos y ampliables, así como redes interculturales de ISD, innovadores y emprendedores, y cultivar comunidades interdisciplinarias de educadores y expertos. Este es también el objetivo del trabajo futuro de los autores de este documento, así como de las organizaciones y programas pertinentes (Hamburg y Bucksch (2017)).

El campo de la educación incluye muchas innovaciones digitales y sociales. Algunos ejemplos incluyen los proyectos mapeados por la ISD europea sobre educación y habilidades, la Web 2.0, que se considera un motor para la inclusión en el aprendizaje, los medios sociales, que permiten a los estudiantes aprender de forma colaborativa y cooperativa, y los REA (Recursos Educativos Abiertos), que son recursos de aprendizaje y enseñanza con licencia considerados otro tipo significativo de ISD. Los REA incluyen una amplia gama de materiales, desde software de sistemas de gestión del aprendizaje hasta libros de texto, cursos, planes de estudios, vídeos, etc. Los REA pueden revisarse, reutilizarse, remezclarse y redistribuirse (Wiley, Green y Soares, 2012).

La ISD consiste en novedades que utilizan, desarrollan o se basan en tecnologías digitales para abordar problemas sociales y/o medioambientales. Son un grupo diverso de plataformas digitales que permiten interacciones entre iguales y la movilización de personas para resolver problemas sociales y/o medioambientales. Algunos ejemplos de aplicaciones de ISD son los sistemas de información vecinal, las plataformas de compromiso cívico, los sistemas de información geográfica para voluntarios y las plataformas de crowdfunding para cuestiones sociales o de sostenibilidad.

Existen algunos ejemplos de ISD en todo el mundo. Por ejemplo, los Plume Labs, fundados en 2004, tenían la visión de un aire limpio para todos. Crearon herramientas inteligentes para ayudar a la gente a evitar la contaminación atmosférica y mantenerse sana. Utilizando hardware avanzado e inteligencia artificial, permitieron a las personas disponer de la información necesaria para perfeccionar su rutina diaria, explorar el entorno en el que viven y limpiar el aire allá donde vayan. Otro ejemplo es Airbnb. Airbnb es un buen ejemplo de innovación social digital. La plataforma digital permite a los viajeros encontrar alojamientos más baratos a la vez que descubren la gente y los estilos de vida locales. La plataforma ofrece a sus usuarios servicios a medida.

Cualquier aplicación de la ISD debe tener en cuenta el contexto social y las jerarquías sociales. La investigación sobre la ISD debe tener en cuenta la compleja red de estructuras sociales, instituciones informales e interseccionalidad que da lugar a la exclusión social y digital, a diferencia de la



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



investigación sobre la brecha digital, que se ocupa principalmente de los problemas de acceso debidos a la falta de infraestructura digital, alfabetización digital y otras competencias pertinentes. El acceso a las tecnologías digitales, aunque importante, es sólo el primer paso. Incluso cuando se dispone de dispositivos físicos, las estructuras sociales impiden con frecuencia una participación significativa. Por lo tanto, la ISD debe dar prioridad a abordar los problemas sociales por encima de las sutilezas tecnológicas con el fin de tener un impacto social significativo en los ODS seleccionados. Es lo que se conoce como "enfoque social primero". La plataforma social se distingue por su enfoque de "lo social primero".

Impacto social

El enfoque "lo social primero" es otro componente de la ISD. Los investigadores de ISD deben esforzarse por lograr el mayor impacto social posible; si una tecnología digital simple y primitiva puede lograrlo, que así sea. Por ello, los investigadores de la ISD deben seguir el principio de la tecnoficción. La tecnoficción puede definirse como la persecución intencionada de objetivos sociales utilizando una tecnología lo suficientemente buena y apropiada para el propósito, basándose en los conceptos de tecnoficción y socialficción. De hecho, en comparación con la tecnología avanzada que simplemente se impone a las comunidades, una tecnología sencilla aplicada tras un compromiso integrado con la comunidad puede contribuir en gran medida a la consecución de los objetivos.

Hoy en día, puede considerarse que la humanidad está inmersa en una revolución educativa. Por primera vez en la historia de la humanidad, se dispone de los medios para proporcionar a todos la educación que desean. Lo mejor es que esta educación es casi gratuita. La clave de esta revolución del aprendizaje son los recursos educativos abiertos, o REA. Los REA son materiales educativos creados por una parte y autorizados para su uso libre por otros. Los REA pueden adoptar muchas formas, como planes de estudios, deberes y libros de texto. Los REA están disponibles para todos los niveles educativos, desde la guardería hasta la universidad. Los REA se están abriendo camino en la conciencia pública a través de iniciativas como Khan Academy, MIT Open Courseware y Washington's Open Course Library.

Los recursos educativos abiertos son materiales educativos cuya licencia de copyright es abierta, como Creative Commons, o que están disponibles gratuitamente en el dominio público. En ambos casos, el acceso a los REA es gratuito (sin coste alguno), así como el permiso para llevar a cabo las actividades de las "4R" al utilizarlos, entre las que se incluyen:

- Revisar: adaptar y mejorar el REA para adaptarlo mejor a sus necesidades.
- Reutilizar: emplear el REA original o su nueva versión en diversos contextos.
- Remezclar: combinar el REA con otros REA para crear nuevos materiales.
- Redistribuir: hacer copias del REA original o de la nueva versión y compartir con otras personas.

En el contexto del avance tecnológico, la idea de incorporar los medios digitales a la búsqueda de soluciones a las necesidades sociales se convierte en un reto importante para las comunidades de todo el mundo.

Europa trabaja en el desarrollo de prácticas innovadoras para fomentar la participación de la comunidad en la construcción y mejora del bienestar social mediante el uso de tecnologías digitales.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



El público en general puede utilizar las tecnologías digitales para abordar cuestiones sociales, políticas y medioambientales. La disponibilidad de un conjunto diverso de tecnologías -plataformas colaborativas, aprendizaje automático, hardware abierto y detección ciudadana- permite el empoderamiento ciudadano. El fenómeno conocido como Innovación Social Digital (ISD) tiene el potencial de transformar el rendimiento de los servicios públicos, empoderar a los ciudadanos en la vida civil y permitirles participar activamente en los retos sociales. En este sentido, la configuración de proyectos de ISD, en los que cada uno de los actores sociales -instituciones públicas, inversores privados, responsables políticos y la comunidad en su conjunto- colabora desde su papel en la coordinación mutua, ha sido necesaria para el beneficio de las comunidades.

El proyecto EU Chic, en colaboración con el proyecto DSI4EU y otros grupos de innovadores europeos, elaboró el Manifiesto para la Innovación Social Digital, un documento de divulgación política a nivel de la UE que pretende aumentar la participación de los ciudadanos en los procesos democráticos y sociales, así como ofrecer recomendaciones a los representantes políticos para que el desarrollo del Mercado Único Digital Europeo responda a los retos sociales y sea sostenible.

Los siguientes puntos resumen los parámetros fundamentales del Manifiesto:

Transparencia y apertura: Se considera fundamental que los ciudadanos del mundo digital tengan libre acceso a plataformas de innovación de datos como redes abiertas, datos abiertos, tecnología de hardware abierta y conocimiento abierto.

Democracia y descentralización: La descentralización aumenta la conciencia social sobre la importancia de la expresión individual o comunitaria a través de herramientas digitales que son modelos descentralizados de gobernanza de datos independientes de los monopolios de Internet.

Experimentación y adopción: Se requieren pruebas piloto para investigar y demostrar la verdadera eficacia de la ISD en la sociedad.

Competencias digitales y multidisciplinariedad: Se requiere la participación de todos los actores sociales, así como facilitar el conocimiento digital a través de programas educativos.

Sostenibilidad: La garantía de financiación es fundamental para el crecimiento de la innovación social digital.

La iniciativa propuesta en el Manifiesto pretende colaborar entre comunidades, proyectos y organizaciones para maximizar los beneficios de la ISD y superar los retos que se oponen a su expansión y éxito. Sin duda alguna.

El mundo actual incluye tantas innovaciones sociales e innovaciones sociales digitales, y la educación debe estar en el centro de la respuesta de la sociedad a estas poderosas fuerzas. Se puede lograr un progreso colectivo si todo el mundo aplica conocimientos y competencias, en particular conocimientos y competencias científicas, para abordar estas cuestiones. Esto puede lograrse desarrollando una cultura omnipresente de innovación, no sólo dentro de las escuelas, institutos y universidades, sino también dentro y entre las comunidades de estudiantes y educadores. Se cree que este cambio allanará el camino para cambios sociales, económicos y tecnológicos positivos.

Recursos adicionales



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Hamburg, I., & Bucksch, S. (2017). Inclusive education and digital social innovation. *Advances in social sciences research journal*, 4(5).
- Watkins, A. (2014). Model policy for inclusive ICTs in education for persons with disabilities. UNESCO.

Material audiovisual

- Digital Innovation in Education – Learning in a Digital Society:

<https://www.youtube.com/watch?v=GvP6RbIszNE>

- Education 4.0 – transforming the future of education:

<https://www.youtube.com/watch?v=aVWHp8FsV1w>

1.3. Creatividad e innovación social digital

La proliferación de las tecnologías digitales ha dado lugar a un aumento significativo del número de formas en que las personas pueden contar sus historias y expresar su creatividad. La realidad virtual, la inteligencia artificial, las redes sociales, el modelado y la impresión en 3D, los blogs y vlogs, los vídeos de YouTube y los podcasts de audio se han convertido en la nueva norma para la expresión personal y la narración de historias. La transmisión digital de datos domina cada vez más los procesos de producción creativa, facilitando la conexión entre personas, ideas y procesos creativos dentro de entornos colaborativos y cocreativos. La tecnología potencia la capacidad creativa del ser humano. Esto significa que en el mundo empresarial son posibles formas de innovación más nuevas y rápidas, con un coste de iteración mucho menor.

Desde el diseño asistido por ordenador (CAD) hasta la impresión en 3D, el coste de la innovación en el mundo digital es significativamente menor que en el mundo analógico. La iteración constante es un factor crítico de éxito en la excelencia creativa, y las plataformas digitales ofrecen sin duda un entorno para la experimentación antes de invertir en una idea. Con todas las advertencias sobre los efectos de la tecnología digital en la cognición humana, ha habido menos debate sobre lo que hemos ganado con ella. Las redes hombre-máquina están posibilitando nuevas áreas de creatividad en las que el arte surge como obras de colaboración y herramientas. Históricamente, la creatividad siempre ha sido alimentada y desafiada, y prospera como resultado de las culturas y las tecnologías.

Con la tecnología digital, uno puede ser activo o pasivo, igual que puede ser activo o pasivo con la tecnología física. Históricamente, la creatividad siempre ha sido fomentada y desafiada, y prospera como resultado de las culturas y las tecnologías. Con la tecnología digital, se puede ser activo o pasivo del mismo modo que se puede ser activo o pasivo con un bolígrafo y un papel. Los dispositivos digitales permiten comprender cómo funciona el mundo y fomentan la creatividad en lugar de reprimirla.

Creatividad

La creatividad nos permite ver y resolver los problemas de una manera más abierta e innovadora y estimula la mente. Una sociedad que ha perdido el contacto con su lado creativo está aprisionada, ya que esa pérdida hace que generaciones de personas tengan una mentalidad cerrada. La creatividad amplía nuestras perspectivas y puede ayudar a eliminar prejuicios. Si avanzamos como sociedad, se debió en gran medida a la creatividad que nos impulsó a innovar y a hacer nuestra vida más fácil y

mejor. La creatividad es la capacidad de usar la imaginación y pensar de forma original para crear algo nuevo.

Aunque la convergencia de los mundos creativo y digital tiene el potencial de producir un cambio transformador, es fundamental mantener el verdadero espíritu humano en su núcleo para conservar la perspectiva. Los medios sociales son un ejemplo. Aunque las plataformas de medios sociales han transformado la forma en que las empresas pueden comercializar su marca y sus productos de manera eficaz y asequible, no cabe duda de que tienen su lado negativo en un contexto social más amplio. El uso excesivo de las redes sociales por personas de todas las edades puede generar una falsa sensación de conectividad y mermar la capacidad de los seres humanos para distinguir entre relaciones significativas y encuentros casuales sin sentido. Lo que empezó como un foro de expresión personal se ha convertido en un foro para buscar la validación de personas percibidas en el mundo virtual.



Sin embargo, la rápida aparición de la era digital no tiene precedentes y, como ocurre con todo lo que altera nuestra forma de pensar, actuar y vivir, es inevitable que tenga un efecto secundario negativo. Al fin y al cabo, la cognición humana tiene que ser la que cambie las reglas del juego en cuanto a cómo nos adaptamos y nos beneficiamos de los enormes avances digitales que hacemos cada día. Anand Mahindra, destacado industrial y Presidente del Grupo Mahindra, cuando le preguntaron en una conferencia el año pasado: "¿Salvará la tecnología al mundo?", respondió: "No, serán los poetas, los escritores y los músicos". La convergencia de dos mundos -creativo y técnico, arte y ciencia- tendrá un impacto disruptivo y a largo plazo en la era digital.

Creatividad y negocios

La creatividad también es importante en el mundo empresarial. Para sobrevivir en el hipercompetitivo mercado actual, las empresas también deben ser creativas e innovadoras. La tecnología digital ha abierto nuevas oportunidades para las empresas y ha permitido la entrada en el mercado de miles de nuevas empresas. La creatividad es un proceso continuo que requiere que ambas partes trabajen duro y mejoren constantemente sus ideas y soluciones. Una persona creativa trabajará duro cambiando y perfeccionando gradualmente su trabajo. La creatividad empresarial incluye aspectos del entorno de la organización como el clima de equipo, el trabajo en equipo y otros.

³ Fuente: <https://www.forbes.com/sites/peterbendorsamuel/2018/06/06/trends-in-third-party-service-providers-transitioning-to-digital-services/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Creatividad e innovación van de la mano. No puede haber innovación sin creatividad. Mientras que la creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas y distintas, la innovación es la aplicación de esa creatividad, que consiste en la introducción de una nueva idea, solución, proceso o producto.

Para abordar los retos sociales, debemos aprovechar la capacidad colectiva de innovación de la sociedad. El pensamiento de diseño y la creatividad son esenciales para la aceptación de nuevas aplicaciones y tecnologías. Se trata de animar a la gente a actuar de forma sostenible.

El ciclo de la innovación es cada vez más rápido, por lo que es necesario desarrollar una nueva política de innovación. La innovación es un proceso abierto, iterativo y continuo. No es de extrañar, por tanto, que las innovaciones surjan de redes horizontales distribuidas y no únicamente de las universidades y los laboratorios de investigación de las empresas.

La creatividad debe aplicarse antes de que pueda producirse la innovación. La creatividad es "un paso acertado hacia lo desconocido, alejarse de la pista principal, salirse del molde, estar abierto a la experiencia y permitir que una cosa lleve a otra, recombinar ideas o ver nuevas relaciones entre ideas". La creatividad da lugar a la creación de nuevos conocimientos, productos, servicios y otros avances que ayudan a mejorar la vida humana y a resolver problemas (Baron & Shane, 2008). La creatividad es principalmente el resultado de dos procesos cognitivos. El primer proceso cognitivo implica estirar o ampliar los marcos cognitivos internos que los seres humanos construyen para organizar la información, mientras que el segundo implica el funcionamiento de diversas facetas de la inteligencia humana.

Algunos investigadores creen que la creatividad está influida por factores distintos de las características de las personas creativas. La cultura, las recompensas, el apoyo, la eficacia del equipo y la libertad para hacer lo que uno quiera influyen en la creatividad de un individuo. Según otros investigadores, factores como el desafío al statu quo, el desapego, la síntesis, la cognición, la asociación y la comunicación, la conciencia, la similitud, la motivación externa, la sensibilidad, la experimentación y la combinación, el pensamiento dimensional, la resolución de problemas, la religión, la cultura, el país de origen, la familia y la singularidad pueden utilizarse para medir la creatividad y pueden influir en el comportamiento creativo de los innovadores sociales.

Innovación

En todas las circunstancias, la innovación conlleva una lucha contra los intereses creados, un "coraje contagioso" que persuade a los demás para que cambien y una persistencia pragmática que transforma las ideas prometedoras en estructuras reales. Para muchas innovaciones, las etapas de la nueva verdad incluyen ser ridiculizadas, ser objeto de oposición y luego ser aceptadas como evidentes. Las innovaciones atraviesan diversas etapas, empezando por el desarrollo de la idea y pasando por la creación de prototipos y el pilotaje hasta la ampliación y el aprendizaje. Sin embargo, en varios sectores faltan etapas importantes o no reciben suficiente apoyo.

Los individuos pueden ser creativos o los grupos pueden ser creativos; las redes unen a las personas. Se trata de una constatación importante porque las "redes de colaboración" se definen por la interacción regular de los equipos y los múltiples descubrimientos. El intercambio de conocimientos e información en grupos, en particular, es cada vez más importante en el desarrollo de la innovación. Pero el conocimiento por sí solo no define la creatividad. Para aumentar su creatividad, los



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



innovadores deben ser capaces de reflexionar y aplicar sus conocimientos y experiencia en la práctica. La creatividad se deriva de la adquisición de nuevos conocimientos o de la recopilación de información que puede utilizarse posteriormente en el proceso de desarrollo de la innovación.

Incluso los problemas más difíciles pueden resolverse con creatividad y herramientas de innovación eficaces. Puede reinventar su marco y generar más soluciones cambiando su forma de pensar sobre la resolución de problemas. Impulsar el pensamiento creativo puede ser una tarea difícil, especialmente en el lugar de trabajo. La creatividad no siempre surge de forma natural, y es habitual que los empleados se sientan estancados en ocasiones, sobre todo cuando se acercan los plazos y hay otros factores estresantes. Plantear nuevas ideas y soluciones, también conocidas como ideación de soluciones, y gestionar la creatividad pueden ser tareas difíciles. La creatividad y la innovación pueden parecer conceptos similares, pero difieren significativamente debido a su enfoque.

Aquí tienes algunos métodos para potenciar la creatividad que puedes probar en equipo:

Ideación rápida: Todos los miembros de un grupo escriben tantas ideas como pueden en un tiempo determinado. No es necesario que ninguno de estos conceptos esté desarrollado o pensado en profundidad. Tener malas ideas puede allanar el camino a las buenas.

Lluvia de ideas en diversos medios y entornos: Fomentar el proceso creativo de forma colectiva en diversos entornos y con diversas herramientas. Individualmente y en grupos, lluvia de ideas.

Tormenta de figuras: Elige a un personaje famoso e intenta imaginar cómo resolvería tu problema. Podrás enfocar tu problema desde un nuevo ángulo.

Estallido: Determina quién, qué, cuándo, dónde y por qué existe el problema. Tendrás más posibilidades de encontrar una solución si entiendes el problema desde dentro.

Hay algunos pasos que puedes dar para desarrollar un buen método de resolución de problemas y convertirte en un maestro creativo. A continuación se presenta un ejemplo paso a paso de un proceso de innovación.

Te encuentras con un problema que hay que resolver:

- Define correctamente el problema.
- Elige una actividad de lluvia de ideas que te ayude a dar rienda suelta a tu creatividad.
- Reúne el material pertinente y examínalo, considerando diversas soluciones y enfoques del problema.
- Debate la viabilidad de tu idea con tus compañeros de equipo.
- Antes de volver al problema, tómate un descanso.
- Empieza a poner en práctica tu plan.

Naturalmente, la innovación no puede darse en ausencia de creatividad. Sólo con soluciones innovadoras y eficaces se puede ser verdaderamente innovador. Para llegar a la innovación creativa hay que buscar activamente la inspiración. Cuando se empiezan a encontrar soluciones creativas a los problemas, muchas personas descubren que esta habilidad se presta rápidamente a desempeñar funciones de liderazgo.

Creatividad individual y en grupo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



La creatividad se define como la generación de ideas novedosas y útiles en cualquier ámbito. Para ser considerado creativo, un producto o una idea debe ser distinto de lo que ha habido antes. Sin embargo, el producto o la idea no pueden ser diferentes por el mero hecho de serlo; también deben ser apropiados para el objetivo que se persigue, correctos, valiosos o expresivos. La aplicación con éxito de ideas creativas en una organización se denomina innovación. Desde este punto de vista, la creatividad individual y de equipo es un punto de partida para la innovación; es una condición necesaria pero no suficiente. Hay otros factores que influyen en el éxito de la innovación, y ésta puede proceder no sólo de ideas creativas generadas dentro de la organización, sino también de ideas generadas en otros lugares (como en la transferencia de tecnología).

Dado que existen tantos conceptos erróneos sobre la creatividad, es esencial considerar lo que no es:

- **Personalidad exótica:** El verdadero trabajo creativo no sólo es original, sino también apropiado. Además, es mucho más útil pensar en la creatividad como un comportamiento que da como resultado un producto o una idea específicos, en lugar de pensar en la creatividad como un rasgo de la personalidad (lo que implica que cualquier cosa que haga una "persona creativa" debe ser creativa).
- **Arte (o las artes):** La creatividad es un comportamiento novedoso y apropiado en cualquier ámbito de la actividad humana, incluida la gestión empresarial, el descubrimiento científico, la escritura de ficción, la crianza de los hijos, la interacción social, la pintura, etc.
- **Inteligencia:** La inteligencia, tal y como se define tradicionalmente, es el conjunto de capacidades que se miden mediante pruebas de cociente intelectual o cursos escolares. Sin duda, la inteligencia puede ayudar a la creatividad. Sin embargo, la investigación indica que hay mucho más en la creatividad que la "inteligencia". De hecho, no existe una relación clara entre inteligencia y creatividad por encima de coeficientes intelectuales moderadamente altos.
- **Bondad:** Los comportamientos novedosos y adecuados a los objetivos pueden utilizarse tanto para fines malvados y destructivos como para fines buenos, responsables y constructivos.

La relación entre creatividad y trabajo digital también es ambigua. Carr (2011) se ha referido al "taylorismo digital" al hablar de las capacidades cognitivas exigidas a la nueva mano de obra: solo en raras ocasiones el trabajo digital es realmente más autónomo, autoorganizado, variado y creativo que el trabajo fordista; el rendimiento de los trabajadores está organizado por planificadores de forma similar a como los ingenieros racionalizaban el trabajo material en la economía fordista. El trabajo consiste frecuentemente en incorporar la memoria, la mente y la identidad del trabajador a la tecnología (ordenadores, software y la Web): los medios digitales requieren niveles de atención, elaboración y profundidad menores que el pensamiento alfabético tradicional, y favorecen una rutina cognitiva centrada en la toma de decisiones y la resolución de problemas de forma inmediata.

El componente específico del trabajo del conocimiento y del rendimiento laboral asociado a las nuevas tecnologías es un conjunto de competencias principalmente aplicables y vinculadas a situaciones, tecnologías y procesos de trabajo específicos. Como resultado, la hipótesis de una inversión de la jerarquía entre trabajo vivo y capital fijo parece exagerada. El proceso también puede observarse a la inversa: es el trabajo productivo basado en el uso de máquinas, procesos estandarizados y software el que incorpora la inteligencia laboral y productiva, subsumiendo así las tareas y las identidades profesionales.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Recursos adicionales

- DSI: An overview and research framework: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/isj.12362>
- Digital Social Innovation: <https://www.nesta.org.uk/project/digital-social-innovation/>

Material audiovisual

- What next for digital social innovation: <https://www.youtube.com/watch?v=jw4Z5V1-M2o>
- Inspired by Technology: Award Winning Creativity: <https://www.youtube.com/watch?v=xfJxitgR4ZI>

Conclusión

Internet lleva décadas en nuestras vidas y su capacidad para generar valor social y económico es bien conocida. Sin embargo, la innovación en línea orientada específicamente a generar un cambio social positivo y significativo está aún en pañales, y sólo unos pocos servicios alcanzan una escala mundial. En consecuencia, la innovación social digital (ISD) es un campo de estudio relativamente nuevo, con escasos conocimientos sobre cómo pueden utilizarse las herramientas digitales para mejorar el mundo.

La innovación social, definida como nuevas ideas que abordan necesidades insatisfechas, siempre ha existido en nuestro mundo. Esto distingue la innovación de la mejora, que implica sólo una pequeña cantidad de cambio. Un modelo organizativo de éxito con metas y objetivos sociales es la innovación social digital. La creatividad está asociada a cualquier acto innovador.

En este capítulo se ha tratado la innovación social digital y la creatividad. En la primera parte se definió el concepto de innovación social digital y sus componentes clave. En la segunda parte se analizó la aplicación de la innovación social digital en entornos educativos, y en la tercera, la creatividad y su relación con la innovación. La capacidad de innovar tiene el potencial de cambiar el mundo. Las innovaciones sociales abordan tanto necesidades sociales como problemas sociales acuciantes. Estamos en medio de una gran transformación que afectará tanto a la sociedad como a la economía, y que está siendo impulsada por la rápida evolución de las TIC. En los próximos diez años, más de 5.000 millones de personas se conectarán a Internet. La Innovación Social Digital (ISD) es un nuevo concepto que se refiere a los esfuerzos de innovación social que utilizan el potencial de la tecnología digital para co-crear soluciones a una amplia variedad de problemas sociales.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capítulo 2. El valor de la creatividad y las artes en la educación

Autores: Nicoleta ACOMI, Ovidiu ACOMI

Abstracto

Este capítulo se centra en el impacto y los métodos mediante los cuales la creatividad y las artes pueden ayudar a profesores y alumnos a alcanzar su verdadero potencial. Examinaremos el concepto de creatividad y las formas en que se expresa a través de nosotros y da forma a nuestro pensamiento para que seamos más capaces de crear, resolver problemas e inspirarnos en el mundo que nos rodea. La creatividad no es un atributo que se tiene o no se tiene, existe en cada uno de nosotros, pero necesitamos el contexto para ponerla en práctica. A través de técnicas inspiradas en la investigación sobre la creatividad, como las teorías sobre el pensamiento de diseño o las tipologías de personas creativas, o mediante métodos procedentes de las artes, los educadores de adultos y sus alumnos se beneficiarán de prácticas y nociones útiles para crear un entorno propicio al desarrollo personal a través de la creatividad.

Introducción

La primera pregunta sería: ¿qué tiene que ver la creatividad con la educación de adultos? En la educación de adultos, las personas participan en actividades autodidactas sistemáticas y continuas para adquirir nuevos tipos de conocimientos, habilidades, actitudes o valores. Por tanto, suele ser un empeño voluntario, y debe fomentarse precisamente a través de métodos que proporcionen motivación y confianza en que las personas pueden crear y sentirse útiles a la sociedad a cualquier edad. En este sentido, la creatividad es realmente beneficiosa para todos y mejora el bienestar de la vida. Al mismo tiempo, el aprendizaje permanente puede referirse a cualquier tipo de aprendizaje que las personas realicen al margen de la educación formal, desde la adquisición de competencias básicas de lectura y escritura hasta el logro de la realización personal. Los adultos que deseen seguir perfeccionando sus habilidades o que quieran mejorar sus propias técnicas deben comprender que la creatividad es una parte indispensable de la vida. Desde una perspectiva científica, como veremos más adelante, ciertas partes del cerebro determinan el tipo de creatividad que se tiene y cómo se puede utilizar. Esto determina el hecho de que todo el mundo sea creativo de un modo u otro. Al mismo tiempo, la creatividad, como la memoria, es un músculo que hay que entrenar. Existen diversas prácticas educativas que aumentan la creatividad de los alumnos y fomentan el autodescubrimiento. El autodescubrimiento está estrechamente relacionado con la creatividad, porque cuanto mejor entiendas la forma en que percibes los problemas y el mundo que te rodea y cómo decides actuar, más encontrarás nuevas vías a través de las cuales pensar de forma más creativa. La propia creatividad da forma al pensamiento, y el pensamiento de diseño es todo un sistema que estructura la manera de llegar a un producto innovador. La creatividad y el arte, una vez introducidos en un marco educativo no formal, fomentan entre los alumnos la alegría de aprender, experimentar con nuevas prácticas y colaborar para comprender las necesidades, los problemas y los puntos de vista de todos. Por lo tanto, un contexto óptimo para innovar y repensar con el fin de mejorar algo para el bien personal o de la sociedad.



2.1. Fuentes de innovación y creatividad

En primer lugar, deberíamos definir qué significa creatividad para saber de dónde procede y qué métodos debemos aplicar para acceder a ella más fácilmente. La realidad es que no existe una definición única, y el tema de la creatividad ha sido y sigue siendo objeto de debate filosófico. El Diccionario de Cambridge define la creatividad como "la capacidad de producir o utilizar ideas originales e inusuales". A menudo, la creatividad se define como una habilidad, y si es una habilidad, puede perfeccionarse. Otra perspectiva es que la creatividad es la capacidad de elevarse por encima de lo mundano. Para ello, "piensa fuera de la caja" para encontrar soluciones únicas a los retos gracias a tu capacidad de pensamiento crítico.

Para entender mejor lo que significa la creatividad, primero debemos comprender que puede percibirse de muchas maneras. De hecho, tanto la creatividad como el arte están muy relacionados con la percepción. La percepción está estrechamente ligada a cómo nos relacionamos con nuestro entorno, cómo nos ayuda a resolver problemas y cómo formamos nuestra propia filosofía vital. ¿Por qué es importante la educación con y sobre la creatividad y la percepción? Una vez que amplías tus horizontes y ves una situación desde más de un punto de vista, es más probable que utilices la misma actitud cuando quieras crear algo. Por ejemplo, la Universidad Estatal de California ofrece una definición más completa de la creatividad: "La creatividad se define como la tendencia a generar o reconocer ideas, alternativas o posibilidades que pueden ser útiles para resolver problemas, comunicarnos con los demás y entretenernos a nosotros mismos y a los demás". Para ser una persona creativa, no siempre hay que innovar en un campo; no hay que ser un artista o inventar una nueva patente que resuelva un gran problema de la sociedad. La creatividad puede utilizarse todos los días para resolver problemas y darte una perspectiva general de las cosas. Como existen múltiples mecanismos de pensamiento y cada persona reacciona de forma diferente o encuentra inspiración en otra cosa, hay aún más tipos de creatividad. Por ejemplo, para poder potenciar la creatividad en sus alumnos, sería bueno identificar estos tipos y cómo responder a ellos según las necesidades personales.

Y, por último, si creatividad significa aportar algo nuevo a la sociedad, identifiquemos juntos qué representa ese "nuevo" hoy en día. Si Platón y Sócrates creían que la inspiración divina era la fuente de la creatividad, los investigadores han identificado otras categorías de creatividad e inspiración que pueden potenciar la innovación. No se trata sólo de lo que experimenta la persona creativa cuando

⁴ <https://www.gsb.stanford.edu/>

las Musas respiran en ella y la vuelven temporalmente loca, como se creía en la filosofía antigua. Las nuevas teorías no niegan necesariamente tal paradigma, sino que amplían el área de estudio de la creatividad hacia otras ramas, como la neurociencia, la sociología y los estudios sobre educación.



5

Tipos de creatividad

Se ha demostrado que la creatividad también está estrechamente ligada al cuerpo, especialmente al cerebro, donde activa conexiones con otras partes relacionadas con el lenguaje y la expresión. En sus investigaciones, el neuropsicólogo Arne Dietrich encontró 4 tipos de creatividad según las funciones que la creatividad desempeña en la actividad cerebral y en nuestras vidas:

- **Deliberada y cognitiva:** la creatividad que es el resultado de un duro trabajo en una determinada materia.
- **Deliberada y emocional:** la creatividad que surge al sentarse tranquilamente y contemplar las circunstancias o la situación y estimula la inspiración.
- **Espontánea y cognitiva:** creatividad que utiliza los ganglios basales del cerebro, que es una porción del cerebro que almacena dopamina y actúa fuera de la conciencia consciente. También es una región del cerebro que se encarga principalmente de procesar los datos relacionados con el movimiento.
- **Espontánea y emocional:** es el tipo de creatividad más esquivo, el que "se tiene o no se tiene", ese mecanismo especial de los genios artísticos o los inventores.

Creatividad deliberada y cognitiva

Esta forma de creatividad se aloja en el córtex prefrontal (CPF). El CPF es una de las tres secciones del córtex frontal, que se encuentra justo debajo de la frente y alberga el lenguaje, la memoria, la reflexión y los procesos cerebrales ejecutivos superiores.

En términos más concretos, te permite dos cosas: concentrar tus esfuerzos y establecer conexiones en la información almacenada en tu cerebro.

La característica importante de la creatividad deliberada y cognitiva es poseer un conjunto de conocimientos que te permite mezclar el material existente de formas nuevas y únicas. Obviamente,

⁵ <https://www.freepik.com/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



adquirir este nivel de comprensión lleva tiempo. Por ello, es fundamental ofrecer numerosas posibilidades de estudio y aprendizaje a este tipo de pensadores creativos. Luego hay que darles tiempo suficiente para que encuentren una respuesta innovadora.

Deliberado y emocional

Según Dietrich, esta forma de creatividad es intencionada y emotiva. Este tipo de creativos suelen experimentar momentos "a-ha" en los que parecen extraer una solución de la nada. Sin embargo, la mayoría de la gente no reconoce que la idea no surge de la nada, sino del tiempo dedicado a la contemplación y a hacerse preguntas, en contraposición a la investigación y el tiempo dedicado al estudio. El córtex cingulado -una parte del cerebro que conecta nuestras emociones con el CPF- es responsable de esta forma de creatividad.

Para ayudar a las personas cuya creatividad se sitúa en esta escala, es fundamental darles tiempo para reflexionar. Puedes hacerles preguntas y darles ideas, pero no esperes que tengan una solución al instante. En su lugar, muéstreles objetos e invíteles a volver más tarde para expresar sus comentarios.

Espontáneo y cognitivo

Se considera que la persona que posee este tipo de creatividad necesita tiempo para hacer algo diferente, lo que permite a su subconsciente seguir trabajando en el problema. Un ejemplo de este estilo de pensamiento creativo es cómo a Isaac Newton se le ocurrió el concepto de gravedad mientras observaba cómo caía una manzana.

Requiere información previa, pero la noción es que mientras alguien está haciendo algo que no tiene nada que ver, su cerebro está trabajando en una solución a su problema. Las soluciones pueden surgir mientras se realizan actividades domésticas o se pasea al aire libre. Es preferible que estas personas desarrollen un concepto creativo por etapas, y puede que deseen plantear el problema pero volver más tarde para encontrar una solución.

Espontáneo y emotivo

Estos son los tipos de creativos que tienen momentos creativos profundos y emocionales (desde la amígdala) que parecen epifanías o incluso experiencias religiosas. Es más difícil incorporar estos momentos a nuestra vida cotidiana, pero a menudo es necesario un alto nivel de competencia.

Cuando se trata con miembros del equipo de este tipo, es fundamental fomentar un entorno en el que puedan perfeccionar sus habilidades y recoger nuevas ideas, aunque las aplicaciones no sean inmediatamente evidentes.

Podemos decir que la fuente más rica de creatividad es tu cerebro y la forma en que expandes tu forma de pensar. El Dr. James C. Kaufman y el Dr. Ronald Beghetto ofrecen otro enfoque de la creatividad y han identificado otras cuatro categorías de creatividad basadas en cómo las utilizan las personas. En "Fundamentos de la creatividad" y en otras obras de ambos investigadores, se teorizan los siguientes aspectos de la creatividad:

Creatividad interpretativa (Mini c)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Mini c surge cuando se demuestra diversidad de razonamiento, ingenio y novedad. La creación de un nuevo vínculo entre los conocimientos existentes y un nuevo dato que le permita comprender mejor el tema podría considerarse una innovación mini c, como la nueva comprensión de un alumno sobre cómo resolver un ejercicio de matemáticas.

Creatividad cotidiana (Little c)

Este tipo se refiere a la creatividad diaria y consiste en actuar con versatilidad, conocimiento e innovación en situaciones cotidianas. Como resultado, se crea algo nuevo con originalidad y significado. Los avances se crean con suficientes aportaciones durante un largo periodo de tiempo, y lo que se genera puede ser útil para otros. Por ejemplo, la investigación de un estudiante de secundaria da lugar a un proyecto original que tiene un impacto real en la comunidad.

Creatividad profesional (Pro C)

En este nivel, uno puede ser creativo a nivel profesional y en un entorno profesional. En esta etapa se habrán completado muchos años de práctica consciente y formación. Aunque no todo el mundo en el nivel de creatividad profesional puede hacer carrera con sus esfuerzos creativos, a menudo el deseo de las personas de este nivel es mantenerse haciendo algo que les gusta. Este nivel de originalidad ha llevado tiempo y trabajo cultivarlo (normalmente 10 años). Por ejemplo, en el campo de la educación, este tipo de creatividad puede vincularse a la idea innovadora de la clase invertida (flipped classroom) creada por los profesores Aaron Sams y Jonathan Bergmann o a un artista que fue superdotado de niño y se ha graduado en una universidad de arte para adquirir conocimientos y desempeñarse en el campo.

Creatividad eminente (Big C)

La creatividad eminente va más allá de la simple resolución de problemas. Se trata de avances significativos en campos como la ciencia, la tecnología y las artes. La creatividad eminente se refiere a los resultados de un selecto grupo de innovadores que han cambiado su campo. Aunque fue polémico cuando se publicó originalmente, su trabajo ha sido ampliamente aclamado por ser pionero.

La mayoría de nosotros carecemos de la capacidad de crear al estilo eminente, y quienes lo hacen son individuos excepcionales y este tipo de creatividad se relaciona con el uso espontáneo y emocional de la creatividad que poseen los genios.

Entorno creativo

Como vemos, la creatividad puede manifestarse de diversas formas y en distintos entornos. La encarnan individuos con características y antecedentes personales diversos. La única pauta parece ser que no hay leyes rígidas sobre las fuentes de la creatividad.

Así pues, la creatividad surge de la interacción de estos factores:

- **Conocimiento:** Toda la comprensión aplicable que un individuo aporta a una actividad creativa.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- **Pensamiento creativo:** Se refiere al modo en que las personas afrontan los retos y se ve afectado por su personalidad y estilo de pensamiento/trabajo.
- **Motivación:** Está ampliamente aceptado que la motivación es esencial para la producción creativa, y los motivadores más cruciales son el entusiasmo inherente y el interés por la propia tarea.
- **Entorno:** Un entorno no amenazador y no controlador favorable a la combinación y recombinación de pensamientos, como la intersección de diferentes valores culturales.

En "La creatividad como decisión", la sugerencia de Robert J. Sternberg se hace eco de los sentimientos de otros teóricos en la idea de que los sistemas educativos no sólo deberían intentar potenciar la creatividad, sino también enseñar directamente a los estudiantes sobre el propio campo de la creatividad, para que adquieran una conciencia explícita de su propio potencial creativo, así como una comprensión de los métodos de potenciación. Con esta información, las personas pueden tomar una decisión informada para perseguir la creatividad y, al mismo tiempo, controlar y dirigir mejor el crecimiento de sus capacidades.

Si el conocimiento, el pensamiento creativo y la motivación son aspectos más personales que pueden moldearse, el entorno de aprendizaje contribuye y proporciona el contexto para que se desarrollen o, por el contrario, estancan el proceso creativo. Un entorno de aprendizaje creativo se distingue por el valor que se da a las ideas, lo que implica que a los estudiantes no sólo se les permite sino que se les anima a asumir riesgos razonables y a cometer errores durante el proceso de aprendizaje; como resultado, los estudiantes reciben un buen apoyo para alcanzar su potencial creativo.

Éstos son diez pasos para hacer de su aula un espacio más creativo:

1. Crea un entorno didáctico acogedor y útil y proporciona asientos flexibles y mobiliario modular para poder mover los muebles de vez en cuando en función de las actividades que quieras mantener o para deshacerte de la monotonía o sacar a tus alumnos de su zona de confort para que desarrollen nuevas ideas creativas.
2. Fomenta el respeto y la empatía e intenta agrupar de forma creativa cuando facilites actividades de grupo para asegurarte de que los grupos son diversos en función de la cultura, la procedencia y las opiniones preconcebidas que tengan los alumnos.
3. Crea objetivos visuales utilizando pizarras blancas, carteles, dibujos y colores para resaltar las fases de trabajo y animar a los alumnos a expresarse.
4. Busca recursos únicos utilizando las tecnologías digitales y muéstrate abierto a investigar temas que los alumnos quieran hacer.
5. Usa tu imaginación a la hora de gestionar el aula.
6. Acepta evaluaciones alternativas, como pruebas, rompecabezas y proyectos en equipo.
7. Fomenta la independencia presentando a los alumnos una serie de tareas relevantes y pidiéndoles que realicen la tarea que consideren más beneficiosa para ellos.
8. Anima el debate y la colaboración realizando actividades de trabajo en grupo.
9. Utiliza métodos como los juegos para romper el hielo para animar el ambiente.
10. Muéstrate abierto a experimentar con tus métodos de enseñanza, puedes incluir técnicas teatrales como la representación de papeles, la música o las artes visuales, como la enseñanza con vídeos educativos y tareas que incluyan el dibujo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Al crear un entorno de aprendizaje agradable y seguro para que tus alumnos potencien las ideas creativas que tienen, puedes contribuir directamente a su creatividad. Por ejemplo, en la educación, pueden avanzar en el tipo de creatividad que utilizan, de modo que algo que hace un tiempo estaba en la fase de creatividad interpretativa puede convertirse fácilmente en una idea de creatividad profesional a medida que adquieren más conocimientos.

Recursos adicionales

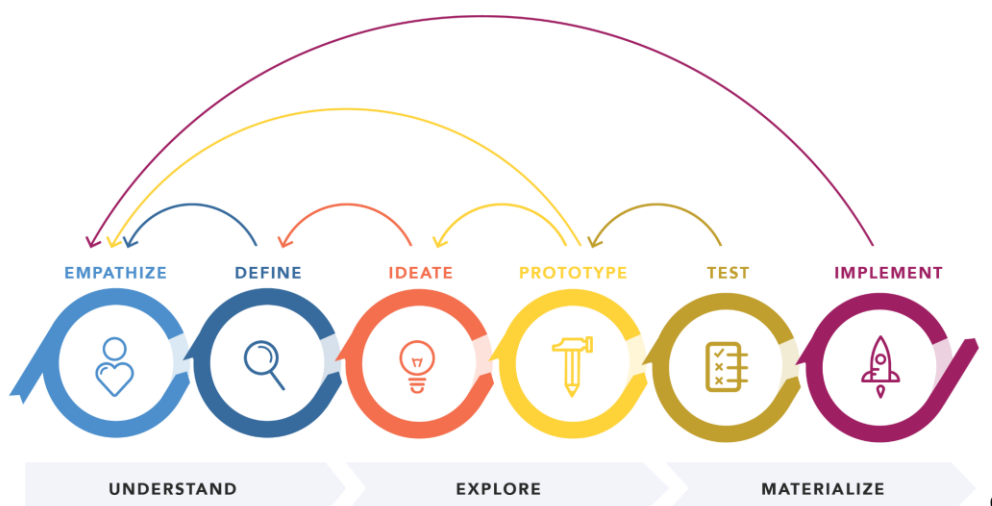
- Cultivating Creativity in Adult Literacy Education Settings: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1246114.pdf>
- You Can Teach Someone to Be More Creative: <https://hbr.org/2015/02/you-can-teach-someone-to-be-more-creative>

Material audiovisual

- What is Creativity?: <https://www.youtube.com/watch?v=rnC1GMbKeW0>
- David Lynch on Where Great Ideas Come From: https://www.youtube.com/watch?v=mFsBaa_MEzM

2.2. El pensamiento creativo como herramienta

El pensamiento creativo es una habilidad que hace que las cosas sucedan. De la multitud de ideas que se nos ocurren cada día, ¿cuántas ponemos en práctica? O, de hecho, qué puede ayudarnos a poner en práctica esas ideas que pueden ser verdaderamente innovadoras si les dedicamos atención y tiempo. Todo esto está relacionado con cómo podemos utilizar nuestro pensamiento creativo. Innovación es una palabra que procede del latín innovare, que significa "en lo nuevo". Hacer algo diferente es la definición más básica de innovación. Un nuevo concepto, producto, dispositivo o novedad también puede definirse como innovación. Es un estado mental, un método de pensamiento que va más allá del presente y se adentra en el futuro. La innovación está directamente relacionada con la capacidad de concebir y aplicar una solución a un problema que existe y afecta a muchas personas. Otra forma es replantearse cómo un objeto puede cambiar la percepción de la representación de la gente, por ejemplo, las dos famosas obras de arte: La "fuente" de Marcel Duchamp y "Ceci n'est pas une pipe" (Esto no es una pipa) de René Magritte. Sin embargo, la innovación no se limita a la tecnología o al arte; corresponde a cada campo, y a través de ella evoluciona la sociedad. A continuación veremos los procesos por los que una simple idea puede alcanzar la categoría de innovación.



El proceso creativo

Uno de los primeros modelos formales del proceso creativo lo proporcionó Graham Wallas en *El arte de pensar*. El mecanismo que teorizó sentó las bases del pensamiento creativo y contiene las etapas por las que pasa una idea hasta materializarse en una solución creativa. Así, identificó cuatro etapas:

Preparación: cuando se investiga y examina la idea desde varias perspectivas.

Incubación: es la parte del proceso en la que dejamos de pensar conscientemente en el problema y lo dejamos trabajar en el subconsciente.

Iluminación: el destello de inspiración en el que aparece la solución al problema.

Verificación: se comprueba la validez de la idea y se reduce a la forma exacta.

El método Wallas nos ayuda a resolver primero los problemas y a entender que poner en práctica una idea lleva su tiempo. La resolución creativa de problemas ayuda a superar retos imprevistos y a encontrar soluciones a problemas poco convencionales. Aprenden a ver los retos desde una perspectiva nueva. Como resultado, asumen riesgos más calculados. Si los alumnos practican constantemente la resolución de problemas, pueden desarrollar una mayor conciencia situacional y social. Además, aprenden a gestionar el tiempo y a desarrollar la paciencia.

Otro modelo para analizar el proceso creativo es el propio **pensamiento de diseño** (Design Thinking). Pero, ¿qué es el pensamiento de diseño? El pensamiento de diseño se refiere al conjunto de técnicas cognitivas, estratégicas y prácticas empleadas por los diseñadores durante el proceso de diseño, así como al cuerpo de información desarrollado sobre cómo razonan las personas cuando se enfrentan a retos de diseño. Esta forma de pensar no sólo se aplica a diseñadores y personas que trabajan en campos creativos, sino que puede ponerse en práctica cuando se quiere materializar una idea y llevarla a la fase de innovación en cualquier campo. También puede utilizarse en proyectos escolares para enseñar a los estudiantes este método y que no se queden estancados en el proceso creativo. De lo

⁶ <https://vocationmatters.org/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



que trata el pensamiento de diseño es de partir de las necesidades reales que se encuentran en la sociedad a través de un periodo de investigación y se puede aplicar de forma colaborativa.

Empatizar: Investiga para comprender mejor lo que hacen, dicen, piensan y sienten tus usuarios.

Supongamos que quieres mejorar el proceso de incorporación de nuevos usuarios. Durante esta fase, entrevistarás a una serie de usuarios reales. Observa directamente lo que hacen, cómo piensan y qué quieren, y hazte preguntas como "¿qué inspira o desanima a los usuarios?" o "¿dónde se sienten frustrados?". La idea es recopilar suficientes observaciones para empezar a simpatizar con tus usuarios y sus puntos de vista.

Definir: Combina todos tus hallazgos y busca las áreas en las que tus usuarios tienen dificultades. Empieza a hacer hincapié en las posibilidades de innovación a medida que identificas las demandas de tus usuarios.

Consideremos una vez más el ejemplo del onboarding. Utiliza los datos adquiridos durante la fase de empatía para obtener información durante la fase de definición. Organiza tus observaciones y establece analogías entre ellas y las situaciones actuales de tus consumidores. ¿Existe un punto de dolor común compartido por un gran número de usuarios? Determina las necesidades insatisfechas de los usuarios.

Idear: Idea un montón de conceptos alocados e innovadores para dar respuesta a las necesidades no satisfechas de los usuarios descubiertas en el paso de descripción. Permite a tu equipo y a ti mismo total libertad; ningún concepto es demasiado descabellado y la cantidad supera a la calidad.

Reúne a los miembros de tu equipo en este punto para que aporten ideas variadas. A continuación, pídeles que compartan sus ideas entre ellos, mezclándolas, mezclándolas de nuevo y ampliándolas.

Prototipo: Crea representaciones físicas de una selección de tus ideas. El objetivo de esta fase es averiguar qué partes de tus ideas funcionan y cuáles no. A través de la retroalimentación sobre tus prototipos, empiezas a analizar el efecto frente a la viabilidad de tus ideas en esta fase.

Haz que tus conceptos sean tangibles. Crea un esquema para una nueva página de aterrizaje y solicita comentarios internamente. Modifícala en respuesta a los comentarios y vuelve a crear un prototipo en código corto y sucio. A continuación, distribúyelo a otro grupo de personas.

Probar: prueba y vuelve a pedir la opinión de tus usuarios tras las pruebas. "¿Se adapta esta solución a las necesidades de los usuarios?" y "¿Ha beneficiado sus sentimientos, pensamientos o rendimiento?".

Pon tu prototipo delante de clientes reales para asegurarte de que cumple tus objetivos. ¿Ha mejorado la experiencia del usuario durante la incorporación? ¿La nueva página de destino aumenta el tiempo o el dinero invertido en su sitio? Sigue haciendo pruebas a medida que llevas a cabo tu concepto.

Implementar: Poner la visión en acción. Asegúrate de que tu solución se hace realidad y tiene un impacto en la vida de tus clientes finales.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Este es el aspecto más fundamental del pensamiento de diseño, aunque a menudo se pasa por alto. El pensamiento de diseño no te exime de la ejecución real del diseño. La capacidad del pensamiento conceptual para transformar un área de la vida del usuario final es crucial para el éxito.

Los pasos de este método mantienen vivo el deseo de crear algo útil o de replantearse cómo un diseño existente con potencial puede llevarse a un nivel superior. Algunas de las ventajas del pensamiento de diseño en la educación se centran en el desarrollo de las distintas capacidades de los alumnos:

- Comprender el valor de la colaboración y la retroalimentación y considerar los fracasos como valiosas oportunidades de aprendizaje,
- Incorporar métodos auxiliares como el brainstorming para generar ideas valiosas,
- Apreciar el valor del trabajo duro y la persistencia,
- Desarrollar la confianza en uno mismo para resolver problemas,
- Desarrollar la empatía,
- Desarrollar una mentalidad de crecimiento,
- Desarrollar comportamientos emprendedores y orientados a la comunidad son componentes importantes de este enfoque.

Como formador o profesor, para fomentar la creatividad en el aula, también debes centrarte en cómo das feedback a los alumnos. No juzgues ni detengas el proceso creativo de un alumno y dale tiempo suficiente para incubar la idea. Apóyate en formas nuevas y no formales de resolver problemas, e implica a otros alumnos en el proceso entablando un diálogo libre y razonado. Para ayudar al alumno a idear recursos educativos, puedes investigar y recomendarle formas de salir de su bloqueo creativo. Por último, pero no por ello menos importante, muéstrale empatía y ánimale a seguir poniendo en práctica su idea.

Estilos creativos para trabajar en equipo

¿Ser creativo significa simplemente que uno es el autor de su creación, o este concepto tiene más que ver con la forma de enfocar la creatividad? Hay muchas formas de relacionarse con el proceso creativo. Aparte de los métodos mencionados, hay muchas más formas en las que las personas llegan a ideas innovadoras. Como formador, puedes identificar en tus alumnos qué habilidades tienen y cuál es su mentalidad creativa. Por eso, cuando pongas a tus alumnos a trabajar en equipo, tienes que emparejar a personas con diferentes perspectivas, desde visionarios hasta personas pragmáticas que encuentran soluciones de forma inteligente, no con trabajo duro. Además, basándose en los tipos de personalidad que se indican a continuación, puedes crear cuestionarios para ayudar a tus alumnos a averiguar qué mentalidad creativa tienen y, en función de ello, empezar a colaborar con personas con las que puedan formar un buen equipo. De este modo, podrán motivarse mutuamente, porque la motivación es muy importante para conseguir un resultado.

El artista

A este tipo de personas les mueve el deseo de expresar y cambiar el mundo, y están llenas de ideas y visiones. No siempre es una tarea fácil, pero les da la capacidad de producir obras que enganchan profundamente a los demás y estimulan nuevas perspectivas sobre el mundo. Tienen una fuerte orientación estética debido a su amor por la belleza y la conexión con los sentidos, y anhelan los espacios que han sido cuidadosamente diseñados. Algunos nacen con la sensibilidad de un artista,



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



otros adquieren estas visiones en el curso de su desarrollo, y otros se basan en el conocimiento de un campo concreto y se expresan artísticamente.

Juntos, el artista y el productor forman un potente equipo creativo con la voluntad y la visión necesarias para dar vida a ideas a gran escala. Para aumentar su repercusión y llevar sus proyectos hasta el final, haz que busquen oportunidades de colaborar con el productor, vivaz y práctico.

El productor

El productor es el arquetipo del "hacedor" entre todos los individuos creativos. Tiene una personalidad muy creativa que se complementa con un realismo realista y una actitud de "manos a la obra". Son dinámicos, están orientados a las personas y son analíticos. Están orientados a los objetivos y creen que una idea sólo tiene verdadero significado cuando se transforma en algo que otros pueden utilizar y disfrutar. Se inclinan de forma natural hacia responsabilidades de liderazgo y colaboración, ya que son buenos motivadores e inspiradores de los demás.

Su mayor fortaleza es la capacidad de mantener la compostura y la concentración mientras resuelven las dificultades que puedan surgir durante el proceso creativo, además de su intelecto superior y su fuerte ética de trabajo. Su mayor obstáculo es encontrar un propósito más profundo en el que basar su productividad. Por eso necesitan buscar la compañía de soñadores idealistas y creativos que les sirvan de recordatorio constante de su propia capacidad infinita de inspiración.

El pensador

Para el pensador, la vida que se examina es la única que realmente merece la pena. Como aprenden durante toda la vida, ven el mundo como una fuente inagotable de conocimientos y oportunidades para explorar y buscar la verdad. Se conforman con pasar mucho tiempo a solas, leyendo sobre temas que les interesan y comprometiéndose con su mundo interior de ideas, porque pocas cosas satisfacen a sus mentes inquisitivas como una pregunta bien formulada o una solución elegante.

Emparéjalos con tipos aventureros porque son el complemento ideal para sus personalidades reflexivas y analíticas. El entusiasmo contagioso y la naturaleza divertida del aventurero le recuerdan que debe disfrutar del proceso creativo y no tener miedo a ensuciarse un poco las manos.

El soñador

A los ojos de un soñador, el mundo es un lugar de maravillas y belleza. Se fijan en el simbolismo, las analogías y los significados subyacentes, mientras que otros sólo ven datos y estadísticas. Son los clásicos idealistas y románticos y tienen un fuerte lado emocional e intuitivo, así como una imaginación creativa. Su mayor talento es su profunda empatía y sensibilidad, que les permiten expresar emociones humanas comunes de un modo que realmente afecta a la gente. Su mayor problema es aprender a encontrar un equilibrio entre el sueño y la acción deliberada, que empieza por volver al presente.

Busca oportunidades para formar equipo con personas como los innovadores, que comparten tus elevados ideales y tu dedicación a las soluciones prácticas. La energía arraigada del innovador podría motivarle a utilizar la creatividad para provocar cambios en el mundo real.

El innovador



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



El innovador lo ve todo a través del prisma de las oportunidades y los avances, así como de los retos y las soluciones. Cuando utilizan su cerebro y su imaginación para idear métodos nuevos y mejores de hacer las cosas, se sienten más auténticos. Su atención se centra sobre todo en el entorno que les rodea, e investigan continuamente sus estructuras y sistemas para ver oportunidades de hacer avanzar las cosas. Asumen riesgos de forma natural y tienen un deseo insaciable de superar los límites y descubrir territorios inexplorados sin seguir la tradición.

Cuando los innovadores perfeccionan el seguimiento, son capaces de alcanzar todo su potencial. Observar al creador en acción sirve para recordar que tomarse las cosas con calma en lugar de correr hasta el final es un enfoque mucho más creativo.

El fabricante

Los fabricantes han perfeccionado el arte de hacer que las ideas y visiones cobren vida en tres dimensiones porque están motivados, comprometidos y centrados en el proceso creativo. El fabricante crea los sistemas, las estructuras, las herramientas y las innovaciones en las que confiamos el resto de nosotros, y la sociedad se beneficia sustancialmente de sus esfuerzos. Uno de los trabajadores más duros de todos los tipos, el fabricante está prácticamente ocupado resolviendo problemas, avanzando hacia objetivos personalmente significativos y terminando tareas. Les motivan los resultados mensurables y son proveedores cualificados.

Únete al visionario ingenioso para ampliar los límites de tu imaginación. La vívida imaginación del visionario le permite soñar a lo grande, imaginar lo impensable y asumir riesgos con valentía para hacerlo realidad.

El visionario

Les gusta ver las cosas como pueden ser y no como son porque viven en un mundo de posibilidades ilimitadas. Les motiva sobrepasar los límites de todo, ya que son conscientes de que la vida sólo está constreñida por los límites de sus propias ideas. Tienen un fuerte deseo de influir positivamente en la sociedad y la capacidad de reconocer el potencial de todo y de todos, al tiempo que animan a los demás a hacer lo mismo.

Para ayudarles a abordar su trabajo creativo con una perspectiva lógica y fundamentada, busca la "voz de la razón" del tipo de personalidad pensador. La conciencia brillante y la mente curiosa del pensador aportan una enorme claridad que puede ayudarles a ver con más claridad.

El aventurero

La apasionada búsqueda creativa y la insaciable curiosidad del aventurero pueden llevarle a cualquier parte. Su energía ilimitada les permite perseguir una amplia gama de intereses, pasatiempos, especialidades académicas y búsquedas creativas. Aprenden con rapidez y son capaces de adquirir nuevas habilidades y gestionar una gran variedad de tareas y responsabilidades. Los aventureros son personas empáticas y profundamente emocionales que crean e interpretan historias de forma natural.

Busca artistas que colaboren con ellos para que ambos puedan explorar nuevas fronteras creativas. Estarán motivados para canalizar espíritus aventureros hacia viajes de autodescubrimiento por la conexión del artista con fuentes de inspiración más profundas.



Recursos adicionales

- What is Design Thinking?: <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>
- What is Design Thinking in Education?: <https://designingschools.org/2022/04/18/what-is-design-thinking-in-education/>

Material audiovisual

- Creative Thinking: How to Increase the Dots to Connect: <https://www.youtube.com/watch?v=cYhgllTy4yY>
- WHERE GOOD IDEAS COME FROM by Steven Johnson: <https://www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU>

2.3. La creatividad y el arte en la práctica

El estudio de la estética se centra en formas únicas y poco comunes de ver y experimentar el mundo, no sólo las obras de arte, sino también los objetos naturales y las actividades cotidianas. Sin embargo, podemos avanzar mucho si aplicamos el complejísimo y matizado marco conceptual de la filosofía de la percepción a las cuestiones de estética. Pero para introducir las artes en la educación, no hay que acercarse exactamente a ellas. Es cierto que una gran ventaja de las artes en la educación es la manera de educar la mirada tanto sobre un objeto artístico como sobre la vida cotidiana.

El hecho es que todo el mundo tiene la capacidad de hacer arte o expresarse artísticamente. El arte aporta esa inusualidad tan necesaria que nos saca de nuestras rutinas y cincela ciertas sensibilidades en nuestro interior. El arte, sin embargo, es también un medio de expresión, y sus medios han llegado a ser extremadamente útiles en la educación de todas las edades. Algunos de los beneficios del arte en la educación pueden ser:

- Participar en clase y disminuir el estrés
- Desarrollar habilidades socioemocionales e interpersonales
- Mejorar las experiencias de los alumnos mediante nuevas formas de comunicación
- Manejar la crítica constructiva
- Mejorar el rendimiento académico
- Mejorar la concentración



A través del arte, se puede jugar mientras se descubren maneras no formales de comunicarse y aprender. Un movimiento artístico que se basó en esta forma de "jugar" fue el dadaísmo. Tras la Primera Guerra Mundial, los artistas dadaístas favorecieron los métodos del azar, la espontaneidad y la irreverencia en un esfuerzo por socavar las normas de orden y lógica establecidas y, a menudo, autoritarias. Otro movimiento que ofrecía métodos para desarrollar la creatividad era el surrealismo. Al rechazar la lógica y adoptar una perspectiva que ponía un fuerte énfasis en el inconsciente y los sueños, estos pintores surrealistas aspiraban a replantearse el significado de la experiencia humana. A continuación veremos cómo podemos adaptar estos juegos y prácticas a las actividades de clase.

Cadáver exquisito

Exquisite Corpse era un juego surrealista ideado en la década de 1920 en el que varias personas generaban frases o dibujos, cada una de las cuales ignoraba el trabajo de los participantes anteriores. El producto final es una obra de arte colaborativa y motivadora. En una hoja de papel doblada, cuatro personas se turnaban para dibujar distintas partes del cuerpo: primero la cabeza, luego el pecho, después las caderas y por último las piernas. Todos ignoraban lo que habían dibujado los que les precedían. La imagen resultante era a menudo humorística y absurda.

Al principio pensamos en *Exquisite Corpse* como una distracción deliciosamente desenfadada para artistas serios. Tal vez un poco de diversión antes de volver a sus obligaciones reales. Sin embargo, los surrealistas se lo tomaron en serio. Lo utilizaron para explorar los efectos de muchos autores, la secuenciación, el azar y el inconsciente en su arte, lo que les ayudó a comprender mejor el proceso creativo. Puedes practicar esta actividad de muchas maneras; por ejemplo, puedes sustituir el dibujo por la escritura. Cada alumno tiene que continuar la frase sin ver lo que se ha escrito antes. Al final, tú, como profesor, lees todas sus creaciones, que quizá no tengan mucho sentido racional. Con actividades como ésta, puedes motivar y animar a tus alumnos.

Dibujo automático

Los surrealistas utilizaban el dibujo automático como táctica. Los alumnos deben dibujar constantemente durante muchos minutos sobre un papel en blanco sin pensar en lo que van a dibujar. Dejar que sus manos se muevan libremente, sin autocensura, sobre el papel. Esto lo hacían los

⁷ <https://www.brooklynpaper.com/>



pintores surrealistas para dar control al subconsciente. Es de esperar que puedas exponer tu psique real liberándote de la planificación y la censura. Este puede ser un ejemplo de actividad para romper el hielo con tu clase. Puedes pedir a tus alumnos que busquen y colorean las distintas formas que ven en el dibujo abstracto aleatorio que hicieron antes para potenciar su creatividad y darles más energía.

Poema dadaísta

Hacer un poema dadaísta:

Coge un periódico.

Coge unas tijeras.

Elige un artículo tan largo como el poema que quieras hacer.

Recorta el artículo.

A continuación, recorta cada una de las palabras que componen este artículo y mételas en una bolsa.

Agítala suavemente.

A continuación, saca los recortes uno tras otro en el orden en que salieron de la bolsa.

Copia a conciencia.

El poema será como tú.

Y aquí tienes a un escritor, infinitamente original y dotado de una sensibilidad encantadora aunque más allá de la comprensión del vulgo.

--Tristan Tzara, uno de los representantes del movimiento dadaísta

Esta técnica fomenta un tipo de conciencia creativa y puede dar lugar a valiosos debates con tus alumnos. Por ejemplo, si la actividad se basa en gran medida en la selección, puedes adaptarla de modo que no sea tan aleatoria, es decir, que les des a tus alumnos materiales de clase de los que puedan tomar sus trozos de texto. Ellos los elegirán y combinarán según sus elecciones conscientes. Al final de la actividad, después de que todos hayan leído el poema, abre un debate con ellos sobre cómo han seleccionado esos fragmentos. Haz que reflexionen por sí mismos sobre las elecciones que han hecho en el proceso creativo, y despertarás su pensamiento analítico.

Collage

El collage fue muy importante en el arte dadaísta y se revalorizó en el posmodernismo. Los artistas dadaístas adoptaron el azar, el accidente y la improvisación en su crítica a la racionalidad. Estas fuerzas subvertían elementos en su creación de collages, ensamblajes y fotomontajes. Servían como medio de protesta individual y como crítica al entorno cada vez más brutal y automatizado en el que vivían. Los artistas dadaístas podían criticar a la sociedad con distorsiones de sus propias imágenes mediáticas recurriendo a esas técnicas y explotando las representaciones de revistas, periódicos y otros medios de comunicación de masas impresos. Para hacer un collage no hace falta hacer la misma declaración



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



política, pero la práctica en sí sigue teniendo ecos en el arte contemporáneo. Una cosa que nos enseña el collage, y que es beneficioso que todo el mundo sepa, es que la originalidad no surge de algo completamente nuevo.

Se anima a los alumnos a explorar el collage, pero también a considerar la composición con gran detalle. Es una introducción fantástica para que la gente pruebe la narración visual. Es una buena técnica para desarrollar la creatividad para todas las edades, aunque es más habitual en primaria. Los adultos también pueden practicar esta técnica y mejorar su forma de comunicarse visualmente a través de las asociaciones y selecciones que hacen en el collage. El collage es también una práctica consciente en la que seleccionas, ordenas y desarrollas un concepto a partir de material que ya existe. Puede ayudarte a mirar en perspectiva y crear un todo unificado a partir de un desorden.

Las prácticas anteriores también se basaban de un modo u otro en la aleatoriedad. Podemos introducir **la aleatoriedad y la espontaneidad** en muchas prácticas, incluida la enseñanza, no sólo en las actividades que realizan los alumnos. La espontaneidad con la que surgen estas prácticas conecta mejor a los alumnos y hace que interactúen en clase. Estas prácticas eliminan la monotonía, creando así un entorno de aprendizaje más creativo.

Gira la ruleta

Por ejemplo, puedes generar una rueda a través de plataformas educativas como Mentimeter y utilizarla de múltiples maneras: puedes escribir los nombres de los alumnos y hacer que la rueda elija quién presenta primero un proyecto o qué tema del proyecto se le ha asignado; puedes elegir al azar cómo evaluar al final de la lección; puedes incluso elegir el tema de discusión o debate de ese día con tu clase; puedes escribir conceptos que hayas enseñado e invitar a los alumnos a hacer girar la rueda para presentar algo sobre la lección. Puedes pensar en formas más creativas que ésta y ponerlas en práctica para animar a los alumnos a comprometerse cada vez más a generar nuevas ideas.

Adivinanzas

Elige cinco palabras, conceptos o nociones en los que basarás tu clase de ese día. Utiliza esas palabras para hacer adivinanzas que estén en el ámbito de la enseñanza. Al principio de la clase, saca una palabra de un sombrero y deja que los alumnos la adivinen. Cuando hayas sacado todas las palabras haz que adivinen el tema de la lección y luego empieza a enseñar. Puede ser una buena manera de romper el hielo y empezar la clase de forma creativa.

También puedes utilizar el arte a través de la multitud de **técnicas artísticas** que existen en otras artes además del dibujo y la escritura, como hemos visto en los casos anteriores.

Juegos de rol

Un caso muy común y eficaz en la enseñanza es el role-playing, que tiene su origen en el teatro. Esta práctica fomenta la empatía y te hace ver directamente para comprender otro punto de vista. A través de los juegos de rol puedes hacer que los alumnos comprendan las necesidades de un grupo específico. Tomemos un ejemplo de la educación de adultos. Si hay grandes diferencias de edad, divide a los alumnos en grupos. Haz que los alumnos más jóvenes reflexionen sobre las necesidades de los mayores y que los mayores o más veteranos interpreten a los más jóvenes. Esta técnica también puede



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



disminuir las ideas preconcebidas que existen sobre determinados grupos sociales y fomentar una comunicación en la que todos entiendan los problemas de los demás. Al asignarles determinados papeles, se consigue que los alumnos resuelvan problemas y trabajen en grupo para desarrollar nuevas ideas creativas.

Terapia ocupacional

El término "ocupaciones" en terapia ocupacional se refiere a las tareas rutinarias que las personas realizan solas, con sus familias y en sus comunidades para pasar el tiempo y dar sentido y propósito a sus vidas. Las ocupaciones incluyen cosas que la gente necesita, quiere y se espera que haga. Si quieres fomentar la creatividad en el aula, deja que los alumnos experimenten con distintos medios. En la primera fase, puedes incorporar un tipo de arte, como dibujar, tocar música, bailar, cocinar, escribir, hacer manualidades, fotografiar, filmar o cualquier otra afición que quieran realizar.

Aquí hay que fijarse en dos aspectos 1) los adultos en particular necesitan mantener vivo el deseo de practicar un hobby con placer y 2) el arte en sí es un método de autodescubrimiento y tiene un valor terapéutico y ayuda a gestionar el estrés y las emociones a largo plazo.

Entonces, ¿cómo ponerlo en práctica? Elige con tus alumnos un tipo de actividad, desde el dibujo a la danza, desde la escultura a la escritura de poesía, básicamente cualquier cosa del espectro artístico y creativo. Organiza o reorganiza el aula, elige los materiales y crea un entorno en el que pueda desarrollarse la actividad. Puedes utilizar esta técnica, por ejemplo, si enseñas sobre una cultura, un periodo histórico o un problema social concretos. Anima a los alumnos a tener esto en mente cuando empiecen la actividad. Pueden crear bailes o dibujos inspirados en el tema elegido o, por qué no, una pequeña obra de teatro.

Pero crear un entorno creativo también requiere **comunicación y colaboración** para desarrollar ideas innovadoras y nuevas habilidades. Porque la creatividad no se limita al medio artístico, también existen técnicas de educación colaborativa para la resolución de problemas y el pensamiento de diseño.

Lluvia de ideas

Es beneficioso trabajar en una idea junto con otras personas, cuantas más perspectivas diferentes haya sobre un problema, mejor. La lluvia de ideas es uno de los métodos más populares para estimular la creatividad y requiere una consideración especial. Según los estudios, en los grupos de lluvia de ideas se crean menos ideas debido al miedo a la evaluación y al bloqueo que si los individuos piensan solos y escribieran las ideas. Las sesiones de lluvia de ideas deben comenzar con 15-20 minutos en los que cada uno piense a solas y escriba sus ideas en un papel anónimo, que luego se entrega al moderador. Si quieres poner en práctica esta técnica, acude con una actitud positiva y muéstrate abierto incluso a las ideas más insólitas, porque ése es el punto de partida para crear un proceso creativo en el grupo.

SCAMPER

SCAMPER viene de Substitute (sustituir), Combine (combinar), Adapt (adaptar), Modify (modificar). SCAMPER es una estrategia de pensamiento lateral que te anima a cuestionar el statu quo y a considerar resultados alternativos. Esto es útil porque numerosas tareas exigentes requieren que los



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



alumnos desarrollen respuestas originales. SCAMPER apoya a los estudiantes en este proceso creativo ayudándoles en el proceso cognitivo de producción dentro de la etapa Crear, que es el proceso de considerar muchas alternativas y desarrollar una variedad de ideas. Cuando se les ocurran ideas para un artículo de investigación, un experimento o un proyecto, los alumnos deben aplicar este procedimiento.

Recursos adicionales

- 5 Visionary Surrealism Games for Art Students of Any Age: <https://theartofeducation.edu/2022/05/18/may-5-visionary-surrealism-games-for-art-students-of-any-age/>
- Non-Formal Adult Education and motivation for Lifelong Learning: <https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/motivation-for-lifelong-learning.pdf>

Material audiovisual

- Six Creative Ways To Brainstorm Ideas: <https://www.youtube.com/watch?v=yAidvTKX6xM>
- What is Art?: <https://youtu.be/yAidvTKX6xM>

Conclusión

Como vemos, la creatividad siempre se ha utilizado para realizar tareas, del mismo modo que nos ha ayudado a innovar. Con el tiempo, se ha convertido en todo un campo de estudio para los investigadores. Gracias a los avances científicos, ahora podemos acceder a información sobre cómo funciona la creatividad en nuestro cerebro y cómo afecta a nuestra forma de pensar y percibir la realidad. Gracias a ello, podemos aprender a utilizarla para obtener más beneficios en las prácticas educativas y facilitar entornos en los que las personas puedan reinventarse e innovar nuevas técnicas. La creatividad nos ayuda en la comunicación, y no sólo en la comunicación a través del arte, sino también en la comunicación que emprendemos en entornos colaborativos. Podemos crear nuevas conexiones y abrir nuestros horizontes teniendo una perspectiva diferente de cómo son las cosas. Esto nos motiva a aprender a cualquier edad porque los beneficios también son tangibles. Por ejemplo, en la educación de adultos, la motivación y la forma en que un educador hace que los adultos se mantengan activos independientemente de su edad puede tener un impacto muy beneficioso en ellos.

Tanto si se trata de la introducción de prácticas artísticas en la educación, como si el propio método de enseñanza fomenta el potencial creativo de cada tipo de personas creativas, contar con este entorno en el que los educadores crean actividades destinadas a aumentar la creatividad tiene una contribución directa en el bienestar de los alumnos. Mediante actividades diseñadas para que los alumnos creen algo a través del arte, exploran nuevos medios de expresión con los que no han tenido contacto antes o que han abandonado con el tiempo. Para los adultos, una actividad de tipo pasatiempo en la que pueden relajarse mientras crean y aprenden es un método que puede incorporarse fácilmente a su rutina. De nuevo, para romper la monotonía que estanca el proceso creativo, a veces hay que sacarlos de su zona de confort mediante la espontaneidad. Los educadores pueden introducir gradualmente estas formas de pensamiento y práctica creativa para conseguir que los alumnos se abran al principio y eliminar una posible reticencia. Básicamente, los adultos tienen que volver a aprender a jugar como niños y encontrar la felicidad en el proceso de aprendizaje. Sólo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



que ahora quizá de una forma mucho más consciente, en la que las personas se den cuenta de cómo pueden utilizar a diario todas las habilidades que aprenden gracias al uso óptimo del pensamiento creativo.

Además de todos estos métodos de este capítulo, como educador, profesor o formador, no olvides utilizar juegos y otros métodos no formales. Puede utilizar aplicaciones en línea, vídeos educativos realizados por especialistas o crear nuevos contextos para que sus alumnos creen y sean creativos. Porque, al fin y al cabo, el entorno educativo permanente no es más que un contexto de desarrollo tanto para los alumnos como para los educadores.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capítulo 3. Creatividad y arte y el futuro de las obras

Autores: Simone ZORZI, Anna PELLEGRINO, Fabio MARZANO

Abstracto

En las últimas décadas, el mundo laboral ha experimentado cambios significativos. Los avances tecnológicos han transformado nuestra forma de trabajar, y el ritmo del cambio no hace sino acelerarse. A medida que avanzamos hacia el futuro, la creatividad y las artes desempeñarán un papel cada vez más importante en la configuración del mundo laboral. La creatividad es la capacidad de pensar con originalidad, de tener ideas nuevas e innovadoras y de resolver problemas de forma novedosa. Es una habilidad que siempre se ha valorado en las artes, pero ahora se está convirtiendo en esencial en una amplia gama de industrias, desde el marketing a la tecnología. En este capítulo exploramos la relación entre la creatividad, las artes y el futuro del trabajo. Examinamos cómo pueden utilizarse la creatividad y las artes para impulsar la innovación y mejorar el rendimiento laboral. También exploramos los retos y las oportunidades que la naturaleza cambiante del trabajo presenta para los artistas y los creativos.

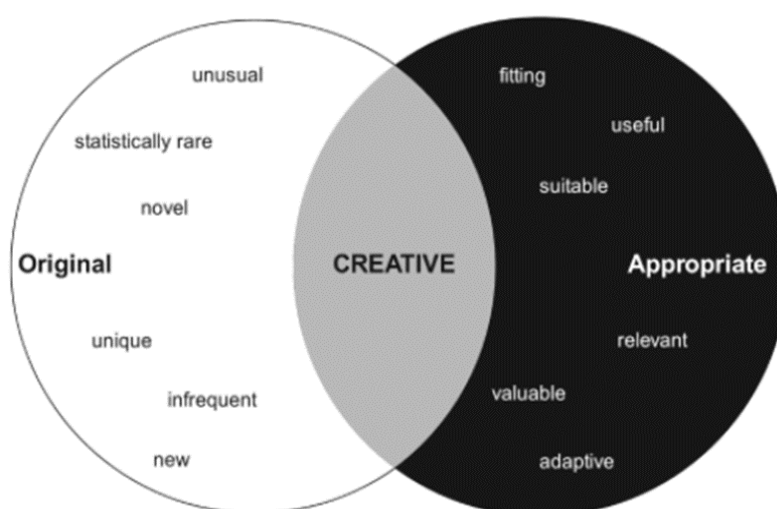
Introducción

El mundo laboral está experimentando una transformación significativa, y la creatividad se está convirtiendo en una habilidad cada vez más demandada. Los rápidos avances tecnológicos, la automatización y el auge de la economía colaborativa están cambiando nuestra forma de trabajar, y la creatividad se está convirtiendo en un factor clave de diferenciación en el mercado laboral. Las artes siempre han sido una fuente de inspiración para la innovación y la creatividad, y la intersección de las artes y el futuro del trabajo es cada vez más evidente (Marzano, 2022). Las actividades creativas, como la escritura, la pintura y la música, ya no son sólo aficiones o pasatiempos; ahora se consideran aptitudes valiosas que pueden diferenciar a las personas en el mercado laboral. Los beneficios de la creatividad en el trabajo son numerosos. Las personas creativas suelen resolver mejor los problemas, son más adaptables y más capaces de trabajar en equipo. Aportan nuevas perspectivas e ideas innovadoras, lo que puede mejorar el rendimiento, la productividad y los resultados. Sin embargo, este cambio hacia la creatividad en la mano de obra también plantea algunos retos. El primero es la necesidad de una mentalidad creativa, que puede ser difícil de cultivar. La creatividad requiere un cierto nivel de asunción de riesgos, y las personas deben estar dispuestas a fracasar y aprender de sus errores. El segundo reto es la necesidad de aprendizaje y formación continuos. A medida que avanza la tecnología, las personas deben ser capaces de adaptarse y aprender nuevas habilidades para seguir siendo relevantes en el mercado laboral. A pesar de estos retos, los beneficios de la creatividad en el trabajo superan con creces los inconvenientes. El futuro del trabajo es cada vez más dinámico, y las personas que poseen creatividad y una mentalidad artística están bien posicionadas para prosperar en este nuevo entorno. En general, la intersección de la creatividad, las artes y el futuro del trabajo es un campo apasionante y en rápida evolución. Ofrece infinitas oportunidades de innovación, crecimiento y desarrollo personal. A medida que avanzamos en esta nueva era del trabajo, es esencial que adoptemos la creatividad y las artes como valiosas herramientas para el éxito. En este capítulo exploraremos con más detalle la intersección entre la creatividad, las artes y el futuro del trabajo. Examinaremos el papel de la creatividad en la mano de obra, los beneficios y los retos de cultivar una

mentalidad creativa, y las formas en que las artes pueden utilizarse para potenciar la creatividad en el lugar de trabajo.

3.1. Creatividad, arte e innovación

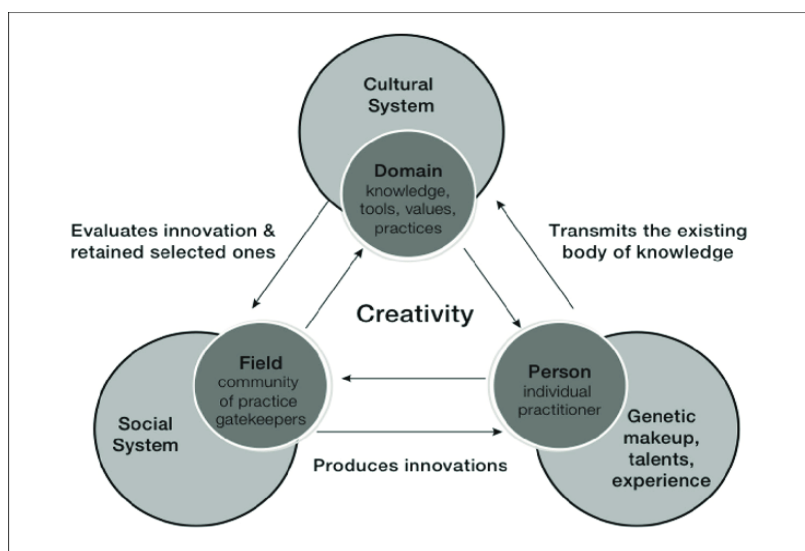
La creatividad es la capacidad de generar ideas, conceptos o soluciones a problemas nuevos e innovadores, y es un componente esencial de la cognición y el comportamiento humanos. La literatura arroja varias definiciones de creatividad, pero en general se entiende que implica originalidad, utilidad y atractivo estético o emocional. La opinión más aceptada es que la creatividad es la capacidad de desarrollar ideas originales y valiosas. Lo original debe ser eficaz para ser creativo, mientras que la eficacia debe adoptar la forma de valor. La figura 1. muestra la contribución de la originalidad y la adecuación en la creatividad según las definiciones de creatividad más seguidas (Abraham, 2018).



Una definición de creatividad procede del reputado psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, que la definió como "un proceso de generación de ideas novedosas y útiles que son valoradas por la sociedad" (Csikszentmihalyi, 1999). Esta definición subraya la importancia tanto de la novedad como de la utilidad en el pensamiento creativo y sugiere que la creatividad no consiste simplemente en producir algo nuevo, sino también en producir algo que tenga valor y relevancia para los demás. Otra definición de creatividad procede de la psicóloga de Harvard Teresa Amabile, que la definió como "la producción de ideas novedosas y útiles por parte de individuos o equipos" (Amabile, 1988). Esta definición subraya la importancia de las contribuciones individuales y colectivas a la creatividad y sugiere que la creatividad puede surgir tanto de las interacciones grupales como de los esfuerzos individuales. La creatividad puede adoptar muchas formas, como la expresión artística, el descubrimiento científico, la innovación empresarial y la resolución de problemas en diversos ámbitos. En esencia, la creatividad implica una combinación de pensamiento divergente, que es la capacidad de generar múltiples soluciones posibles a un problema, y pensamiento convergente, que es la capacidad de evaluar y seleccionar la mejor solución entre las opciones. Las personas creativas suelen caracterizarse por su apertura a la experiencia, su disposición a asumir riesgos y su capacidad para ver conexiones entre ideas o conceptos aparentemente inconexos. La creatividad puede expresarse de diversas formas,

⁸ Elementos definatorios de la creatividad (fuente: Abraham, 2018).

como la escritura, la música, las artes visuales, el diseño y el espíritu empresarial. Es un componente crítico de la cognición y el comportamiento humanos, y desempeña un papel esencial en el impulso de la innovación, la resolución de problemas y la realización personal. En general, la creatividad es un fenómeno complejo y polifacético en el que intervienen factores individuales y contextuales. Si comprendemos la naturaleza y los procesos de la creatividad, podremos aprovechar mejor su potencial para impulsar la innovación y resolver problemas acuciantes en diversos ámbitos. El pensamiento creativo puede ayudar a las personas y a las organizaciones a adaptarse a circunstancias cambiantes, encontrar nuevas oportunidades y generar ideas revolucionarias.



Los estudios han demostrado que el pensamiento creativo está asociado a una serie de procesos cognitivos, como el pensamiento divergente, la flexibilidad y la fluidez (Runco y Jaeger, 2012). Además, la creatividad está estrechamente relacionada con el bienestar y la realización personal, ya que la participación en actividades creativas puede proporcionar un sentido de significado, propósito y logro (Csikszentmihalyi, 1996). Cada vez son más las investigaciones sobre la creatividad que exploran sus dimensiones cognitivas, sociales y culturales. De hecho, la creatividad no es el producto de un genio individual, sino "un fenómeno que se construye a través de la interacción entre productores y audiencia" (Csikszentmihalyi, 1999). La investigación de Csikszentmihalyi (1999) identifica cómo el trabajo creativo de individuos y grupos se genera a través de interacciones con otros y con el dominio o la cultura (Fig. 2). Otras investigaciones han examinado el papel de los factores sociales y culturales en la creatividad, como la influencia de las redes sociales, el clima organizativo y los valores culturales (Shalley y Zhou, 2008). En general, la creatividad es un fenómeno complejo y polifacético que tiene importantes implicaciones para el bienestar individual y social. Si comprendemos la naturaleza y los procesos de la creatividad, podremos aprovechar mejor su potencial para impulsar la innovación y resolver problemas acuciantes en diversos ámbitos.

Creatividad y artes

La creatividad y las artes están estrechamente relacionadas, ya que la expresión artística suele implicar la generación de ideas y formas de expresión nuevas e innovadoras. La creatividad artística puede adoptar muchas formas, como la pintura, la escultura, la música, el teatro, la danza y la literatura,

⁹ Modelo sistémico de Csikszentmihalyi sobre la creatividad (fuente: Csikszentmihalyi, 1999).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



entre otras. Una de las características clave de la creatividad artística es la capacidad de generar ideas novedosas y originales, que pueden desafiar las normas y convenciones existentes. Por ejemplo, un pintor puede experimentar con nuevas técnicas o temas, mientras que un compositor puede desarrollar estructuras o estilos musicales innovadores. Este proceso de exploración y experimentación es esencial en el proceso creativo de las artes. Otro aspecto importante de la creatividad artística es la capacidad de comunicar ideas y emociones a través de diversos medios. Los artistas utilizan diversas técnicas y formas de expresión para transmitir significados, evocar emociones y captar la atención del público. Este proceso de comunicación es un aspecto fundamental de la creatividad artística, ya que permite a los artistas conectar con los demás y compartir sus perspectivas únicas sobre el mundo. La investigación ha demostrado que el compromiso con las artes puede tener una serie de efectos positivos en las personas y las comunidades. Por ejemplo, los estudios han encontrado que la participación en las artes puede mejorar el desarrollo cognitivo y emocional, mejorar el bienestar y la calidad de vida, y promover la cohesión social y el compromiso comunitario (Hanna, 2018; Throsby & Zednik, 2010). Además, la creatividad artística puede desempeñar un papel fundamental en el impulso de la innovación y el cambio cultural, ya que los artistas a menudo desafían las ideas establecidas y amplían los límites de lo posible. Por otra parte, el estudio de la creatividad y las artes ha sido un área de investigación de larga data dentro de la psicología y otras disciplinas. Los investigadores han explorado diversos aspectos de la creatividad artística, incluidos los procesos cognitivos implicados en el pensamiento creativo, el papel de las emociones en la expresión artística y los factores sociales y culturales que influyen en la creatividad artística (Sawyer, 2011). Estos estudios han arrojado luz sobre la naturaleza de la creatividad y su papel en la experiencia y el desarrollo humanos. Además, se ha comprobado que el compromiso con las artes tiene efectos positivos en diversos aspectos del desarrollo cognitivo y emocional. Por ejemplo, la investigación ha demostrado que los niños que participan en las artes muestran niveles más altos de creatividad y habilidades de pensamiento crítico, así como una mejor regulación emocional y habilidades sociales (Winner, 2000). Además, la participación en las artes se ha asociado a una mejora de la función cognitiva y la memoria en los adultos mayores (Park y Bischof, 2013). Los beneficios de la creatividad artística no se limitan al desarrollo individual, sino que también se extienden a los resultados sociales y culturales. La expresión artística puede fomentar una mayor comprensión y apreciación de las diversas culturas y perspectivas, promover la justicia social y la defensa, e inspirar el compromiso cívico y la construcción de la comunidad (Kretzmann y McKnight, 1993). Además, las artes pueden desempeñar un papel fundamental en la promoción del desarrollo sostenible y la conservación del medio ambiente (UNESCO, 2013).

Creatividad y artes y su relación con la ciencia

Al mismo tiempo, la creatividad es un aspecto fundamental también en la ciencia, y desempeña un papel crucial en el avance del conocimiento y la comprensión tanto en el campo de las artes como en el de la ciencia. De hecho, el proceso creativo se describe a menudo como un motor clave de la innovación y el progreso en la ciencia, al igual que lo es en las artes (Solina, 2022).

Aunque ciertamente existen diferencias en la forma en que se expresa la creatividad en estos dos campos, muchos de los principios subyacentes son similares. Por ejemplo, tanto los artistas como los científicos se basan a menudo en la imaginación, la curiosidad y la voluntad de asumir riesgos para generar nuevas ideas y conocimientos (Charyton, 2015). Además, muchas de las personas creativas más notables de la historia han sido igualmente hábiles tanto en el arte como en la ciencia. Por

ejemplo, Leonardo da Vinci no solo fue un maestro de la pintura, sino también un inventor, ingeniero y científico pionero. Del mismo modo, Albert Einstein era conocido por su trabajo pionero en física, pero también era un músico consumado y un filósofo aficionado (Solina, 2021). La investigación también ha demostrado que la creatividad puede potenciarse mediante diversas prácticas y técnicas, como la lluvia de ideas, la meditación y la exposición a diversas perspectivas y experiencias. Al fomentar la creatividad tanto en el arte como en la ciencia, podemos desbloquear nuevas posibilidades y ampliar los límites de lo que es posible en cada campo (Charyton, 2015). En resumen, la investigación confirma que la creatividad es una clave crucial tanto para el arte como para la ciencia (Fig. 3). La relación entre arte, ciencia y creatividad es compleja y polifacética, pero está claro que cada campo tiene mucho que ofrecer al otro. Si abrazamos la creatividad y exploramos la intersección entre estas dos disciplinas, podremos seguir ampliando los límites de nuestro conocimiento y comprensión del mundo que nos rodea, su avance y el futuro de las obras (Marzano, 2022).



Recursos adicionales

- Amabile, T. M. (1996). Creativity in context: Update to "The Social Psychology of Creativity." Westview Press.
- The impact of culture on creativity: <https://keanet.eu/wpcontent/uploads/2019/09/impactculturecreativityfull.pdf>

Material audiovisual

- How social context affects creativity: <https://www.youtube.com/watch?v=cmZ2g6DuGIE>
- Creativity and innovation: <https://www.youtube.com/watch?v=TfucaNzI554>

¹⁰ Creatividad, arte y ciencia. Fuente: <https://www.aussietheatre.com.au/news/which-is-more-creative-the-arts-or-the-sciences-research-confirms-creativity-is-key-for-both>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



3.2. El futuro del trabajo

En el pasado, muchos trabajos se centraban en tareas repetitivas que podían automatizarse fácilmente. Sin embargo, a medida que avanza la tecnología, cada vez más de estas tareas son asumidas por máquinas. Esto significa que los trabajos que se demandarán en el futuro requerirán habilidades que no puedan ser fácilmente replicadas por la inteligencia artificial. La creatividad es una de ellas. La creatividad no sólo es importante en los campos artísticos. También es esencial en campos como el marketing, el diseño y la tecnología, donde las empresas necesitan innovar constantemente para mantenerse por delante de la competencia. El pensamiento creativo permite a los individuos aportar nuevas ideas y soluciones que a otros no se les habrían ocurrido, lo que les da una ventaja en un mercado saturado. Además, la creatividad es cada vez más importante en el lugar de trabajo debido a la naturaleza cambiante del propio trabajo. En el pasado, muchas personas trabajaban en empleos tradicionales con horarios y responsabilidades fijos. Sin embargo, el lugar de trabajo actual es mucho más fluido, con muchas personas que trabajan a distancia o por cuenta propia. Esto significa que las personas deben ser capaces de pensar de forma creativa para

adaptarse a nuevas situaciones y encontrar nuevas oportunidades. La creatividad también es importante en las funciones de liderazgo, donde las personas deben ser capaces de inspirar y motivar a los miembros de su equipo para alcanzar sus objetivos.

Cómo las artes pueden ayudar a desarrollar y fomentar la creatividad en el trabajo

Las artes han sido reconocidas desde hace mucho tiempo como una poderosa herramienta para desarrollar y fomentar la creatividad. Al dedicarse a actividades artísticas como la pintura, la música o la escritura, las personas pueden aprender a pensar con originalidad y a tener nuevas ideas. Además, las artes pueden ayudar a los individuos a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración, todas ellas esenciales en el lugar de trabajo moderno. Los estudios han demostrado que las personas que practican las artes tienen más probabilidades de ser creativas e innovadoras en su trabajo. Esto se debe a que las artes ayudan a desarrollar lo que se conoce como "pensamiento divergente", que es la capacidad de encontrar múltiples soluciones a un problema. Este tipo de pensamiento es esencial en un mundo en el que los problemas son cada vez más complejos y no existe una única respuesta correcta.

El futuro del trabajo es un tema complejo y dinámico que ha suscitado una creciente atención en los últimos años. Los avances tecnológicos, los cambios en la economía mundial y los cambios demográficos están alterando la naturaleza del trabajo y el empleo, y es probable que estas tendencias continúen en los próximos años (Hearn, 2020). En este artículo examinaremos las tendencias clave que están configurando el futuro del trabajo y sus implicaciones para los trabajadores, las organizaciones y la sociedad. Una de las tendencias más significativas que está transformando el mundo laboral es el auge de la automatización y la inteligencia artificial (IA). Los avances en robótica, aprendizaje automático y otras formas de IA permiten a las máquinas realizar tareas que antes hacían los humanos, lo que suscita preocupación por el desplazamiento de puestos de trabajo y el futuro del trabajo. Mientras que algunos expertos predicen que la automatización conducirá a la pérdida generalizada de puestos de trabajo, otros sugieren que creará nuevas oportunidades y puestos de trabajo, especialmente en áreas que requieren creatividad, inteligencia social y habilidades para resolver problemas (Bessen, 2018; Brynjolfsson & McAfee, 2014). Otra tendencia que está



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



remodelando el mundo del trabajo es el crecimiento de la economía gig y otras formas de acuerdos de trabajo flexible. Los avances en las tecnologías de la comunicación y los cambios en la legislación laboral están permitiendo a los trabajadores trabajar a distancia, como autónomos o a través de plataformas en línea, lo que proporciona una mayor flexibilidad y autonomía. Sin embargo, esta tendencia también plantea preocupaciones sobre la seguridad laboral, la volatilidad de los ingresos y el acceso a las prestaciones (Kalleberg, 2018).

Los cambios demográficos también están afectando a la mano de obra, ya que el envejecimiento de la población y la disminución de las tasas de natalidad están provocando una reducción de la mano de obra en muchos países. Esta tendencia está dando lugar a una mayor competencia por la mano de obra cualificada y puede requerir que las organizaciones adopten nuevas estrategias de contratación y retención (OCDE, 2018). Además, los factores sociales y medioambientales desempeñan un papel cada vez más importante en la configuración del futuro del trabajo. Los consumidores y los inversores están poniendo un mayor énfasis en la responsabilidad social corporativa, la sostenibilidad ambiental y las prácticas empresariales éticas, lo que puede requerir que las organizaciones adapten sus operaciones y estrategias (Elkington & Hartigan, 2018). La pandemia de COVID-19 ha acelerado muchas de estas tendencias, en particular la adopción del trabajo a distancia y otras formas de colaboración digital. Esto ha puesto de relieve la importancia de la flexibilidad, la resiliencia y la adaptabilidad frente a interrupciones inesperadas, y puede tener efectos duraderos en la naturaleza del trabajo y el empleo. Las implicaciones de estas tendencias para los trabajadores, las organizaciones y la sociedad son significativas. Los trabajadores tendrán que adquirir nuevas competencias y adaptarse a entornos laborales cambiantes para seguir siendo empleables, mientras que las organizaciones tendrán que ser ágiles, innovadoras y capaces de gestionar una mano de obra diversa y cambiante para seguir siendo competitivas.

Trabajo y tecnología

La relación entre trabajo y tecnología es un tema complejo y dinámico que ha atraído cada vez más atención en los últimos años. Los avances tecnológicos, especialmente en los ámbitos de la automatización y la inteligencia artificial (IA), pueden transformar profundamente la naturaleza del trabajo y el empleo. En este artículo examinaremos las tendencias clave que están configurando la relación entre trabajo y tecnología y sus implicaciones para los trabajadores, las organizaciones y la sociedad. Una de las tendencias más significativas que está transformando la relación entre trabajo y tecnología es el auge de la automatización y la IA. Estas tecnologías están permitiendo a las máquinas realizar una gama cada vez mayor de tareas, desde el trabajo manual rutinario hasta la toma de decisiones complejas, lo que genera preocupación por el desplazamiento de puestos de trabajo y el futuro del trabajo (Bessen, 2018). Sin embargo, algunos expertos sostienen que la automatización y la IA crearán nuevas oportunidades y puestos de trabajo, especialmente en áreas que requieren creatividad, inteligencia social y habilidades para resolver problemas (Brynjolfsson y McAfee, 2014). Otra tendencia que está reconfigurando la relación entre trabajo y tecnología es el crecimiento de la economía gig y otras formas de trabajo flexible. Los avances en las tecnologías de la comunicación y los cambios en la legislación laboral están permitiendo a los trabajadores trabajar a distancia, como autónomos o a través de plataformas en línea, lo que proporciona una mayor flexibilidad y autonomía. Sin embargo, esta tendencia también plantea preocupaciones sobre la seguridad laboral, la volatilidad de los ingresos y el acceso a las prestaciones (Kalleberg, 2018). Además, los avances tecnológicos también están cambiando la forma en que se organiza y gestiona el trabajo. El uso de la analítica de



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



datos, el aprendizaje automático y otras formas de IA están permitiendo a las organizaciones optimizar sus operaciones, reducir costes y mejorar la productividad. Al mismo tiempo, estas tecnologías también están generando nuevos retos, como la preocupación por la privacidad de los datos y las consideraciones éticas relacionadas con el uso de la IA en los procesos de toma de decisiones (Davenport y Kirby, 2015). Las implicaciones de estas tendencias para los trabajadores, las organizaciones y la sociedad son significativas. Los trabajadores tendrán que adquirir nuevas competencias y adaptarse a entornos laborales cambiantes para seguir siendo empleables, mientras que las organizaciones tendrán que ser ágiles, innovadoras y capaces de gestionar una mano de obra diversa y cambiante para seguir siendo competitivas. Los responsables políticos y otras partes interesadas también tendrán que abordar los retos sociales y económicos que plantean estos cambios, como la desigualdad de ingresos, el desplazamiento de puestos de trabajo y el acceso a la educación y la formación (OCDE, 2019).

Mirar al futuro a través de la creatividad

Mirar al futuro a través de la creatividad es un área de creciente interés en la psicología, la neurociencia y las artes. La capacidad de pensar de forma creativa se considera cada vez más una habilidad clave para que las personas y las organizaciones afronten retos complejos y se adapten a entornos que cambian con rapidez. En este artículo exploraremos el papel de la creatividad en la anticipación y la configuración del futuro, así como sus posibles implicaciones para el desarrollo personal y social. Una de las características fundamentales de la creatividad es su capacidad para generar nuevas ideas y posibilidades. Pensando con originalidad y explorando soluciones poco convencionales, las personas y las organizaciones pueden descubrir nuevas oportunidades y perspectivas que antes no eran evidentes (Amabile, 1996). Esto puede ser especialmente valioso en contextos en los que los enfoques tradicionales se han vuelto ineficaces o anticuados, como ante la disrupción tecnológica, las crisis sociales y medioambientales o los cambios geopolíticos.

Además, el pensamiento creativo puede ayudar a las personas y a las organizaciones a anticiparse y prepararse para futuros retos fomentando una mayor flexibilidad, adaptabilidad y resistencia. Al desarrollar la capacidad de generar y experimentar con una serie de ideas y soluciones, las personas y las organizaciones pueden ser más ágiles y flexibles ante la incertidumbre y el cambio (Bilton, 2007). Esto puede ayudar a mitigar los riesgos y retos asociados a los acontecimientos perturbadores y a prepararse para una serie de futuros potenciales. Además, el pensamiento creativo también puede desempeñar un papel fundamental en la configuración del futuro inspirando la innovación e impulsando el progreso. Al imaginar y explorar nuevas posibilidades, los individuos y las organizaciones pueden crear y desarrollar nuevas tecnologías, productos y servicios que pueden transformar nuestra forma de vivir y trabajar (Csikszentmihalyi, 1996). Además, la expresión creativa a través de las artes puede inspirar nuevos movimientos culturales, el cambio social y el compromiso cívico, contribuyendo a dar un rumbo positivo a la sociedad (Kretzmann y McKnight, 1993).

Las implicaciones de estas tendencias para el desarrollo personal y social son significativas. Es probable que las personas y las organizaciones capaces de desarrollar y aprovechar las capacidades de pensamiento creativo estén mejor equipadas para adaptarse a las circunstancias cambiantes y anticiparse a los retos futuros. Además, el fomento de una cultura de creatividad e innovación puede promover el crecimiento económico sostenible, el progreso social y la vitalidad cultural (Florida, 2002). Sin embargo, también existen retos y barreras potenciales para promover la creatividad en diversos



entornos. Por ejemplo, los individuos pueden enfrentarse a la resistencia o la desaprobación de los demás por desviarse de las normas o tradiciones establecidas, o pueden luchar por superar los prejuicios cognitivos que inhiben el pensamiento creativo (Sternberg y Lubart, 1999). Las organizaciones también pueden enfrentarse a retos a la hora de fomentar la creatividad, como la necesidad de equilibrar la creatividad con la eficacia y la estabilidad, o el riesgo de invertir recursos en ideas no probadas o inciertas (Bilton, 2007).

Sin embargo, también existen retos y barreras potenciales para promover la creatividad en diversos entornos. Por ejemplo, los individuos pueden enfrentarse a la resistencia o la desaprobación de los demás por desviarse de las normas o tradiciones establecidas, o pueden luchar por superar prejuicios cognitivos que inhiben el pensamiento creativo (Sternberg y Lubart, 1999). Las organizaciones también pueden enfrentarse a retos a la hora de promover la creatividad, como la necesidad de equilibrar la creatividad con la eficacia y la estabilidad, o el riesgo de invertir recursos en ideas no probadas o inciertas (Bilton, 2007).

Para hacer frente a estos retos, cada vez hay más investigaciones y prácticas centradas en promover la creatividad en las personas y las organizaciones. Por ejemplo, los programas educativos que hacen hincapié en la creatividad y la innovación pueden ayudar a desarrollar estas habilidades en los estudiantes desde una edad temprana (Runco y Jaeger, 2012). Las prácticas organizativas como el pensamiento de diseño, la lluvia de ideas y los equipos interfuncionales también pueden fomentar la resolución creativa de problemas y la innovación (Martin, 2011). Además, cada vez se reconoce más la importancia de la diversidad y la inclusión para fomentar la creatividad y la innovación. Al adoptar perspectivas y experiencias diversas, las personas y las organizaciones pueden generar una gama más amplia de ideas y soluciones que son más pertinentes y eficaces en un mundo que cambia rápidamente (Hong y Page, 2004). Además, las prácticas inclusivas, como el acceso equitativo a la educación y la formación, los acuerdos laborales flexibles y el liderazgo diverso, pueden promover una mano de obra más diversa y creativa (OCDE, 2021).

Recursos adicionales

- Why do societies need art and creativity to survive?: <https://brilliantio.com/why-do-societies-need-art-and-creativity-to-survive/>
- Science, Art, and Creativity: <https://www.americanscientist.org/blog/from-the-staff/science-art-and-creativity>

Material audiovisual

- The art of creativity: <https://www.youtube.com/watch?v=pL71KhNmnlS>
- Creativity in art and creativity in science: <https://www.youtube.com/watch?v=7HsgDHAHLiQ>

3.3. Artes creativas en el trabajo

Las artes creativas en el trabajo son un tema que está recibiendo cada vez más atención en los campos de la psicología, la gestión y los estudios organizativos. El uso de artes creativas como la música, el teatro, la danza y las artes visuales en el lugar de trabajo está siendo reconocido como una forma de promover el bienestar, la creatividad y la colaboración de los empleados. En este capítulo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



exploraremos el papel de las artes creativas en el trabajo y sus posibles implicaciones para las personas y las organizaciones. Una de las características clave de las artes creativas en el trabajo es su capacidad para mejorar el bienestar de los empleados y reducir el estrés. La investigación ha demostrado que participar en actividades creativas puede tener un impacto positivo en la salud mental, reduciendo los síntomas de depresión y ansiedad, y mejorando el bienestar general (Fancourt & Finn, 2019). Esto puede ser particularmente valioso en entornos de trabajo de alto estrés, donde los empleados pueden enfrentar plazos exigentes, largas horas e intensa presión.

Además, las artes creativas en el trabajo también pueden fomentar la creatividad y la innovación al proporcionar a los empleados nuevas perspectivas y experiencias. Al participar en actividades creativas, los empleados pueden desarrollar nuevas habilidades, explorar diferentes formas de pensar y generar ideas novedosas que pueden informar su trabajo (Hennessey y Amabile, 2010). Esto puede ser especialmente valioso en contextos en los que la creatividad y la innovación se valoran mucho, como en las industrias de la tecnología, el diseño y las artes. Además, las artes creativas en el trabajo también pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo al ofrecer a los empleados la oportunidad de participar en experiencias compartidas y desarrollar un sentimiento de comunidad. Al trabajar juntos en proyectos creativos, los empleados pueden establecer relaciones, desarrollar habilidades de comunicación y mejorar su capacidad para trabajar eficazmente en equipo (Linstead y Höpfl, 2006). Esto puede ser especialmente valioso en contextos en los que la colaboración y el trabajo en equipo son esenciales para el éxito, como en los sectores sanitario, educativo y sin ánimo de lucro.

Las implicaciones de estas tendencias para las personas y las organizaciones son significativas. La incorporación de las artes creativas en el lugar de trabajo puede ayudar a promover el bienestar, la creatividad y la colaboración de los empleados, lo que puede conducir a un aumento de la satisfacción laboral, la innovación y la productividad. Además, promover una cultura de creatividad y bienestar puede ayudar a las organizaciones a atraer y retener a las personas con más talento, mejorar su reputación y fomentar un entorno de trabajo positivo.

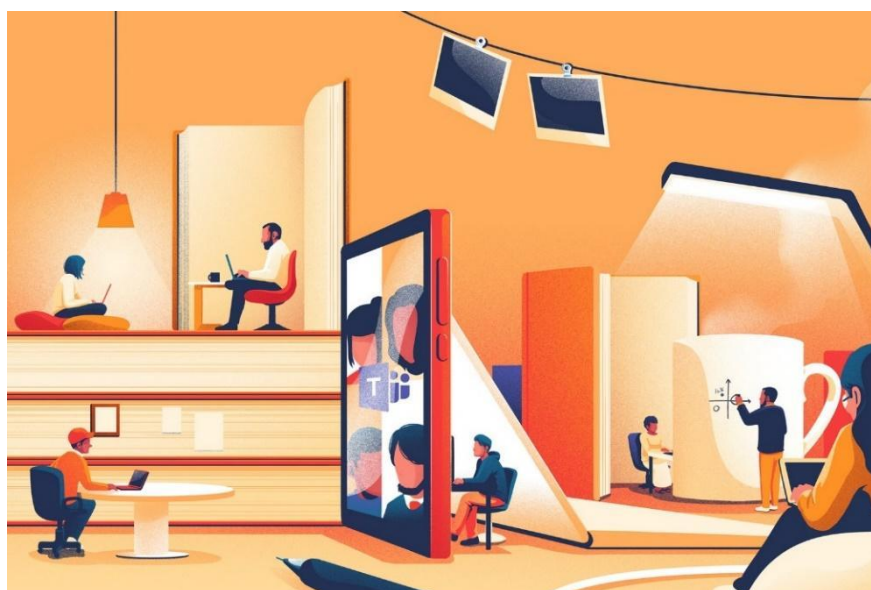
Sin embargo, la aplicación de las artes creativas en el lugar de trabajo también puede plantear problemas y obstáculos, como la necesidad de equilibrar la creatividad con la productividad, los costes y el riesgo de alienar a los empleados que no estén interesados en las actividades creativas o no se sientan cómodos con ellas. Por lo tanto, es importante que las organizaciones tengan en cuenta sus objetivos, recursos y cultura a la hora de diseñar y aplicar programas de artes creativas en el lugar de trabajo. Para hacer frente a estos retos, cada vez hay más investigaciones y prácticas centradas en la promoción de las artes creativas en el trabajo. Por ejemplo, algunas organizaciones han implementado programas de formación basados en las artes, donde los empleados aprenden habilidades creativas a través del aprendizaje experimental y proyectos de colaboración (Shaw & McLean Parks, 2013). Otras organizaciones han incorporado el arte y la música en sus espacios físicos de trabajo, creando un entorno estéticamente agradable e inspirador para los empleados (Hemlin & Allwood, 2009). Además, cada vez se reconoce más la importancia de la diversidad y la inclusión en la promoción de las artes creativas en el trabajo. Al adoptar perspectivas y experiencias diversas, las organizaciones pueden generar una gama más amplia de ideas y soluciones más pertinentes y eficaces en un mundo que cambia rápidamente (Hong y Page, 2004). Además, las prácticas inclusivas, como el acceso equitativo a la educación y la formación basadas en las artes, los acuerdos laborales flexibles y el liderazgo diverso, pueden promover una mano de obra más diversa y creativa (OCDE, 2021).

Cómo potenciar la creatividad en el trabajo

La creatividad es una habilidad esencial en el entorno laboral actual, de ritmo rápido y en constante cambio (Ohly, 2018). Las personas capaces de pensar de forma creativa y de idear soluciones innovadoras son muy valoradas por los empleadores. Sin embargo, la creatividad no es solo un talento con el que algunas personas nacen. Es una habilidad que puede desarrollarse y mejorarse mediante la práctica y la formación.

La creatividad en el lugar de trabajo puede potenciarse mediante diversas prácticas y técnicas. El afecto positivo de los compañeros, el diseño del trabajo y las técnicas de creatividad son algunos de los factores que pueden mejorar la creatividad en el lugar de trabajo (Lee, Byun & Kim 2021). El comportamiento de ayuda de los compañeros de trabajo puede aumentar el intercambio de conocimientos y el rendimiento creativo. El diseño del puesto de trabajo también puede influir en la creatividad laboral (Fig. 4). Los puestos de trabajo diseñados para ser estimulantes, interesantes y significativos pueden aumentar la creatividad en el lugar de trabajo (Joo, McLean y Yang, 2013).

El sentido del trabajo es otro factor que puede aumentar la creatividad. Cuando los empleados perciben que el trabajo tiene sentido, es más probable que participen en la resolución creativa de problemas y en la toma de decisiones (Meitar, Abraham y Waldman, 2009). Es importante que las organizaciones fomenten una cultura de la creatividad y proporcionen a los empleados los recursos, las herramientas y el apoyo necesarios para ser creativos. Al potenciar la creatividad en el lugar de trabajo, las organizaciones pueden obtener una ventaja competitiva y mejorar su rendimiento general.



A continuación se indican algunas estrategias para potenciar la creatividad en el trabajo¹¹.

Desarrollar una mentalidad de crecimiento. Una de las cosas más importantes que puedes hacer para potenciar la creatividad en el trabajo es desarrollar una mentalidad de crecimiento. Esto significa creer

¹¹ Diseño y creatividad en el lugar de trabajo. Fuente: <https://www.wired.co.uk/article/bc/how-workplace-design-can-foster-creativity>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



que la inteligencia y la creatividad no son rasgos fijos, sino que pueden desarrollarse y mejorarse con la práctica. Al adoptar una mentalidad de crecimiento, estarán más abiertos a encontrar nuevas estrategias y a probar cosas nuevas, lo cual es esencial para la creatividad.

Crear un ambiente estimulante. Crear una "atmósfera orientada a la creatividad" proporciona un entorno estimulante para los empleados, lo que ayuda a suscitar nuevas ideas y facilita el pensamiento creativo. Desde un diseño inteligente de la oficina hasta la provisión de las herramientas que los equipos necesitan para generar ideas, hay muchas formas de crear un ambiente creativo en el lugar de trabajo. Por ejemplo, las empresas famosas por su creatividad, como las agencias de diseño, las empresas de entretenimiento como Netflix y las marcas infantiles como Lego, suelen residir en oficinas construidas expresamente para fomentar la creatividad.

Permitir el fracaso. Es importante hacer saber a tus empleados que no se espera la perfección ni ideas y proyectos pulidos a fondo cada vez que se les pide su contribución creativa. Hay que permitir que a los empleados se les ocurran planes que salgan mal y que puedan asumir riesgos sin consecuencias negativas. Los directivos y las empresas aprenden de los errores, y fracasar sabiamente ayuda a evitar errores catastróficos.

Tomarse descansos. La investigación ha demostrado que hacer pausas puede potenciar la creatividad. Cuando hacemos pausas, nuestro cerebro descansa, se recarga y aborda los problemas desde distintos ángulos, lo que nos ayuda a pensar de forma más creativa y a encontrar nuevas soluciones cuando volvemos al trabajo.

Colaborar con los demás. Colaborar con otros puede ser una forma estupenda de potenciar la creatividad en el trabajo. Cuando se trabaja con otros, se tiene acceso a una gama más amplia de ideas y perspectivas, que pueden inspirar soluciones nuevas e innovadoras.

Celebrar la innovación. Recompensa a los empleados por pensar de forma experimental, aunque sus ideas fracasen o los proyectos propuestos no salgan según lo previsto. Reconoce verbalmente los diseños o sugerencias originales en las reuniones, y saca a relucir las nuevas ideas que hayas observado en los empleados durante las revisiones.

Seguir contratando talento diverso. La diversidad contribuye a crear una atmósfera de pensamiento creativo. Es bueno para la empresa tener empleados de diferentes campos, diferentes escuelas y diferentes orígenes. Los empleados con demasiadas similitudes en formación y experiencia a menudo pueden aportar ideas que empiezan a sonar repetitivas al cabo de un tiempo.

Además de todos los métodos mencionados en este capítulo, como educador, profesor o formador no olvides utilizar juegos y otros métodos no formales. Puedes utilizar aplicaciones en línea, vídeos educativos realizados por especialistas o crear nuevos contextos para que tus alumnos creen y sean creativos. Porque, al fin y al cabo, el entorno educativo permanente no es más que un contexto de desarrollo tanto para los alumnos como para los educadores.

Recursos adicionales

- Creativity at work: <https://www.creativityatwork.com/>
- Hearn, G. (2020). The Future of Creative Work: Creativity and Digital Disruption. Edward Elgar Publishing, Cheltenham.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Material audiovisual

- Coding, creativity, and the future of work: <https://www.youtube.com/watch?v=bSVPTFg-Pg0>
- HR Innovation and Future of Work: <https://www.youtube.com/watch?v=vTZHQqEK-CE>

Conclusión

Como vemos, la creatividad siempre se ha utilizado para realizar tareas, del mismo modo que nos ha ayudado a innovar. Con el tiempo, se ha convertido en todo un campo de estudio para los investigadores. Gracias a los avances científicos, ahora podemos acceder a información sobre cómo funciona la creatividad en nuestro cerebro y cómo afecta a nuestra forma de pensar y percibir la realidad. Gracias a ello podemos aprender a utilizarla para obtener más beneficios en las prácticas educativas y facilitar entornos en los que las personas puedan reinventarse e innovar nuevas técnicas. La creatividad nos ayuda en la comunicación, y no sólo en la comunicación a través del arte, sino también en la comunicación que emprendemos en entornos colaborativos. Podemos crear nuevas conexiones y abrir nuestros horizontes teniendo una perspectiva diferente de cómo son las cosas. Esto nos motiva a aprender a cualquier edad porque los beneficios también son tangibles. Por ejemplo, en la educación de adultos, la motivación y la forma en que un educador hace que los adultos se mantengan activos independientemente de su edad puede tener un impacto muy beneficioso en ellos.

Tanto si se trata de la introducción de prácticas artísticas en la educación, como si el propio método de enseñanza fomenta el potencial creativo de cada tipo de persona creativa, contar con este entorno en el que los educadores crean actividades destinadas a aumentar la creatividad tiene una contribución directa en el bienestar de los alumnos. Mediante actividades diseñadas para que los alumnos creen algo a través del arte, exploran nuevos medios de expresión con los que no han tenido contacto antes o que han abandonado con el tiempo. Para los adultos, una actividad de tipo pasatiempo en la que pueden relajarse mientras crean y aprenden es un método que puede incorporarse fácilmente a su rutina. De nuevo, para romper la monotonía que estanca el proceso creativo, a veces hay que sacarlos de su zona de confort mediante la espontaneidad. Los educadores pueden introducir gradualmente estas formas de pensamiento y práctica creativa para conseguir que los alumnos se abran al principio y eliminar cualquier posible reticencia. Básicamente, los adultos tienen que volver a aprender a jugar como niños y encontrar la felicidad en el proceso de aprendizaje. Sólo que ahora, tal vez de una forma mucho más consciente, donde las personas se dan cuenta de cómo pueden utilizar a diario todas las habilidades que aprenden gracias al uso óptimo del pensamiento creativo.

En conclusión, las artes creativas en el trabajo son un tema dinámico y en evolución que requiere investigación y práctica continuas. El uso de las artes creativas en el lugar de trabajo tiene importantes implicaciones para el bienestar, la creatividad y la colaboración de los empleados, y es importante que las personas y las organizaciones reconozcan y promuevan el valor de la creatividad y el bienestar en su trabajo y en sus vidas.

El término "innovación social digital" (ISD) describe la aplicación de tecnologías digitales para resolver problemas sociales y añadir valor a la sociedad. En los últimos años, la ISD ha llamado la atención como estrategia potencialmente eficaz para abordar cuestiones sociales complejas como el cambio climático, la desigualdad social y los problemas de salud. La capacidad de imaginar y diseñar soluciones



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



creativas a estos problemas hace de la creatividad un componente clave de la ISD. La innovación social digital (ISD) es una potente fuerza de cambio que utiliza la fuerza de las redes sociales y la tecnología para abordar problemas sociales y medioambientales difíciles. Sin embargo, para que tenga un impacto significativo y duradero, debe basarse en la creatividad y las artes.

La innovación social digital (ISD) ha tenido un efecto transformador y disruptivo en las artes y la creatividad. Por un lado, ha dado a artistas y creadores nuevas oportunidades de interactuar con el público y producir nuevos medios más accesibles, interactivos y participativos. Por otro lado, también ha cuestionado los enfoques convencionales de la creación, la exposición y el consumo de arte, lo que ha suscitado importantes inquietudes sobre cómo influye la tecnología en la expresión artística y la identidad cultural. Los artistas y creativos pueden ahora colaborar y participar en intercambios interdisciplinarios gracias a la ISD, que también ha abierto nuevas oportunidades para estas actividades. Entre las nuevas formas de expresión artística figuran el arte basado en datos, el arte socialmente comprometido y las colaboraciones entre arte y ciencia, que combinan la expresión artística con la investigación científica, el activismo y la justicia social. La ISD ha tenido un efecto perturbador y transformador en las artes y la creatividad. Ha dado a artistas y creadores nuevas oportunidades de interactuar con el público, trabajar con otros y probar nuevas expresiones artísticas. Al mismo tiempo, también ha cuestionado los enfoques convencionales de la creación, la propiedad y la distribución del arte, planteando importantes cuestiones relativas a la influencia de la tecnología en las prácticas culturales.

Para que la ISD tenga éxito, la creatividad es necesaria porque permite dar respuestas originales y vanguardistas a los problemas sociales. Gracias a la combinación de creatividad y arte, la ISD puede abordar los problemas sociales no sólo de forma eficaz, sino también significativa y pertinente para las comunidades a las que sirve. Según las investigaciones, la exposición a las artes y las actividades creativas puede mejorar capacidades cognitivas como la comunicación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, las artes pueden ofrecer una plataforma para la autoexpresión y el desarrollo personal, ayudando a las personas a encontrar su identidad y su propósito.

La creatividad y las artes seguirán siendo importantes en el futuro. Se prevé que la naturaleza de muchos trabajos cambie debido al aumento de la automatización y la inteligencia artificial, lo que hará que la creatividad y la innovación sean más valiosas que nunca. Es menos probable que se automaticen los puestos de trabajo en los que se requieren la resolución de problemas complejos, el pensamiento de diseño y la originalidad, y es probable que los trabajadores con estas capacidades estén muy solicitados. Además, a medida que el mundo esté más interconectado, será más importante que nunca ser capaz de comunicarse entre culturas, idiomas y puntos de vista. Más allá de su uso en DSI, la creatividad y las artes son valiosas en otros contextos. También son elementos esenciales de la educación porque ayudan a los estudiantes a crecer intelectual y emocionalmente. Los estudiantes adquieren la capacidad de pensar críticamente, comunicarse con claridad y ser más empáticos y conscientes de su cultura como resultado de su exposición a las artes.

En conclusión, la creatividad y la innovación social digital van de la mano, siendo la segunda un componente crucial de la primera. Las artes y las actividades creativas desempeñan un papel crucial en la educación, ya que contribuyen a formar personas completas con una gran variedad de aptitudes. El éxito dependerá de la creatividad y la innovación, por lo que la educación artística es más importante que nunca. El futuro del trabajo, la educación y la innovación social en la esfera digital



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



dependen en gran medida de la creatividad y las artes. Podemos crear soluciones que no sólo sean prácticas, sino también culturalmente conscientes y emocionalmente convincentes incorporando estos componentes a la ISD. Promoviendo la creatividad y las artes en la educación podemos fomentar el crecimiento de personas con las capacidades necesarias para triunfar en un mundo que cambia rápidamente.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PARTE 2: PARTE PRÁCTICA

Introducción

La creatividad y el arte tienen una inmensa importancia en diversos aspectos de la vida humana. Son esenciales para la expresión personal, la preservación cultural, el progreso social y el bienestar individual y colectivo. La creatividad permite a las personas pensar con originalidad, encontrar soluciones innovadoras y dar vida a la imaginación. A través del arte, las personas pueden expresar sus pensamientos, emociones y experiencias de un modo que las palabras por sí solas a menudo no pueden captar. El arte sirve de lenguaje universal, trasciende las barreras culturales y lingüísticas y conecta a personas de orígenes diversos. Fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la inteligencia emocional. Además, la creatividad y el arte enriquecen a la sociedad desafiando las normas, avivando el diálogo y ofreciendo nuevas perspectivas. Proporcionan una plataforma para el debate social, el intercambio cultural y la autorreflexión. En la educación, la creatividad y el arte promueven el desarrollo holístico, alimentan la imaginación y fomentan el amor por el aprendizaje a lo largo de toda la vida. En última instancia, la creatividad y el arte nos inspiran, aportan belleza al mundo y tienen el poder de transformar a las personas y las comunidades para mejor.

En nuestro mundo diverso e interconectado, la búsqueda de la inclusión social se ha convertido en un objetivo fundamental de la educación. Es esencial ofrecer a todas las personas las mismas oportunidades de participar, contribuir y prosperar en la sociedad. Este capítulo explora el poder transformador de la enseñanza de la creatividad y las artes como medio para promover la inclusión social, centrándose en cómo los educadores sociales y los profesores pueden utilizar eficazmente estas herramientas en sus prácticas educativas. La enseñanza de la creatividad y las artes abarca un amplio espectro de disciplinas y estas salidas creativas ofrecen oportunidades únicas para la autoexpresión, la exploración y el compromiso cultural. Al integrar la creatividad y las artes en la educación, los educadores sociales y los profesores pueden crear entornos de aprendizaje integradores que celebren la diversidad y fomenten un sentimiento de pertenencia.

En el progreso educativo actual, el papel de los educadores sociales y los profesores va mucho más allá de impartir conocimientos académicos. Se les confía la responsabilidad de crear entornos de aprendizaje integradores que fomenten la inclusión social y promuevan el desarrollo holístico de los alumnos. Reconocer el poder transformador de la creatividad y las artes en este empeño se convierte en algo esencial. Al integrar la expresión creativa y las prácticas artísticas en sus metodologías de enseñanza, los educadores pueden abrir un mundo de posibilidades para fomentar la inclusión social entre los alumnos.

En los entornos educativos tradicionales, la atención se centra a menudo en impartir planes de estudios estandarizados y alcanzar puntos de referencia académicos. Sin embargo, es crucial reconocer que la educación abarca algo más que la adquisición de conocimientos y habilidades. Los estudiantes también necesitan un sentido de pertenencia, aceptación y bienestar emocional para prosperar en su viaje educativo. Aquí es donde la creatividad y las artes desempeñan un papel fundamental, proporcionando un medio a través del cual los educadores sociales y los profesores pueden salvar diferencias, romper barreras y fomentar un sentido de pertenencia dentro de sus aulas.

Esta parte del libro multimedia examinará las formas en que los educadores sociales y los profesores pueden aprovechar la creatividad y las artes para fomentar la autoexpresión, romper barreras,



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



desafiar estereotipos y promover la empatía y la comprensión entre los estudiantes. Al adoptar estas poderosas herramientas, los educadores pueden crear espacios inclusivos en los que cada alumno se sienta valorado, capacitado y parte de una comunidad diversa que trabaja por una visión compartida de la inclusión social.

Capítulo 4. Enseñar creatividad y arte para fomentar la inclusión social

Autora: Helena AREVALO MARTINEZ

Abstracto

Un aula inclusiva puede definirse como un espacio en el que alumnos con y sin diferencias de aprendizaje son capaces de aprender juntos en el Entorno Menos Restringido (EMR). Para garantizarlo, se diseña el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), de modo que cualquier niño pueda seguirlo y nadie se quede atrás en la agenda curricular. La creación de un aula inclusiva es una cuestión de colaboración entre los entornos cultural, educativo y social.

Para acercarse a este objetivo, los entornos creativos han demostrado ser herramientas de éxito. Cuando no hay que seguir reglas específicas y cualquier forma de expresión es válida, es mucho más fácil garantizar la inclusión, ya que en la creación no hay una "respuesta correcta". Esto crea una atmósfera de aceptación, desestresante y de confianza en el aula, con los beneficios para el aprendizaje que ello conlleva. Además, hoy en día las herramientas tecnológicas permiten un amplio abanico de expresiones artísticas para que cada uno pueda participar a su manera y sentirse incluido.

Introducción

La inclusión es fundamental para la sociedad. Desarrollar una mentalidad integradora o crear un entorno integrador consiste en garantizar que todo el mundo se sienta valorado y respetado como individuo. Esto significa que a cada persona se le debe permitir aprender o trabajar de la manera que más le convenga si los resultados y las consecuencias se ajustan igualmente al programa requerido.

Esto es especialmente importante en las edades más tempranas, cuando las áreas psicológicas aún no están completamente desarrolladas y los comportamientos todavía tienen que aprenderse, lo que hace que los niños sean los más vulnerables al entorno en el que crecen. Las aulas inclusivas y los Entornos Menos Restringidos (EMR) son la clave para garantizar que los niños crezcan en un ambiente capaz de aceptar las diferencias, flexible en los métodos de enseñanza y capaz de crear un entorno en el que nadie se quede atrás ni sea discriminado, permitiendo que todos los niños aprendan, se expresen, socialicen y construyan su futuro como cualquier otro. Sentirse incluido es un aspecto clave de la vida humana.

Aunque el plan de estudios no pueda cambiar para nadie, su enfoque sí puede hacerlo. Esto significa que la flexibilidad es la clave de la inclusión. Se trata de fomentar la capacidad de aportar soluciones diferentes e ideas únicas a problemas distintos, animando a los alumnos a continuar su viaje hacia el descubrimiento. Precisamente por eso, abrazar la creatividad en el aula es una forma estupenda de desafiar la noción de aprendizaje estático y asegurarse de que todo el mundo es capaz de seguir el orden del día sin dejar de estar incluido a gusto.

4.1. ¿Cómo trabajar de forma inclusiva en el aula?

Un aula inclusiva se define como un aula de educación general en la que alumnos con y sin diferencias de aprendizaje son capaces de aprender juntos. Las aulas inclusivas son acogedoras y apoyan las diversas necesidades académicas, sociales, emocionales y comunicativas de todos los alumnos.

Cuando los niños se sienten aceptados y apoyados por su comunidad escolar, se construye una base sólida en la que todos los alumnos pueden aprender y prosperar social, emocional y académicamente.

Con la educación inclusiva, ningún alumno queda rezagado, privado de educación o discriminado por ninguna circunstancia, lo que conduce a una reducción del estigma entre los alumnos. Además, llevar la inclusividad a las aulas refuerza la capacidad de todos los niños para trabajar juntos, comprender y valorar diferentes puntos de vista y pensar de forma crítica.



Todos los alumnos aprenden de forma diferente. Este es un principio de la educación inclusiva. No hay una "talla única".

En un aula inclusiva, los profesores entretienen una instrucción y un apoyo especialmente diseñados que pueden ayudar a los alumnos a progresar sin perder calidad educativa. Las prácticas de escolarización inclusiva adoptan la idea de que, puesto que cada persona es un individuo, es necesario organizar las escuelas, la enseñanza y el aprendizaje de modo que cada alumno obtenga una experiencia de aprendizaje personalizada.

A la hora de crear un entorno inclusivo, el personal docente debe ser consciente de estas diferencias para poder ofrecer una estrategia de inclusión adecuada que pueda garantizar la igualdad de resultados en el aprendizaje. Ni todos los niños tienen las mismas necesidades, ni todos responderán de la misma manera a los métodos o planes utilizados para garantizar la inclusión.

Para eso están los planes de gestión del aula. Esos planes se componen de rutinas y protocolos que pretenden ser coherentes y eficaces. Pero en una clase inclusiva, también deben ser flexibles para que puedan ajustarse en función de las diversas necesidades de los alumnos de la clase. En este tipo de clases, los planes deben tener en cuenta a los alumnos con diferencias de aprendizaje, dificultades físicas o necesidades sociales o emocionales.

Para más información sobre el funcionamiento de la inclusión y las directrices para su aplicación, puedes leer el libro "Inclusión en Acción", de Nicole Eredicts.

Ambientes menos restrictivos

Cuando hablamos de educación especial, no debemos pensar en lecciones, clases o incluso escuelas separadas que ofrezcan educación especializada sólo a niños con algún problema de aprendizaje. Se supone que las escuelas públicas deben hacer que los niños que reciben servicios de educación especial aprendan en las mismas aulas que los demás niños en la medida de lo posible, no hay otra forma de garantizar la inclusión.



En algunos sistemas educativos, esto se define como "entorno menos restrictivo" (LRE, por sus siglas en inglés), lo que significa que los niños que reciben educación especial deben estar en las mismas aulas que los demás niños en la medida de lo posible.

El objetivo es garantizar que los niños que reciben educación especial estén incluidos en el aula de educación general con la mayor frecuencia posible, especialmente a edades tempranas. Pero ponerse de acuerdo sobre cómo hacerlo no siempre es fácil, pero siempre es posible si se hace un esfuerzo.

Algunos escenarios comunes de LRE:

- Aula de educación general con apoyo. Un niño pasa todo el día en una clase de educación general y recibe apoyo y servicios como adaptaciones, tecnología de apoyo y servicios relacionados.

Es la más común y la más recomendada. Garantiza la inclusión al 100% y beneficia a todos los demás niños, ya que no consideran que haya que tratar a nadie como "diferente".

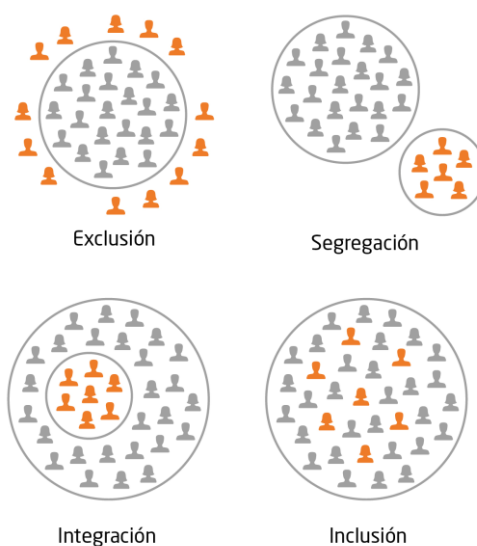
- Aula de integración parcial. El niño pasa parte del día en una clase de educación general. El niño recibe alguna instrucción individual o en pequeños grupos en una clase de educación especial o es sacado de clase para recibir algunos servicios.

Suele utilizarse con niños con diferencias de comportamiento o dificultades profundas de aprendizaje a edades más avanzadas.

- Clase de educación especial. Se trata de un programa con enseñanza especializada para niños con necesidades de aprendizaje similares.

No se recomienda si no es estrictamente necesario, ya que el niño no interactúa con niños de su edad.

Siempre que sea posible la inclusión en la misma clase, debe llevarse a cabo. Esto garantiza que el niño socialice y se integre en la dinámica del aula. Para este último paso, deben hacerse algunas adaptaciones que garanticen unos resultados de aprendizaje adecuados. Cada vez se hacen más esfuerzos para encontrar una forma única e inclusiva de enseñar que garantice que ningún niño se quede atrás.



12

Diseño universal de aprendizaje

"El Diseño Universal para el Aprendizaje es un marco para mejorar y optimizar la enseñanza y el aprendizaje para todas las personas, basado en conocimientos científicos sobre cómo aprenden los seres humanos. Se ha creado para ayudar a que el aprendizaje sea inclusivo y transformador para todos."

Consiste principalmente en directrices que pueden ser utilizadas por educadores, desarrolladores de planes de estudios, investigadores, padres y cualquier otra persona que desee aplicar el marco del UDL en un entorno de aprendizaje. Estas directrices ofrecen un conjunto de sugerencias concretas que pueden aplicarse a cualquier disciplina o ámbito para garantizar que todos los alumnos puedan acceder y participar en oportunidades de aprendizaje significativas y estimulantes.

Esta técnica se conoce como "diferenciación". La diferenciación puede crearse introduciendo pequeños cambios en el entorno del aula. Los cambios pueden producirse de muchas maneras en el aula, en función de las necesidades del alumno, su historial educativo, el nivel de conocimientos, interés y recursos del profesor y el apoyo del personal de la escuela.

Se clasifican como sugerencias para abordar diferentes dificultades de aprendizaje como Acción y Expresión, Representación y Compromiso entre otras. Además, se centran en áreas de actuación que se pueden trabajar o mejorar ante dificultades de aprendizaje o comportamientos concretos (ej: Comprensión, Expresión, Autorregulación...).

¹² Garantizar la calidad y la integridad de los programas de aprendizaje en línea
Ben Seipel (Universidad de Wisconsin - River Falls, EE.UU. y Universidad Estatal de California - Chico, EE.UU.) y Chiara Francesca Ferrari (Universidad Estatal de California - Chico, EE.UU.)



Un resumen de algunas prácticas generales que pueden asegurar la inclusión implicaría:

- Adaptar los horarios; cada persona tiene su propio biorritmo, así que no esperes que todos los niños rindan igual cada hora. Adaptar los horarios para que beneficie el "tiempo de concentración/descanso" de los niños sea equilibrado.
- Adaptar la disposición del espacio; mover las mesas para que todos los niños se sientan "implicados" en el aula, y evitar que los que tienen dificultades de aprendizaje se sienten en las esquinas si pueden sentirse excluidos.
- Adaptar el método de impartición de la clase, sobre todo si el tema a tratar puede ser denso o difícil de seguir.
- Adaptar los recursos utilizados; cada persona tiene un tipo de memoria diferente, así que asegúrate de que hay sitio para todos en tu aula.
- Adaptar las expectativas del grado o el número de tareas requeridas; no todos los niños aprenden a la misma velocidad. Un pequeño progreso sigue siendo un progreso.
- Adaptar el producto de entrega, permitiendo que las tareas se realicen de cualquier forma siempre que cumplan los requisitos esperados.
- Utilizar diferentes materiales en las actividades; las dinámicas no tienen por qué seguir siempre las mismas reglas, sé creativo a la hora de diseñarlas.
- Presta atención a la hora de agrupar, cuanto más cómodos estén con los que les rodean, mejor rendimiento obtendrás.
- Y por último, pero no por ello menos importante, ¡pide consejo! Puede que haya expertos entre el profesorado.

Para más información, sobre acciones concretas que pueden llevarse a cabo en áreas específicas de aprendizaje o comportamiento, echa un vistazo al sitio web de los fundadores del UDL: <https://www.cast.org/about/about-cast>.

Una cuestión de colaboración

Proporcionar una educación inclusiva no es sólo cuestión de que un profesor o educador adapte sus clases o su aula para garantizar que todos los niños participen y aprendan junto con sus compañeros. Para proporcionar adecuadamente este tipo de educación, es necesario que un amplio abanico de personas sean conscientes, capaces y estén dispuestas a desarrollarla.

Si alguno de los pilares implicados no colabora, los esfuerzos que hagan los demás pueden no ser suficientes para lograr el objetivo.

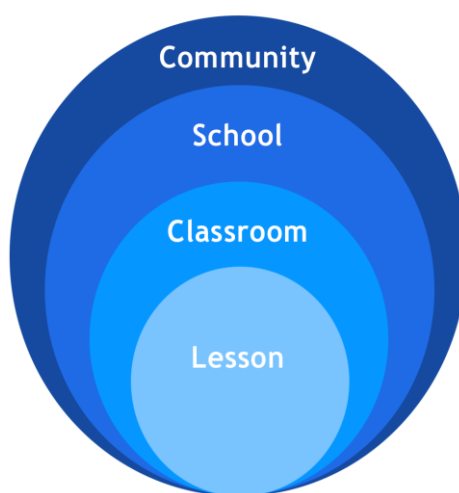
En primer lugar, las familias de estos niños deben comunicar cuanto antes que el chaval requiere un tratamiento especializado en algún paso del aprendizaje para que el profesorado sea consciente de ello y pueda diseñar un plan académico individualizado.

Los padres, la mayoría de las veces, conocen las necesidades especiales de los niños o, al menos, son capaces de explicar sus antecedentes, su comportamiento en casa, los requisitos del tratamiento o cualquier otra información que deba ayudar a los educadores a entender al niño. Si participan en este paso, la comunicación entre la escuela y los padres debería ser fluida y ayudar a ambos a supervisar la evolución y adaptar la educación en función del niño.

Sin embargo, no todas las necesidades especiales se identifican fácilmente o se han diagnosticado a cierta edad. Por eso, el personal docente y los educadores también deben prestar atención a las señales que indican que un niño se comporta o responde de forma diferente a la educación que se le imparte.

Por ejemplo, algunas dificultades de aprendizaje, como la dislexia, pueden ser más fáciles de identificar en la escuela que en casa. Como profesor, la educación no consiste sólo en dar clases, corregir trabajos escolares y preparar exámenes. También consiste en estar al tanto de un millón de pequeños detalles sobre la dinámica del aula. Los profesores deben invertir tiempo en conocer a sus alumnos.

The Layers of Inclusion



13

Las lecciones, como ya se ha dicho, pueden adaptarse a las limitaciones de cada uno sin necesidad de señalarlas. Normalizar las diferencias a una edad temprana puede reducir la discriminación y reforzar el espíritu de equipo entre los niños.

Por último, pero no por ello menos importante, en el aula se necesita un ambiente de respeto, tolerancia y empatía. Todos los niños, con o sin dificultades de aprendizaje, deben buscar este objetivo principal de inclusión, independientemente de las diferencias que puedan existir entre ellos. Crear este ambiente es, de hecho, un proyecto de colaboración que requiere la participación de todos.

Dedicar tiempo no sólo a las clases, sino también a las actividades de creación de equipos es la clave para crear vínculos y romper estigmas en la clase. Estructurar las conversaciones en clase para fomentar una participación respetuosa y equitativa o proporcionar medios alternativos de participación puede ser beneficioso en este paso.

En resumen, UNICEF resume esta idea afirmando que: "A nivel escolar, hay que formar a los profesores, renovar los edificios y proporcionar a los alumnos materiales didácticos accesibles. A nivel comunitario, hay que luchar contra el estigma y la discriminación, y educar a las personas sobre las ventajas de la educación integradora. En el ámbito nacional, los gobiernos deben adaptar las leyes y

¹³ Las capas de la inclusión: Comunidad - Escuela - Aula - Lección por www.theinclusiveclass.com



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



políticas a la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, y recopilar y analizar periódicamente datos para garantizar que los niños reciben servicios eficaces".

Para más información, echa un vistazo a la página web de *Understood*, que contiene recursos para estudiantes/profesores/padres que quieran ayudar a crear un mundo más inclusivo, descubrir su potencial y abrazar sus diferencias: <https://www.understood.org/>.

Recursos adicionales

- Eredics, N. (2018). *Inclusion in action: Practical strategies to modify your curriculum*. Brookes Publishing: <https://products.brookespublishing.com/Inclusion-in-Action-P1050.aspx>
- Understood - for learning and thinking differences: <https://www.understood.org/>
- About. Until learning has no limits: <https://www.cast.org/about/about-cast>

Material audiovisual

- Universal Design for Learning: <https://www.youtube.com/watch?v=pGLTJwOGSxk>
- TED Talk; Weird or just Different?: <https://www.youtube.com/watch?v=1K5SycZiGhI>

4.2 La creatividad como herramienta de inclusión en el aula

Se calcula que hay 240 millones de niños con discapacidad en todo el mundo. Como todos los niños, los niños con discapacidad tienen ambiciones y sueños para su futuro, por lo que necesitan una educación de calidad para desarrollar sus capacidades y desarrollar todo su potencial, como cualquier otro niño.

La mayoría de las dificultades de aprendizaje conocidas incluyen niños con dislexia (una dificultad de aprendizaje que afecta principalmente a las habilidades relacionadas con la lectura de palabras y la ortografía precisas y fluidas), trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), dispraxia (un trastorno en el que los niños no desarrollan las habilidades motoras que se esperan para su edad) y discalculia (una dificultad específica y persistente para comprender los números). Pero otros pueden incluir dificultades del habla, dificultades de aprendizaje no verbal, trastornos del lenguaje oral o escrito, o muchos otros.

Pero no sólo hay que mencionar las dificultades de aprendizaje, algunas discapacidades como las de movilidad, las médicas, las psiquiátricas, las lesiones cerebrales traumáticas (LCT) y el trastorno por estrés postraumático (TEPT) o las deficiencias visuales, entre otras, son personas con cero dificultades de comprensión, lo que significa que son tan capaces de aprender como cualquier otro niño.

Sin embargo, los niños con discapacidades o dificultades de aprendizaje suelen ser pasados por alto en la elaboración de políticas, lo que limita su acceso a la educación. En todo el mundo, estos niños se encuentran entre los que tienen más probabilidades de estar sin escolarizar. Se enfrentan a barreras persistentes a la educación derivadas de la discriminación, el estigma y el fracaso rutinario del gobierno a la hora de incorporar la discapacidad en los servicios escolares.

La UNESCO afirma que: "El derecho a la educación tiene por objeto garantizar que todas las personas ejerzan su derecho humano a acceder a una educación de calidad a lo largo de toda la vida. Un enfoque

participación a los alumnos. Y lo que es más importante, los juegos pueden permitir a los alumnos relajarse en el entorno de aprendizaje, disfrutar de la compañía de los demás y entablar relaciones ayudando a estos niños con dificultades sociales.

Pero, además, algunos niños pueden encontrar interés en materiales manipulativos, ya que prefieren un enfoque “práctico” que les ayude a comprender las lecciones. Los manipulativos pueden apoyar este proceso permitiendo a los alumnos demostrar sus conocimientos, desarrollar nuevos niveles de comprensión y explorar conceptos más profundos. Útiles para todas las edades, los manipulativos son una forma fácil de hacer que una clase sea más inclusiva.

Como ya se ha dicho, estos recursos pueden utilizarse perfectamente para garantizar la inclusividad en el aula. Aun así, la mayoría son actividades “calificables”, “objetivas”. Se puede conseguir el objetivo o no. Se puede aprender a jugar a un juego de cartas o no. En estos ejemplos no hay un punto medio; los niños no pueden desarrollar la habilidad a su ritmo sin sentir la presión de tener que alcanzar un determinado nivel de conocimientos para ser incluidos (por ejemplo: si no aprendes las reglas de este juego, no podrás jugar con los demás compañeros).



Y ahí es donde entra en juego la creatividad. En un dibujo, por ejemplo, no hay ninguna regla determinada que seguir. Cuando hablamos de arte, no hay que alcanzar ningún nivel determinado, sólo la libertad de perseguir el objetivo tanto como se quiera. Cuando se les da un papel en blanco, algunos niños pueden dibujar sólo 5 líneas, otros 20, pero ambos dibujos se considerarán igualmente "obras de arte".

Cuando no hay que seguir reglas específicas y cualquier forma de expresión es válida, al igual que una actividad "subjetiva", es mucho más fácil garantizar la inclusión, ya que no hay una "respuesta correcta". Fomentar la creatividad en el aula es enormemente beneficioso. Cuando un profesor hace que el desarrollo de la creatividad forme parte de la jornada escolar, los alumnos pueden tener un mayor éxito a largo plazo en diversas áreas. Pueden llegar a sentirse más cómodos y hábiles con la autoexpresión y la creación y ejecución de ideas originales.

Beneficios de la creatividad en el aula

Adoptar la creatividad en el aula es una forma estupenda de cuestionar la noción de aprendizaje estático: la idea de que sólo hay una forma correcta de resolver un problema o llegar a una solución. Aunque uno más uno siempre será igual a dos, hay multitud de formas de enseñar ese concepto y muchas otras maneras de aprenderlo. La flexibilidad es crucial cuando se trata de fomentar la creatividad. Se trata de fomentar la capacidad de llegar a soluciones diferentes e ideas únicas, de animar a los alumnos a continuar su camino para descubrir cuándo su primera idea no funciona, de investigar alternativas y de seguir intentándolo.

La resolución creativa de problemas es una de las habilidades interpersonales más requeridas en el mundo empresarial. Es necesario desarrollarla a una edad temprana. Enfrentarse a un problema de forma diferente lleva al niño a comprender las distintas necesidades de las personas en la sociedad y a aspirar a un sentido de preocupación y sensibilización hacia ellas. Sobre todo si el niño se enfrenta

a un problema del que antes ni siquiera se había dado cuenta que podía ser un problema (por ejemplo, escaleras para personas en silla de ruedas, comunicación no verbal para personas mudas). A través de este proceso de creación o pensamiento creativo, el niño también desarrolla la empatía. Está demostrado que, cuando se enseña a los niños a pensar de forma creativa, no sólo crecen con mejores habilidades para resolver problemas, sino también con menos estigmas y una mentalidad integradora.

Esto hace que los alumnos sean más resistentes y tengan más confianza a la hora de resolver problemas de forma independiente. Cuando los alumnos se centran en un objetivo creativo, se implican más en su aprendizaje y se sienten más motivados para adquirir las habilidades que necesitan para lograrlo.

La creatividad da a los alumnos libertad para explorar y aprender cosas nuevas de los demás. Por eso es también una herramienta útil para fomentar la inclusión, "nadie puede hacerlo mal si no hay una única forma de hacerlo bien". A medida que superan retos juntos y llevan a buen puerto sus ideas creativas, los alumnos empiezan a ver que tienen límites ilimitados. "Eso, a su vez, genera confianza. Ayuda a la autoestima y al desarrollo emocional".

También está demostrado que aportar ideas creativas al aula reduce el estrés y la ansiedad, que algunos niños con dificultades de aprendizaje pueden sufrir si se sienten frustrados por no poder alcanzar los mismos objetivos de aprendizaje que otros niños. Trabajar con proyectos creativos puede ayudarles a romper esos muros y aprender de formas alternativas.



En resumen, la creatividad ha demostrado ser la herramienta perfecta para aplicar en un aula con o sin niños con necesidades especiales. No sólo puede ser útil para garantizar la inclusión, sino que también aporta muchos beneficios para que los niños aprendan de una forma diferente y divertida.

Algunos de los puntos destacados pueden ser:

- Ayudarles a aprender sin la presión del aprendizaje. Algunas técnicas de enseñanza, como la narración de cuentos y las dramatizaciones, son un buen recurso, no sólo para trabajar el

currículo fijado, sino también para mencionar temas sociales/emocionales/sensibles sin un enfoque directo.

- En cuanto a esta idea, las preguntas abiertas, las sesiones de lluvia de ideas y los debates sobre un tema potencian una mente creativa fuerte desde una edad temprana. Fomentar debates productivos y flexibilizar la distribución de la clase es muy importante para crear un ambiente creativo en el aula.
- Se pueden organizar actividades de trabajo en equipo para fomentar el pensamiento creativo en grupo y ayudarles a aprender a aceptar las ideas y diferencias de los demás y a escuchar a todo el mundo.
- No sólo eso, sino que también aprenden a ser mejores comunicadores, expresando sus propias ideas, y escuchar a los demás es esencial para que aprendan a responder y respetar con precisión los distintos puntos de vista.
- Las aulas creativas ayudan a los niños a expresarse de verdad; no a todos se les da bien escribir historias, y a algunos se les da mejor dibujarlas o incluso actuarlas. Dar a los niños esta libertad de elección les motiva para la tarea. Un enfoque creativo del aprendizaje les hace más abiertos y les da un sentimiento de logro y orgullo.
- Además, cuando se reserva algo de tiempo para la creatividad entre las horas de estudio, se quita mucho estrés a los estudiantes. Esta sensación de alegría les mantiene relajados y reduce su ansiedad, lo que a su vez les ayuda a concentrarse bien más tarde.
- La expresión creativa es importante para que un niño desencadene su desarrollo emocional personal e interpersonal. Puede ser útil explorar libremente sin poner límites y siendo libre de preguntar todo lo que quiera.
- Sacando a colación el tema de la inclusividad, una clase creativa permite a los niños reforzar los límites con compañeros de clase diversos, comprender las necesidades de los compañeros y considerar que no son algo por lo que se deba discriminar a nadie.
- Por último, la creatividad en clase puede hacer felices a los niños. Romper la rutina y permitirles seguir sus pasiones, ya sea la danza, la música, el teatro o el arte... tendrá beneficios a largo plazo, ya que son libres y tienen tiempo para descubrir lo que realmente les gusta.



Recursos adicionales

- UNICEF Article + Resources about the meaning of Inclusive Education and how to guarantee an Inclusive Environment: <https://www.unicef.org/education/inclusive-education>
- Creativity in the Classroom: <http://13.87.204.143/xmlui/bitstream/handle/123456789/7281/The%20Cambridge%20Handbook%20of%20Creativity.pdf?sequence=1#page=455>

Material audiovisual

- TED Talk; Do Schools kill creativity?: <https://www.youtube.com/watch?v=iG9CE55wbtY>

4.3. Metodología

Cuando el entorno de aprendizaje en clase se diseña para que los alumnos sean aprendices más fuertes, solucionadores de problemas, pensadores críticos e innovadores, se les está preparando para un mayor éxito más allá del aula. Y esto puede lograrse perfectamente mediante la aplicación de herramientas creativas en el aula.



Se puede empezar desde el principio siguiendo un tema de clase para sumergirlos en el tema mientras se divierten. A la hora de explicar diferentes temas, o como excusa para alinearse aún más con ellos, haga que decoren el aula con un tema (por ejemplo: la Antigua Grecia o Egipto). No sólo se divertirán con ello, sino que además será una buena forma indirecta de aprender.

Capacita a tus alumnos para que establezcan sus propios objetivos y tracen ideas a su manera original. Enséñales a utilizar distintos tipos de organizadores gráficos, como mapas mentales, diagramas de Venn, líneas de tiempo visuales y otros recursos. Incluso a la hora de revisar ideas o realizar tareas, permita libertad en el formato de la tarea, esto también ayudará al profesor a identificar la forma en que están estructuradas las mentes de sus alumnos.

Las actividades de trabajo en equipo (team-building) son también una buena forma de fomentar la confianza y crear vínculos entre los alumnos. En el team-building no hay respuestas correctas o incorrectas, sino estrategias cooperativas que permiten a los niños pensar, comunicarse y crear juntos.

El aprendizaje práctico ofrece a los alumnos un espacio para expresar nuevas ideas, pensar de forma crítica y expresar sus opiniones, lo que en última instancia les hace participar a un nivel más profundo. El truco es similar al que se utiliza al decorar el aula: dejar que los alumnos se sumerjan primero en lo real y luego introducir la teoría.

En una clase de informática, deja que los alumnos creen sus sitios web antes de hablar de los principios del diseño web. Para una clase de matemáticas, haz que los alumnos construyan aviones de papel y utilicen la información de "vuelo" para calcular cosas como la velocidad.



Fomentar la creatividad no consiste sólo en hacer dibujos o manualidades; por ejemplo, incorporar actividades relacionadas con la música en el aula es una forma estupenda de despertar la creatividad. Hacer que los alumnos escriban su propia letra para una canción o creen una melodía que les ayude a memorizar una definición o una ecuación matemática son sólo algunas ideas; incluso utilizarla para reforzar la creación de equipos puede ser beneficioso.

Termina el día con periodismo creativo. Esto puede fomentar la reflexión a través de la creatividad. Los alumnos pueden crear cualquier cosa, desde un vídeo-diario hasta un diario de arte en el que cada

página del cuaderno sea un cajón de sastre para combinar ideas del día y notas con diferentes técnicas artísticas. Como todo hay que decirlo, se ha afirmado que muchos de estos recursos sólo pueden aplicarse si se toman ciertas medidas. "A nivel escolar, hay que formar a los profesores, reformar los edificios y proporcionar a los alumnos materiales didácticos accesibles". Se necesita el apoyo de los directores, y el profesorado debe estar dispuesto y formado para aplicar y apoyar la inclusión en el aula.

Confiar en la tecnología



La revolución digital es una fuerza imparable que se extiende por todas las facetas de la sociedad y permite encontrar millones de recursos e información en la red. No sólo eso, sino que el mundo digital también ha demostrado sus enormes beneficios para ayudar a las personas. Desde vídeos a aplicaciones, pasando por juegos, "Alexas" o la potenciación de la IA (Inteligencia Artificial) o la RV (Realidad Virtual). Todo ello a unos pocos "clics" de distancia de cualquier persona con un mínimo acceso a la red y haciéndole la vida más fácil.

Cada vez se reconoce más el valor de la educación integradora y el papel del diseño universal para el aprendizaje en su apoyo. La tecnología tiene un potencial considerable, pero en gran medida

desaprovechado, para apoyar la educación integradora de las personas discapacitadas y otros grupos minoritarios, y lo que es mejor, de fácil acceso.

La tecnología desempeña un papel importante a la hora de conseguir que una clase sea integradora. Los planes de clase adaptativos se ajustan en función de las necesidades de las capacidades de cada alumno. Un alumno puede trabajar más adelante (evitando el aburrimiento), mientras que otros pueden dedicar más tiempo a dominar conceptos específicos. Con las herramientas adaptativas, los alumnos con y sin dificultades de aprendizaje pueden estudiar unos junto a otros, mejorando su desarrollo socioemocional al tiempo que crecen académicamente.

Además, la tecnología tiene el poder de utilizar múltiples tipos de aprendizaje en una sola plataforma, por lo que, independientemente de los tipos de alumnos que haya en tu aula, casi todos pueden conectar con los materiales digitales. No hay que olvidar que, además, la educación a distancia tiene el potencial de aumentar el acceso educativo, lo que puede ser útil para quienes tienen dificultades para acudir físicamente al aula por cualquier motivo, pero les sigue dando la sensación de pertenecer al sistema.

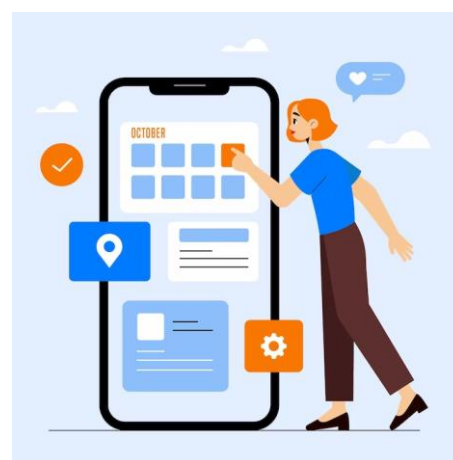
Toda una nueva generación de herramientas tecnológicas está preparada para responder a esas necesidades especiales y retos de aprendizaje. La tecnología puede proporcionar múltiples medios para presentar, representar y expresar el aprendizaje, y a través de la TA permitir a los alumnos discapacitados superar las barreras que de otro modo experimentarían para participar en el plan de estudios, lo que conduce a un mayor disfrute y motivación.

Toda escuela debería estar equipada con pantallas táctiles, teclados inalámbricos y equipos de reconocimiento de gestos para que los profesores puedan ofrecer una experiencia de aprendizaje más equilibrada a los alumnos con problemas de movilidad.



Y en términos de aplicaciones, algunas de las más extendidas en todo el mundo podrían ser el software de reconocimiento de voz o los lectores de pantalla, pero entender las últimas tendencias EdTech y cómo funcionan estas herramientas es fundamental para los educadores y las empresas EdTech que buscan proporcionar las mejores soluciones de aprendizaje posibles para los niños con discapacidad. Así pues, aquí van algunos buenos ejemplos de aplicaciones desarrolladas y listas para ser utilizadas en una clase para garantizar la inclusividad.

- Enuma: Un programador portátil basado en imágenes del que pueden beneficiarse los alumnos con autismo.
- Social Express: Ayuda a los niños a aprender las respuestas adecuadas en diferentes situaciones sociales y con diferentes tipos de personas, desde padres y profesores hasta compañeros de clase y de juego.
- Deletrea mejor: Una herramienta de apoyo a la lectoescritura que puede ayudar a los alumnos con dislexia a comprometerse con los contenidos de clase.
- Khan Academy Kids: una aplicación gratuita galardonada para estudiantes jóvenes que puede utilizarse con estudiantes de mayor edad que tengan un menor rendimiento académico.
- Class Dojo: Involucra a los estudiantes, los refuerza y también conecta el aula con los padres.
- SymbolSupport: Especialmente útil para los alumnos que tienen dificultades con las palabras o discapacidades cognitivas y de lectura, esta app traduce las palabras en símbolos e imágenes.
- Otsimo: Esta aplicación tiene juegos relacionados con la CAA para los que tienen dificultades de comunicación y los que no son verbales en varios idiomas diferentes.



Estos son sólo algunos ejemplos de cómo un buen uso de la tecnología puede ser útil en las aulas. Promover el uso de estas herramientas como recurso para los profesores no sólo es una forma de enfocar el aula y el plan de estudios de manera creativa, sino también una forma más eficaz de hacer que cada niño aprenda a su ritmo y según sus necesidades.



Por ejemplo, los videojuegos pueden atraer a los alumnos ofreciéndoles situaciones de búsqueda y resolución de problemas. Pueden ofrecer retos con distintos niveles de complejidad según el grupo de edad o las necesidades especiales de los niños, estableciendo un mundo interactivo en el que los alumnos tienen que tomar decisiones sobre cómo completar las tareas.

Cada vez más entornos educativos están pasando del papel a las herramientas digitales, ya que son el futuro de los objetivos de aprendizaje de estos niños.

Pero esto también está causando controversia, ya que muchos piensan que la tecnología está "matando" la expresión creativa, pero no pueden creer que la tecnología esté ayudando a impulsar cientos de nuevas formas de "crear".

La tecnología ha hecho mucho más fácil acercar las mentes y las ideas creativas y llevar esas ideas más lejos al mismo tiempo. Esta mezcla de tecnología y creatividad ha aportado nuevas ideas innovadoras y vías a través de las cuales las personas pueden expresarse, independientemente de su condición.

Por eso, como ya se ha dicho, la creatividad abre un camino para que cada niño encuentre su propia forma de aprender.

Debido a la enorme afluencia de ideas y pensamientos creativos, la tecnología permite que más personas compartan sus ideas y enriquezcan las suyas gracias a sus compañeros.



Según Kamylyis y Berki (2014, p. 6): "El pensamiento creativo se define como el pensamiento que permite a los estudiantes aplicar su imaginación para generar ideas, preguntas e hipótesis, experimentar con alternativas y evaluar sus propias ideas y las de sus compañeros, productos finales y procesos."

Las herramientas digitales de aprendizaje permiten a los niños participar e interactuar con los contenidos, obligando a los estudiantes a aprovechar su creatividad para superar retos, crear contenidos y personalizar su propia experiencia de aprendizaje. Las investigaciones demuestran que tanto los alumnos como los profesores valoran los enfoques basados en la tecnología que fomentan la creatividad en todo el plan de estudios.

Las pantallas de ordenador no deben verse simplemente como máquinas de información, sino también como un nuevo medio para el diseño y la expresión creativos.

Según el TTCT, la creatividad incluye cuatro factores: fluidez (el número de respuestas pertinentes), flexibilidad (el número de conjuntos diferentes de respuestas pertinentes), elaboración (la calidad de los detalles de la respuesta) y originalidad (el carácter único de la respuesta).

La tecnología puede ser útil para trabajar en todos ellos. Por ejemplo, como ya se ha mencionado es importante en un aula inclusiva permitir diversos métodos de entrega de tareas, gracias a la tecnología, los estudiantes eligen cómo mostrar lo que han aprendido, Puede ser un vídeo, un blog,

una imagen, o una grabación de voz, por ejemplo. Todos ellos son perfectamente asequibles y cómodos si los entornos escolares están equipados con herramientas tecnológicas.

La conexión con los demás crea experiencias de aprendizaje memorables. Otro ejemplo es no sólo leer o desplazarse por los materiales de los compañeros para compartir ideas y crear vínculos entre ellos para fomentar la inclusión y la aceptación en clase, sino también cómo la tecnología puede permitir que una clase de Sudáfrica conecte con otra de Taiwán. Esta puede ser una experiencia reveladora para que los niños conozcan sus diferencias y construyan un entorno tolerante.

Cuando conozcas a tus alumnos, permíteles que se presenten de forma creativa: puede que uno se sienta más cómodo escribiendo unas líneas sobre sus aficiones, pero a otros les atraiga más la idea de crear un vlog o grabar su habitación. La tecnología permite a los alumnos expresarse de formas aún más creativas.

No sólo eso, sino que también hay una buena cantidad de aplicaciones especialmente diseñadas para centrarse en la creación creativa de contenidos y permitirla. Éstas pueden utilizarse en un aula inclusiva, ya que los niños pueden utilizar "la cantidad" de ellas con la que se sientan cómodos. Esa es la magia de la creación, no se requiere un esfuerzo mínimo o máximo para "aprobar la tarea".

Se pueden encontrar muchos más recursos y formas de integrar la creatividad a través de la tecnología para ayudar a crear aulas inclusivas en: <https://www.weareteachers.com/topics/creative-classroom/>

- Keynote y Pages son aplicaciones para crear lecciones o presentaciones atractivas que fomentan la interacción y la creatividad.
- Slidestory y StoryBird son herramientas que ayudan a los estudiantes a crear sus propias historias digitales.
- Camstudio y Jing son herramientas de vídeo perfectas para crear vlogs.
- Simple Physics: te permite diseñar estructuras complejas para todo, desde casas en un árbol hasta norias, y luego simula tu diseño con un sofisticado motor de física.
- Brillante: Aprende matemáticas, ciencias e informática a través de la resolución de problemas interactivos y divertidos.
- Procreate: Un conjunto de innovadoras herramientas artísticas: tiene todo lo que necesitas para crear expresivos bocetos, ricas pinturas, magníficas ilustraciones y bellas animaciones.
- Werdsmith: Una app que convierte tu iPhone, iPad, Mac y Apple Watch en un potente estudio de escritura que te inspira a escribir.
- Animatic: Es la mejor forma de crear animaciones dibujadas a mano. Fue diseñada para ofrecer a los creadores una experiencia elegante a la hora de dar vida a sus ideas a través de imágenes en movimiento.
- FlipaClip: Las potentes y divertidas herramientas de animación de FlipaClip facilitan la animación fotograma a fotograma.



Muchas de las herramientas abordadas facilitan las experiencias de aprendizaje mixto en las aulas. Por eso es importante explorar el potencial de todas las herramientas que rodean al siglo XXI para que



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



puedan utilizarse para el bien. No sólo la tecnología es útil para garantizar la inclusión en el aula, sino también para desarrollar un entorno creativo en el que los niños puedan aprender juntos pero sean libres de expresarse a su manera y aprender según sus propias necesidades.

Recursos adicionales

- Espark Learning; Games, digital activities, and learning material that can be adapted to every child's need: <https://www.esparklearning.com/>
- Boots Trap World; An awarded organization that makes user interfaces friendlier: <https://www.bootstrapworld.org/>

Material audiovisual

- Flexible Classrooms: <https://www.youtube.com/watch?v=4cscJcRKYxA>

Conclusión

Como se ha demostrado, la inclusión comprende la implicación y la capacitación de las personas. Cuando las personas y los niños están y se sienten incluidos, se reconoce y respeta su valía, lo que conduce a un sentimiento de pertenencia.

El gobierno, la sociedad, los padres y las escuelas deben perseguir el objetivo adoptando y adaptando valores para que la inclusión sea una realidad. Y esto debería empezar desde el principio, realizando cambios en las edades de escolarización, aplicando el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) y promoviendo la educación en el Entorno Menos Restrictivo (EML).

Con esta idea, se ha demostrado cómo pequeños cambios pueden tener un gran impacto. Aunque sólo sea una reorganización de la distribución en el aula o cambiar ligeramente los métodos de enseñanza o dar libertad de expresión puede hacer que un niño se sienta parte del todo.

En cuanto a lo último mencionado, fomentar la creatividad en el aula es enormemente beneficioso. Tanto por parte de los profesores como de los niños, es posible crear una atmósfera creativa en la inclusión del aula. Cuando un profesor hace que el desarrollo de la creatividad forme parte de la jornada escolar, los alumnos pueden tener un mayor éxito a largo plazo en diversas áreas. No sólo no se les juzga como diferentes, ya que las creaciones nunca están mal o bien, sino que mejoran en el desarrollo de valores inter e intrapersonales.

Además de ayudar a la autoexpresión, enseñar de forma creativa hace que los niños aprendan sin la presión de aprender, desarrollen habilidades de pensamiento creativo, crezcan siendo mejores comunicadores y desarrollen la empatía hacia los demás.

Además, la tecnología facilita aún más este proceso, ya que cada niño tiene acceso a una experiencia personalizada, puede aprender a su propio ritmo y utilizando su método preferido. A algunos niños se les da mejor expresarse en vídeos, a otros en imágenes y a otros mediante grabaciones de voz, y permitirles a todos ellos es la clave para construir un entorno creativo e integrador.

Como se ve, no es difícil hacer cambios sencillos para bien, ya que una pequeña modificación en el aula puede tener un gran impacto en la vida de un niño. Porque sentirse incluido importa.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capítulo 5. Fomentar la inclusión social y educativa a través de las artes

Autores: Hacı KURT, İbrahim KOCA

Abstracto

Las artes pueden ser una poderosa herramienta para promover la inclusión social y educativa, ya que tienen la capacidad de reunir a personas de diversos orígenes y proporcionar un entorno seguro y propicio para la expresión creativa. La educación artística inclusiva puede beneficiar a los alumnos con discapacidades o necesidades especiales, a los que están aprendiendo un segundo idioma o a los que proceden de entornos lingüísticos diferentes. Mediante la exploración de diferentes culturas y perspectivas a través de la expresión artística, los estudiantes pueden desarrollar una mayor comprensión y apreciación de la diversidad, al tiempo que rompen estereotipos y prejuicios. Sin embargo, lograr una educación artística integradora exige un esfuerzo y una inversión constantes para adaptar las estrategias pedagógicas, los planes de estudio y los recursos a las necesidades de los diversos alumnos.

Introducción

“Se ha dicho que las artes no pueden cambiar el mundo, pero pueden cambiar a los seres humanos, que a su vez pueden cambiar el mundo.”

Maxine Greene, Autor, Activista Social, Profesor

La inclusión social y la educación integradora son elementos esenciales de una sociedad justa y equitativa. Por desgracia, no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades de participar en actividades educativas y sociales. Esto puede deberse a una serie de factores, como la situación socioeconómica, la discapacidad, el origen étnico o las barreras lingüísticas. Los Informes del Consejo de las Artes de 2003, como los Informes 2003a y 2003b, ilustran un cambio significativo en la percepción del valor de las artes en la educación y la sociedad. Ahora se hace hincapié en cómo las artes pueden contribuir a la inclusión social, lo que supone un cambio sustancial en los últimos cinco años. (Karkou & Glasman, 2004) En este contexto, las artes pueden desempeñar un papel vital en la promoción de la inclusión social y educativa.

El concepto de desarrollo integrador implica dar prioridad a las necesidades de los grupos más marginados de la sociedad, incluidos los pobres, los vulnerables, los desfavorecidos, las mujeres y los ancianos, de forma no discriminatoria con el objetivo de reducir las desigualdades (Banco de Desarrollo, 2005).

Las artes tienen el poder de unir a las personas, independientemente de sus orígenes, capacidades o identidades. Al participar en actividades creativas como la música, la danza, el teatro y las artes visuales, los alumnos pueden expresarse y conectar con los demás en un entorno seguro y propicio. Esto puede ser especialmente importante para los alumnos que se sienten marginados o excluidos de las actividades educativas y sociales generales. Se considera que las prácticas educativas tienen éxito cuando no sólo imparten conocimientos y habilidades relacionados con materias específicas, sino que también proporcionan experiencias que son satisfactorias y valiosas más allá del contexto inmediato. Este doble enfoque, en el que la adquisición de conocimientos específicos de una materia se combina



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



con el desarrollo de aptitudes más amplias para la vida, se considera a menudo el sello distintivo de una educación eficaz (Karkou y Glasman, 2004).

Las artes también pueden proporcionar una plataforma única para explorar cuestiones de diversidad, equidad y justicia social. Al examinar diferentes culturas, tradiciones y perspectivas a través de expresiones artísticas, los alumnos pueden desarrollar una mayor comprensión y apreciación de la riqueza de la diversidad humana. Esto puede ayudar a acabar con los estereotipos y los prejuicios, y promover una mayor empatía y comprensión entre personas de diferentes orígenes.

Además, la educación artística inclusiva puede ofrecer a los alumnos con discapacidades o necesidades especiales la oportunidad de participar en actividades educativas y sociales en igualdad de condiciones con sus compañeros. Las artes pueden proporcionar modos alternativos de expresión y comunicación, lo que puede ser especialmente importante para los alumnos que tienen dificultades con las asignaturas académicas tradicionales. Además, las artes pueden promover el desarrollo social y emocional, que puede ser esencial para los alumnos con discapacidades o problemas de salud mental.

La educación artística inclusiva también puede beneficiar a los alumnos que están aprendiendo una segunda lengua o proceden de otros entornos lingüísticos. Al participar en actividades creativas, los alumnos pueden desarrollar sus destrezas lingüísticas en un contexto divertido, atractivo e interactivo. Además, las artes pueden proporcionar una plataforma para el intercambio cultural y el diálogo, que puede ser esencial para promover una mayor comprensión y respeto entre los estudiantes de diferentes orígenes lingüísticos y culturales.

Sin embargo, es esencial reconocer que la educación artística inclusiva requiere un esfuerzo deliberado y sostenido para abordar las barreras a la participación a las que se enfrentan muchos estudiantes. Esto puede implicar la adaptación de las estrategias de enseñanza, los planes de estudios y los recursos para satisfacer las necesidades de alumnos diversos. También puede ser necesario invertir en el desarrollo profesional y la formación de los educadores para apoyar la aplicación de prácticas de educación artística integradora.

En conclusión, la inclusión social y educativa es esencial para crear una sociedad justa y equitativa. La educación artística inclusiva puede desempeñar un papel vital en la promoción de la inclusión social y educativa al proporcionar una plataforma para la expresión creativa, promover la comprensión cultural y facilitar la participación de alumnos diversos. Sin embargo, la educación artística inclusiva requiere un esfuerzo deliberado y sostenido para abordar las barreras a la participación a las que se enfrentan muchos estudiantes. Al invertir en prácticas de educación artística inclusiva, podemos ayudar a liberar la creatividad y el potencial de todos los alumnos, independientemente de su origen, capacidades o identidades.



5.1. Aprender en las artes y a través de ellas

Los estudios han demostrado que la integración de la educación artística en el plan de estudios puede tener efectos beneficiosos en la motivación y el aprendizaje de los alumnos. Cuando los alumnos participan en actividades artísticas, tienden a desarrollar un apego personal a su educación, lo que puede traducirse en un aumento de la motivación y el interés por la materia. Además, las habilidades y conocimientos adquiridos a través de la educación artística pueden utilizarse en diversos entornos, lo que permite a los alumnos aplicar lo aprendido en diferentes contextos. En consecuencia, la utilización de la educación artística como herramienta para aumentar el compromiso y los logros de los alumnos en la educación puede ser muy ventajosa.

Uno de los principales beneficios del uso de las artes en la educación es que fomenta la creatividad y la imaginación. A los alumnos que participan en actividades artísticas se les anima a pensar con originalidad, a experimentar con distintos materiales y técnicas y a encontrar soluciones únicas a los problemas. Este tipo de pensamiento puede ayudar a los alumnos en todos los ámbitos de su vida académica y personal, ya que aprenden a abordar los retos con una mentalidad más abierta y creativa.

Además de promover la creatividad, las artes también fomentan la autoexpresión y la comunicación. A través de las actividades artísticas, los alumnos pueden expresar sus pensamientos, sentimientos e ideas de diversas maneras. Esto no sólo les ayuda a desarrollar una mayor capacidad de comunicación, sino que también fomenta el conocimiento de sí mismos y la inteligencia emocional. Participar en las artes también puede reforzar la confianza y la autoestima. Cuando los alumnos participan en actividades artísticas, tienen la oportunidad de mostrar sus talentos y habilidades. Esto puede ayudarles a sentirse más seguros de sí mismos y de sus capacidades, lo que puede trasladarse a otros ámbitos de su vida. Los beneficios de las artes en la educación también se extienden al desarrollo cognitivo y emocional. Las investigaciones han demostrado que participar en las artes puede potenciar el desarrollo cognitivo mejorando la memoria, la atención y otras funciones ejecutivas.

Además, las artes pueden mejorar el desarrollo emocional fomentando la empatía, la compasión y la comprensión de culturas diferentes. Otra ventaja de incorporar las artes a la educación es que pueden mejorar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas. Cuando los alumnos participan en actividades artísticas, a menudo se les presentan retos y obstáculos que les obligan a pensar de forma creativa y crítica para encontrar soluciones. Estas habilidades de resolución de problemas pueden aplicarse luego a otros ámbitos de su vida académica y personal.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Por último, las artes pueden fomentar la comprensión cultural y la empatía. Aprendiendo sobre diferentes culturas a través de las artes, los estudiantes pueden desarrollar un mayor aprecio por la diversidad y obtener una comprensión más profunda del mundo que les rodea. Esto puede ayudar a fomentar la empatía y la comprensión, que son esenciales para crear una sociedad más integradora y tolerante. En conclusión, el uso de las artes en la educación tiene muchos beneficios que no pueden ignorarse. Al fomentar la creatividad, la autoexpresión, la confianza, el desarrollo cognitivo y emocional, el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, así como la comprensión cultural, las artes pueden desempeñar un valioso papel para ayudar a los alumnos a tener éxito en todos los ámbitos de su vida. Es importante que los educadores y los responsables políticos reconozcan la importancia de las artes en la educación y sigan apoyando y promoviendo su uso en las escuelas.

He aquí algunas actividades que pueden ser útiles para aprender a través de las artes:

- **Actividades musicales:** La música es una poderosa herramienta de aprendizaje y puede integrarse en diversas asignaturas para apoyar los resultados del aprendizaje. Actividades como cantar canciones o aprender instrumentos musicales pueden mejorar la comprensión de distintos conceptos por parte de los alumnos. Por ejemplo, aprender la melodía de una canción puede ayudar a los alumnos a recordar hechos, fechas o acontecimientos históricos. Además, la música puede utilizarse para fomentar la colaboración, las habilidades sociales y el trabajo en equipo.
- **Actividades de artes visuales:** Las artes visuales, como la pintura, el dibujo y la escultura, pueden ser útiles para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. Actividades como la creación de obras de arte que representen un concepto científico o histórico pueden ayudar a los alumnos a desarrollar una comprensión más profunda del tema. Además, las artes visuales pueden utilizarse para fomentar la autoexpresión y la capacidad de comunicación. Por ejemplo, los alumnos pueden crear una obra de arte que represente sus pensamientos y sentimientos sobre un tema concreto.
- **Actividades teatrales:** El teatro puede utilizarse para fomentar el pensamiento crítico, la capacidad de comunicación y la creatividad. Actividades como los juegos de rol, la improvisación y la narración de historias pueden utilizarse para implicar a los alumnos y mejorar su comprensión de diferentes conceptos. Además, las actividades teatrales pueden utilizarse para fomentar la empatía y la comprensión, permitiendo a los alumnos meterse en diferentes papeles y ver las cosas desde diferentes perspectivas.
- **Actividades de danza:** La danza puede utilizarse para fomentar la actividad física, la creatividad y la expresión emocional. Actividades como la creación de bailes que representen diferentes emociones o tradiciones culturales pueden ayudar a los alumnos a desarrollar una mayor comprensión y apreciación de la diversidad. Además, la danza puede utilizarse para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, ya que los alumnos trabajan juntos para crear una rutina de baile.
- **Actividades multidisciplinares:** Las actividades multidisciplinares implican la integración de diferentes formas artísticas para apoyar los resultados del aprendizaje. Por ejemplo, la creación de una obra de teatro que incluya música, danza y teatro puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de diferentes conceptos, al tiempo que promueve la creatividad y la colaboración. Además, las actividades multidisciplinares

pueden utilizarse para fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y las habilidades comunicativas.



14

Al adoptar una definición amplia de las artes, surgen varias oportunidades. Cuando se considera arte una amplia gama de actividades, se elimina la necesidad de emitir juicios de valor estético, reduciendo así la presión para crear algo de gran calidad. Esta perspectiva de las artes hace de la creación artística una actividad accesible a todos, independientemente de su nivel de habilidad para la música, el dibujo, la actuación o el baile. En consecuencia, este enfoque fomenta el igualitarismo y se da "permiso" a las personas para participar en actividades artísticas, lo que conduce al primer nivel de inclusión social. (Karkou & Glasman, 2004)

El aprendizaje a través de las artes puede constituir una forma atractiva y eficaz de fomentar la creatividad y mejorar los resultados del aprendizaje. Al integrar diferentes formas de arte en las experiencias educativas, los alumnos pueden desarrollar una comprensión más profunda de diferentes conceptos, al tiempo que fomentan el pensamiento crítico, la colaboración y las habilidades comunicativas. Las actividades mencionadas anteriormente son sólo algunos ejemplos de las muchas maneras en que las artes pueden utilizarse para mejorar las experiencias educativas y promover la creatividad.

Mejorar el impacto

- Mayor exposición: Una forma de mejorar el impacto social y educativo de las artes para los adolescentes es aumentar su exposición a diferentes tipos de formas artísticas. Esto podría implicar facilitarles el acceso a museos, galerías, conciertos, producciones teatrales y otros eventos culturales. La exposición a una amplia gama de experiencias artísticas puede ampliar sus horizontes, estimular su creatividad y ayudarles a desarrollar un aprecio por las artes.
- Incorporar las artes a la educación: Otra forma de mejorar el impacto de las artes en los adolescentes es incorporarlas a su currículo educativo. Esto podría implicar integrar las clases

¹⁴ Art and Learning Relationships (Drama and Art in Education, n.d.)



de arte en la jornada escolar normal, ofrecer oportunidades para que los alumnos participen en programas artísticos extraescolares u organizar excursiones a museos de arte o actos culturales. Incorporar las artes a la educación puede ayudar a los alumnos a desarrollar su capacidad creativa y de pensamiento crítico, mejorar su capacidad de comunicación y aumentar su conciencia cultural.

- Ofrecer oportunidades de tutoría: Los adolescentes pueden beneficiarse mucho de tener un mentor con experiencia en las artes. Los mentores pueden orientarles, animarles y apoyarles, además de ayudarles a desarrollar sus habilidades artísticas y aumentar su confianza. Ofrecer oportunidades de tutoría a través de programas artísticos u organizaciones comunitarias puede ser una forma eficaz de mejorar el impacto social y educativo de las artes para los adolescentes.
- Proyectos de colaboración: Animar a los adolescentes a participar en proyectos artísticos colaborativos puede ayudarles a desarrollar importantes habilidades de trabajo en equipo y comunicación, así como a fomentar un sentido de comunidad y conexión. Puede tratarse de organizar proyectos artísticos en grupo o producciones teatrales, o de ofrecer a los adolescentes la oportunidad de trabajar juntos en proyectos de servicio a la comunidad que incluyan las artes.

Aplicando estas estrategias, podemos mejorar el impacto social y educativo de las artes en los adolescentes, ayudándoles a desarrollar habilidades importantes, ampliar sus perspectivas y enriquecer sus vidas.

Algunos ejemplos de proyectos

- Proyecto artístico comunitario: Un proyecto de arte comunitario puede implicar que los estudiantes trabajen juntos para crear una obra de arte público que refleje la diversidad de su comunidad. Puede consistir en pintar un mural, crear una escultura o diseñar un jardín comunitario. El proyecto de arte puede ser una forma poderosa de promover la inclusión social reuniendo a estudiantes de diferentes orígenes y animándoles a trabajar juntos para crear algo que beneficie a la comunidad en general.
- Programa de intercambio cultural: Un programa de intercambio cultural puede implicar que estudiantes de distintos orígenes culturales se reúnan para compartir sus tradiciones y costumbres a través de las artes. Puede consistir en organizar talleres de danza, música o artes visuales que reflejen los orígenes culturales de los estudiantes. Puede ser una forma eficaz de promover el entendimiento cultural y fomentar el sentido de comunidad entre estudiantes de distintos orígenes.
- Proyecto Poetry Slam: Los estudiantes trabajan en grupos para escribir y representar poesías que abordan temas sociales como la desigualdad, la discriminación y el racismo. Este proyecto no sólo permite a los alumnos expresarse de forma creativa, sino que también fomenta el pensamiento crítico, la empatía y la conciencia social.
- Producción teatral: Una producción teatral puede implicar que los estudiantes trabajen juntos para crear una obra o representación que refleje sus experiencias y perspectivas. La obra puede ser una forma eficaz de promover la inclusión educativa explorando temas relevantes para la vida de los estudiantes y animándoles a pensar de forma crítica y creativa sobre estos temas.



- Proyecto fotográfico: Los alumnos trabajan en grupos para tomar fotografías que destaquen diferentes temas como la comunidad, la diversidad o la justicia social. Este proyecto no sólo permite a los estudiantes expresarse de forma creativa, sino que también fomenta la alfabetización visual, el pensamiento crítico y la conciencia social.
- Proyecto documental: Los alumnos colaboran en la creación de un documental que explora diferentes temas sociales como la conservación del medio ambiente, los derechos humanos o la pobreza. Este proyecto no sólo permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades cinematográficas, sino que también promueve la investigación, el pensamiento crítico y la conciencia social.
- Exposición de artes visuales: Una exposición de artes visuales puede implicar que los estudiantes trabajen juntos para crear una exposición de sus obras de arte. Esto podría implicar la organización de una galería, el comisariado de las obras y la organización de un acto de inauguración. La exposición puede ser una forma eficaz de promover la inclusión social mostrando la diversidad de perspectivas y experiencias de los estudiantes.

Al participar en proyectos artísticos colaborativos que promueven la inclusión educativa y social, los estudiantes pueden desarrollar importantes habilidades sociales y educativas, expresarse creativamente y obtener un sentimiento de orgullo y logro de su trabajo. Estos proyectos también pueden fomentar la comprensión y la empatía entre los estudiantes y ayudar a construir una sociedad más inclusiva y equitativa.

Recursos adicionales

- Arts Education Partnership: <https://www.aep-arts.org/>
- Edutopia: <https://www.edutopia.org/>
- Teaching Tolerance: <https://www.learningforjustice.org/>

Material audiovisual

- PSB LearningMedia: <https://www.youtube.com/@PBSLearningMediaORG>
- National Gallery of Art: <https://www.youtube.com/@NationalGalleryofArtUS>

5.2. Inclusión social y educativa: Liberar la creatividad

En los últimos años, la inclusión social y educativa se ha convertido en cuestiones importantes que requieren atención y acción. Una forma de abordar estos retos es liberar la creatividad en las personas y las comunidades. La creatividad tiene el poder de promover la inclusión y unir a las personas rompiendo barreras y fomentando un sentimiento de conexión y pertenencia.

La creatividad puede definirse como la capacidad de generar ideas originales e innovadoras, pensar con originalidad y abordar los retos y problemas de formas nuevas y diferentes. Es una habilidad que puede desarrollarse y cultivarse, y no se limita a las actividades artísticas. De hecho, la creatividad puede aplicarse a todos los ámbitos de la vida, incluidos la educación, el trabajo y las relaciones personales. La creatividad es algo más que una habilidad: es una actitud que implica estar abierto al cambio y a la novedad, aceptar nuevas ideas y posibilidades y tener una mentalidad flexible. Requiere



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



disfrutar de lo bueno y esforzarse por mejorarlo. Desgraciadamente, a menudo estamos socializados para limitarnos a lo que se considera normal o aceptable.

En esencia, la creatividad consiste en transformar un ámbito simbólico de nuestra cultura. Esto puede significar encontrar una nueva solución a un problema, inventar un nuevo dispositivo o método, o crear una obra de arte totalmente nueva. (Okpara, 2007) define la creatividad como algo que es a la vez nuevo y útil, mientras que (Blanchard et al., s.f.) la describen como la capacidad de utilizar nuestra capacidad mental para generar nuevas ideas o conceptos. La educación puede ser una fuente importante de creatividad, y que la educación técnica y terciaria puede ofrecer oportunidades para que las personas participen en actividades que fomenten la creatividad. Al exponer a los estudiantes a diversas perspectivas, desafiarles a pensar de forma crítica y proporcionarles las herramientas y habilidades necesarias para explorar y experimentar con nuevas ideas, las instituciones educativas pueden contribuir a fomentar una cultura de la creatividad.

En el contexto de la inclusión social y educativa, la creatividad puede desempeñar un valioso papel en la promoción de la diversidad, la equidad y la pertenencia. Al animar a las personas a pensar de forma creativa y a abordar los problemas desde diferentes perspectivas, podemos promover una sociedad más integradora y tolerante. La creatividad puede ayudar a las personas a reconocer y apreciar las distintas perspectivas y a aceptar la diversidad como un punto fuerte y no como una debilidad.

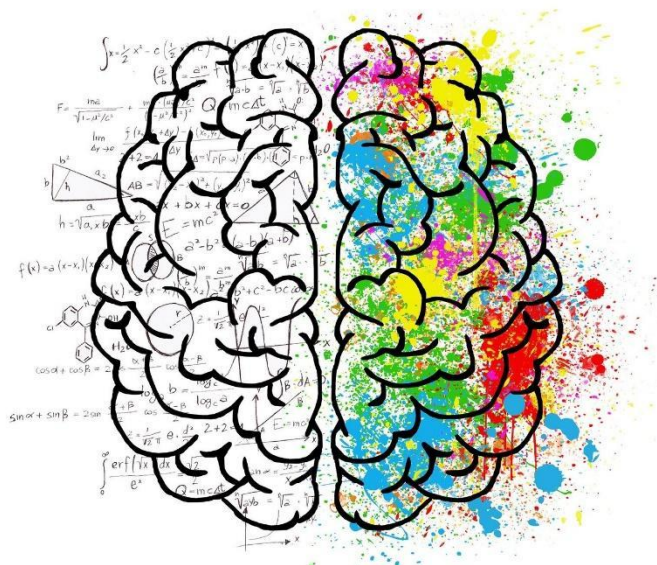
Además, la creatividad puede ser una poderosa herramienta para promover la inclusión educativa. Al incorporar enfoques creativos e innovadores a la enseñanza y el aprendizaje, los educadores pueden implicar a los alumnos con dificultades o desmotivados. Los enfoques creativos pueden ayudar a los estudiantes a conectar con el material de formas nuevas y diferentes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y accesible. Además, la creatividad puede ayudar a promover un sentido de comunidad y pertenencia en los entornos educativos. Cuando se anima a los estudiantes a pensar de forma creativa y a expresarse a través de actividades artísticas y otras actividades creativas, pueden desarrollar un sentimiento de conexión y de identidad compartida. Esto puede ayudar a promover un entorno de aprendizaje positivo y fomentar el sentido de pertenencia de todos los estudiantes.

Además de fomentar la inclusión social y educativa, la creatividad puede tener muchos beneficios personales. Por ejemplo, las personas más creativas tienden a ser más resistentes, adaptables e innovadoras. Son más capaces de afrontar los retos y encontrar soluciones creativas a los problemas. La creatividad también puede promover el bienestar y la salud mental al proporcionar una salida para la autoexpresión y un sentido de propósito y logro. Para liberar la creatividad y promover la inclusión social y educativa, es esencial crear entornos que apoyen y fomenten la creatividad. Esto puede lograrse de diversas maneras, como a través de programas de educación artística, enfoques pedagógicos innovadores y la promoción de la creatividad en el lugar de trabajo. También es importante reconocer y valorar las aportaciones de personas y comunidades diversas y buscar e incorporar activamente perspectivas e ideas diferentes.

El cultivo de la creatividad suele implicar la exploración de materiales, la expresión de ideas y el descubrimiento de nuevos conceptos (proceso), así como la producción y presentación de obras de arte y diseños finales (productos) (Vaughan et al., s.f.) Según (Cologon et al., 2019) estas actividades promueven la educación inclusiva mediante la creación de un entorno amigable y seguro que fomenta la comunicación efectiva entre todos los estudiantes. Dicho entorno motiva a los estudiantes a trabajar de forma colaborativa y productiva en grupos, tomar decisiones y resolver problemas

prácticos en sus comunidades a través de la expresión creativa y artística. Tras conocer los diversos significados asociados al arte, los alumnos pueden reflexionar sobre sus propias culturas y considerar cómo estos significados pueden relacionarse con sus propias experiencias.

En conclusión, la creatividad tiene el poder de promover la inclusión social y educativa rompiendo barreras, fomentando un sentimiento de comunidad y pertenencia y promoviendo la diversidad, la equidad y la tolerancia. Liberando la creatividad en individuos y comunidades, podemos promover una sociedad más inclusiva e innovadora que beneficie a todos sus miembros. Es importante que los educadores, los responsables políticos y los empresarios reconozcan la importancia de la creatividad y promuevan activamente su desarrollo y aplicación.



Fomentar la inclusión mediante la creatividad

- Crear un entorno inclusivo en el aula: Los profesores pueden crear un entorno inclusivo en el aula estableciendo expectativas claras de comportamiento respetuoso, fomentando la participación y la colaboración de los alumnos y utilizando un lenguaje inclusivo. Al crear un entorno acogedor e integrador, los profesores pueden ayudar a los alumnos a sentirse valorados y respetados.
- Incorporar perspectivas diversas: Los profesores pueden incorporar diversas perspectivas en su enseñanza utilizando una variedad de materiales, como literatura, arte y música, que representen diferentes culturas y perspectivas. Esto puede ayudar a ampliar la comprensión del mundo por parte de los alumnos y fomentar la empatía y la comprensión.
- Utilizar métodos de enseñanza creativos: Los profesores pueden utilizar métodos de enseñanza creativos para implicar a los alumnos y fomentar el pensamiento crítico. Puede tratarse de juegos de rol, artes visuales o narraciones para explorar temas complejos. Utilizando métodos de enseñanza creativos, los profesores pueden ayudar a los alumnos a expresarse de diferentes maneras y animarles a pensar de forma innovadora.
- Ofrecer oportunidades de expresión creativa: Los profesores pueden ofrecer oportunidades de expresión creativa incorporando el arte, la música y el teatro a sus clases. Esto puede ayudar a los estudiantes a expresarse de diferentes maneras y proporcionar una salida para la autoexpresión.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo: Los profesores pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo asignando proyectos y actividades de grupo que requieran que los alumnos trabajen juntos. Esto puede ayudar a los alumnos a desarrollar importantes habilidades sociales y a aprender a trabajar eficazmente con los demás.

Al utilizar la creatividad para promover la inclusión social y educativa, los profesores pueden ayudar a crear un entorno en el aula que sea acogedor e integrador para todos los alumnos. Esto puede ayudar a promover la comprensión y la empatía entre los estudiantes, y fomentar una sociedad más equitativa e inclusiva.

Algunos ejemplos de métodos creativos

- Juegos de rol y teatro: Los juegos de rol y el teatro pueden utilizarse para explorar cuestiones sociales complejas y fomentar la empatía y la comprensión. Los profesores pueden asignar papeles a los alumnos y hacerles representar situaciones que fomenten la inclusión y aborden cuestiones como el acoso, la discriminación y los estereotipos.
- Artes visuales: Las artes visuales pueden utilizarse para promover la inclusión social y educativa animando a los alumnos a explorar su propia identidad y perspectivas. Los profesores pueden proporcionar material artístico y animar a los alumnos a crear obras de arte que representen su origen cultural, sus experiencias personales y sus perspectivas únicas.
- Escritura creativa: La escritura creativa puede utilizarse para promover la inclusión social y educativa animando a los alumnos a expresarse por escrito. Los profesores pueden asignar tareas de escritura que animen a los alumnos a reflexionar sobre su propia identidad y experiencias y a explorar temas relacionados con la justicia social, la igualdad y la inclusión.
- Música y danza: La música y la danza pueden utilizarse para promover la inclusión social y educativa animando a los alumnos a expresarse a través del movimiento y el sonido. Los profesores pueden ofrecer actividades de música y danza que celebren la diversidad y animen a los alumnos a conocer diferentes culturas y tradiciones.
- Proyectos de colaboración: Los proyectos de colaboración pueden utilizarse para promover la inclusión social y educativa animando a los alumnos a trabajar juntos hacia un objetivo común. Los profesores pueden asignar proyectos de grupo que exijan a los alumnos colaborar y comunicarse eficazmente, y animarles a reflexionar sobre sus propios prejuicios y suposiciones.
- Huerto comunitario: Los alumnos pueden trabajar juntos para crear un huerto comunitario que promueva la sostenibilidad medioambiental y la inclusión social. Este proyecto puede incluir el diseño del jardín, la plantación y el mantenimiento de las plantas, y la utilización del jardín para celebrar actos y talleres comunitarios.
- Exposición de arte: Los estudiantes pueden trabajar juntos para comisariar una exposición de arte que muestre sus obras y promueva la creatividad y la inclusión social. Este proyecto puede incluir la selección de las obras de arte, el diseño del espacio expositivo y la promoción de la exposición entre la comunidad en general.

Utilizando métodos pedagógicos creativos para fomentar la inclusión social y educativa, los profesores pueden crear un entorno de aprendizaje más atractivo e integrador que anime a los alumnos a expresarse de forma creativa, explorar su propia identidad y perspectivas y desarrollar importantes habilidades sociales.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Impacto de la creatividad

- **Mayor compromiso:** Las actividades creativas pueden ayudar a captar el interés de los alumnos que no están tan interesados en las asignaturas académicas tradicionales. Al fomentar la creatividad, los profesores pueden crear un entorno de aprendizaje más integrador que atienda a un abanico más amplio de estudiantes.
- **Mejora de las habilidades sociales:** Los proyectos creativos en colaboración pueden ayudar a los alumnos a desarrollar importantes habilidades sociales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía. Estas habilidades pueden ayudar a los estudiantes a establecer relaciones con sus compañeros y promover la inclusión social.
- **Mejora del pensamiento crítico:** La creatividad exige que los alumnos piensen de forma creativa y encuentren soluciones innovadoras a los problemas. Al fomentar la creatividad, los profesores pueden ayudar a los alumnos a desarrollar su pensamiento crítico, lo que puede mejorar su rendimiento académico y prepararlos para el éxito futuro.
- **Mayor conciencia cultural:** Los proyectos creativos pueden fomentar la conciencia y la comprensión culturales animando a los alumnos a explorar su propia identidad y perspectivas, así como las de sus compañeros. Al promover la diversidad cultural, los profesores pueden contribuir a construir una sociedad más integradora y equitativa.
- **Mejora de la salud mental:** Participar en actividades creativas puede tener efectos positivos en la salud mental al reducir el estrés, la ansiedad y la depresión. Al fomentar la creatividad, los profesores pueden crear un entorno de aprendizaje más propicio y positivo que promueva el bienestar general.

En general, la creatividad es un aspecto importante de la educación, y la enseñanza técnica y superior puede ofrecer oportunidades para que las personas participen en actividades que fomenten la creatividad. Al animar a las personas a pensar de forma crítica, asumir riesgos y desafiar las normas y convenciones establecidas, las instituciones educativas pueden contribuir a crear una cultura de la creatividad que puede beneficiar a las personas y a la sociedad en su conjunto.

Estrategias adicionales

- **Integrar actividades creativas en el plan de estudios:** Las escuelas y los centros educativos pueden integrar en sus planes de estudios actividades creativas como la música, la danza, las artes visuales y el teatro. De este modo, los alumnos tendrán la oportunidad de desarrollar sus aptitudes creativas y expresarse de forma innovadora. Al valorar y promover la creatividad, las instituciones educativas pueden contribuir a fomentar una cultura que valore la diversidad y celebre las diferencias individuales.
- **Colaborar con organizaciones comunitarias:** Los centros educativos pueden colaborar con organizaciones comunitarias como consejos artísticos, museos y compañías de teatro para ofrecer a los estudiantes oportunidades de participar en actividades creativas fuera del aula. Esto expondrá a los estudiantes a una gama más amplia de experiencias artísticas y culturales y contribuirá a tender puentes entre comunidades diferentes.
- **Ofrecer oportunidades de desarrollo profesional a los profesores:** Se puede ofrecer a los profesores oportunidades de desarrollo profesional centradas en la integración de la creatividad y las artes en sus prácticas docentes. Esto les ayudará a desarrollar sus



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



capacidades y su confianza a la hora de enseñar actividades creativas, y les permitirá atender mejor las diversas necesidades de sus alumnos.

- Fomentar una cultura de inclusión: Los centros educativos pueden fomentar una cultura de inclusión valorando la diversidad y celebrando los puntos fuertes y talentos únicos de cada estudiante. Esto puede lograrse aplicando políticas integradoras, creando entornos seguros y acogedores y promoviendo actitudes positivas hacia la diversidad.
- Proporcionar acceso a recursos y materiales: Las escuelas y los centros educativos pueden facilitar a los alumnos el acceso a recursos y materiales que apoyen sus actividades creativas. Esto puede incluir material artístico, instrumentos musicales, vestuario de teatro y atrezzo. Al proporcionar a los estudiantes los recursos necesarios, pueden participar plenamente en actividades creativas y desarrollar sus habilidades y talentos.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo: Las actividades creativas suelen requerir colaboración y trabajo en equipo. Los centros educativos pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo ofreciendo oportunidades para que los estudiantes trabajen juntos en proyectos creativos. Esto ayudará a desarrollar importantes habilidades sociales y emocionales, y promoverá un sentido de comunidad y pertenencia.

En resumen, para mejorar el impacto de la creatividad y las artes en la promoción de la inclusión social y educativa, las instituciones educativas pueden integrar actividades creativas en el plan de estudios, colaborar con organizaciones comunitarias, ofrecer oportunidades de desarrollo profesional a los profesores, fomentar una cultura de inclusión, facilitar el acceso a recursos y materiales y fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Al valorar y promover la creatividad, las instituciones educativas pueden contribuir a construir una sociedad más integradora y equitativa.

Recursos adicionales

- The Creative Aging Resource: <https://creativeagingresource.org/resource/>
- The Creative Education Foundation: <https://www.creativeeducationfoundation.org/>
- Student-Centered Learning Resources and Research: <https://studentsatthecenterhub.org/>

Material audiovisual

- Edutopia: <https://www.youtube.com/@edutopia>
- The Global Teacher Prize: <https://www.youtube.com/@GlobalTeacherPrizeGTP>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



5.3. La innovación como herramienta para promover la inclusión social y educativa a través de las artes

La innovación es cada vez más importante para promover la inclusión social y educativa a través de las artes. Las artes siempre han sido una poderosa herramienta para unir a las personas y promover el entendimiento y la empatía entre diferentes culturas, orígenes e identidades. Sin embargo, con el avance de la tecnología y el creciente uso de los medios digitales, han surgido nuevas oportunidades para implicar a los jóvenes en actividades creativas y fomentar la inclusión.

Según Lester y Piore (2004), la innovación como herramienta implica dos procesos: el análisis y la interpretación. El análisis es un proceso racional de toma de decisiones, que se utiliza habitualmente en ciencia y tecnología. Este proceso es eficaz cuando los posibles resultados están bien definidos y se comprenden claramente. En cambio, la interpretación implica la comprensión mutua a través de conversaciones exploratorias con diversos colaboradores. Lester y Piore sostienen que los procesos interpretativos son más apropiados cuando se desconocen los posibles resultados y cuando la tarea consiste en crear nuevos resultados. Este proceso requiere voluntad de asumir riesgos, tolerancia a la ambigüedad y la participación de intermediarios que puedan interpretar más allá de las fronteras disciplinarias. (Oakley et al., s.f.)

Un ejemplo de tecnología innovadora que se utiliza para promover la inclusión social y educativa a través de las artes es el uso de la realidad virtual y aumentada. Estas tecnologías permiten a los estudiantes explorar diferentes entornos y perspectivas, proporcionándoles una oportunidad única de experimentar culturas y comunidades a las que quizá no tengan acceso en su entorno físico. Por ejemplo, los estudiantes pueden utilizar la realidad virtual para explorar un sitio histórico o hacer un recorrido virtual por una ciudad extranjera, lo que les permite experimentar diferentes culturas y formas de vida de una manera más inmersiva y atractiva.

Otro enfoque innovador es el uso de las redes sociales y las plataformas digitales para conectar a estudiantes de distintas partes del mundo y fomentar la colaboración y la creatividad. Plataformas como Instagram, TikTok y YouTube se han convertido en herramientas populares para que los jóvenes compartan su trabajo creativo y se relacionen con los demás. Los profesores pueden utilizar estas plataformas para animar a los estudiantes a crear y compartir sus propios proyectos artísticos, a la vez que se relacionan con otras personas que pueden tener orígenes y perspectivas diferentes. Esto puede ayudar a derribar barreras entre diferentes comunidades y promover una mayor comprensión y empatía.

Además, también se pueden encontrar enfoques innovadores en la forma en que se imparte la educación artística en las aulas. Muchas escuelas incorporan ahora la tecnología a sus clases de arte, lo que permite a los alumnos experimentar con medios y herramientas digitales. Por ejemplo, pueden utilizar programas como Photoshop o tabletas digitales de dibujo para crear sus propias obras. Este enfoque no sólo fomenta la creatividad, sino que también ayuda a desarrollar habilidades digitales cada vez más importantes en el mercado laboral actual.

Otro ejemplo de educación artística innovadora es el uso de proyectos interdisciplinarios que integran el arte con otras materias como la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM). Estos proyectos pueden ayudar a demostrar las aplicaciones de las artes en el mundo real y promover una mayor comprensión del importante papel que desempeña la creatividad en campos que van más allá

de las artes. Por ejemplo, una clase de ciencias puede incluir un proyecto que exija a los alumnos crear una obra de arte que demuestre un concepto o teoría científica.

Los beneficios de estos enfoques innovadores de la inclusión social y educativa a través de las artes son muchos. Para los adolescentes y los estudiantes, ofrecen oportunidades de explorar y expresar su creatividad de formas nuevas y emocionantes, al tiempo que promueven una mayor comprensión y apreciación de las diferentes culturas y perspectivas. También proporcionan valiosas habilidades que pueden ayudarles a prepararse para el éxito en el futuro.

Para los profesores, estos enfoques pueden ayudar a crear aulas más atractivas y dinámicas que fomenten la creatividad, la colaboración y la inclusión. Al adoptar la innovación en la educación artística, los profesores pueden contribuir a derribar barreras y promover la inclusión social y educativa de todos los alumnos.



En conclusión, la innovación es una poderosa herramienta para promover la inclusión social y educativa a través de las artes. Al adoptar nuevas tecnologías, plataformas digitales y enfoques interdisciplinarios, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje más atractivos e inclusivos que fomenten la creatividad, la colaboración y la empatía. A medida que la tecnología sigue evolucionando, es esencial que los educadores continúen explorando formas nuevas e innovadoras de utilizar las artes para promover la inclusión social y educativa.

Pasos para aumentar las innovaciones

- Fomentar una cultura de la innovación: Las instituciones educativas pueden fomentar una cultura de la innovación creando un entorno que estimule la creatividad, la experimentación y la asunción de riesgos. Esto puede lograrse ofreciendo oportunidades de desarrollo profesional, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo, y reconociendo y recompensando las ideas y prácticas innovadoras.
- Establecer asociaciones con organizaciones externas: Las instituciones educativas pueden establecer asociaciones con organizaciones externas como organizaciones sin ánimo de lucro, organismos gubernamentales y empresas del sector privado para aprovechar su experiencia y sus recursos en la promoción de la inclusión social y educativa. Estas asociaciones pueden



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ayudar a crear enfoques nuevos e innovadores de la educación, así como facilitar el acceso a la financiación y otros recursos.

- Fomentar la colaboración interdisciplinar: Fomentar la colaboración interdisciplinar entre diferentes campos como la educación, la tecnología y las ciencias sociales puede conducir al desarrollo de enfoques nuevos e innovadores para promover la inclusión social y educativa.
- Invertir en investigación y desarrollo: Invertir en investigación y desarrollo puede ayudar a identificar enfoques nuevos e innovadores para promover la inclusión social y educativa. Las instituciones educativas pueden asignar recursos a proyectos de investigación centrados en el desarrollo de soluciones innovadoras a los retos educativos, promoviendo al mismo tiempo la inclusión social.
- Capacitar a los estudiantes para impulsar la innovación: Las instituciones educativas pueden capacitar a los estudiantes para impulsar la innovación creando oportunidades para que participen en el diseño y la aplicación de soluciones innovadoras a los retos educativos y sociales. Este enfoque puede ayudar a desarrollar la próxima generación de innovadores y líderes comprometidos con la promoción de la inclusión social y educativa.

En resumen, para aumentar las innovaciones en la promoción de la inclusión social y educativa, podemos fomentar una cultura de la innovación, crear asociaciones con organizaciones externas, fomentar la colaboración interdisciplinar, invertir en investigación y desarrollo, y capacitar a los estudiantes para que impulsen la innovación. Tomando estas medidas, podemos crear enfoques nuevos e innovadores de la educación que sean más inclusivos y equitativos para todos los estudiantes.

Ser sostenible

- Seguimiento y evaluación: Es importante supervisar y evaluar el impacto de los enfoques innovadores sobre la inclusión social y educativa. Esto puede ayudar a identificar áreas de mejora y garantizar que los impactos se mantienen en el tiempo.
- Ampliación: Los enfoques innovadores que han tenido éxito deben ampliarse para llegar a más estudiantes y tener un mayor impacto. Esto puede lograrse reproduciendo los enfoques exitosos en otras escuelas o comunidades, o ampliando los programas y las iniciativas para llegar a más estudiantes.
- Creación de asociaciones: La creación de asociaciones con partes interesadas como los padres, las organizaciones comunitarias y el gobierno local puede ayudar a mantener los efectos de los enfoques innovadores mediante la creación de apoyo y la garantía de un compromiso a largo plazo.
- Desarrollo profesional continuo: Ofrecer oportunidades de desarrollo profesional continuo a los educadores puede ayudar a mantener los efectos de los enfoques innovadores, ya que garantiza que los profesores cuenten con las habilidades y los conocimientos necesarios para aplicar estos enfoques de forma eficaz.
- Comunicación y promoción: La comunicación y la promoción pueden ayudar a mantener los efectos de los enfoques innovadores mediante la sensibilización y el apoyo a estos enfoques entre la comunidad en general. Esto puede lograrse mediante campañas de relaciones públicas, redes sociales y otras formas de divulgación.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



En resumen, la sostenibilidad requiere seguimiento y evaluación, ampliación de los enfoques eficaces, creación de asociaciones, formación profesional continua, comunicación y promoción. Adoptando estas medidas, podemos garantizar que los enfoques innovadores tengan un impacto duradero y contribuyan a crear un sistema educativo más integrador y equitativo.

Posibles trabajos futuros

- Desarrollar enfoques de aprendizaje personalizados: Desarrollar enfoques de aprendizaje personalizados que tengan en cuenta las necesidades y estilos de aprendizaje únicos de cada alumno puede ayudar a promover la inclusión social y educativa. Al proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje personalizadas, podemos garantizar que tengan acceso a los recursos y el apoyo que necesitan para tener éxito.
- Aprovechar la tecnología: La tecnología puede aprovecharse para promover la inclusión social y educativa proporcionando a los estudiantes acceso a recursos educativos, facilitando la comunicación y la colaboración entre profesores, estudiantes y padres, y permitiendo experiencias de aprendizaje personalizadas.
- Abordar los determinantes sociales de la educación: Los determinantes sociales de la educación, como la pobreza, la discriminación y la desigualdad, pueden tener un impacto significativo en los resultados educativos de los estudiantes. Los futuros trabajos de innovación podrían centrarse en abordar estos determinantes sociales proporcionando a los estudiantes acceso a recursos como la atención sanitaria, la nutrición y los servicios sociales.
- Fomentar la participación de la comunidad: La participación de la comunidad puede desempeñar un papel fundamental en el fomento de la inclusión social y educativa. Los futuros trabajos de innovación podrían centrarse en la creación de asociaciones entre escuelas, padres y organizaciones comunitarias para crear un entorno de aprendizaje más solidario e integrador.
- Hacer hincapié en la ciudadanía mundial: Hacer hincapié en la ciudadanía global puede ayudar a promover la inclusión social y educativa, animando a los estudiantes a comprender y apreciar las diferentes culturas y perspectivas. Los futuros trabajos de innovación podrían centrarse en el desarrollo de planes de estudio y experiencias de aprendizaje que promuevan la ciudadanía global y el entendimiento intercultural.

La innovación en la promoción de la inclusión social y educativa podría centrarse en el desarrollo de enfoques de aprendizaje personalizados, aprovechando la tecnología, abordando los determinantes sociales de la educación, fomentando la participación de la comunidad y haciendo hincapié en la ciudadanía global. Si seguimos innovando en este ámbito, podremos crear un sistema educativo más integrador y equitativo que beneficie a todos los estudiantes.

Recursos adicionales

- The Innovation Center for Community and Youth Development: <https://www.youthpower.org/>
- The Wallace Foundation: <https://www.wallacefoundation.org/pages/default.aspx>

Material audiovisual

- The National Endowment for the Arts: <https://www.youtube.com/@NEAarts>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Creative Education Foundaion: <https://www.youtube.com/@CEFTV>

Conclusión

Promover la inclusión social y educativa a través de las artes es un aspecto fundamental para garantizar que todas las personas, independientemente de su origen o circunstancias, tengan acceso al poder transformador de la expresión artística. Mediante la creación de entornos de aprendizaje integradores que incorporen las artes, los educadores pueden fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración entre los alumnos, al tiempo que contribuyen a derribar las barreras que pueden limitar el acceso a la educación y a las artes.

La innovación desempeña un papel clave en la promoción de la inclusión social y educativa a través de las artes, ya que permite a los educadores desarrollar enfoques nuevos y creativos para la enseñanza y el aprendizaje que satisfagan las necesidades de los diversos alumnos. Al adoptar la innovación y aprovechar las últimas tecnologías y estrategias de enseñanza, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje atractivas y envolventes que inspiren y motiven a los alumnos, al tiempo que promueven el aprendizaje social y emocional y construyen comunidades fuertes.

Las artes tienen el poder de unir a las personas, fomentar un sentimiento de pertenencia y promover la comprensión y la empatía entre culturas y comunidades. Al incorporar las artes a la educación y promover la inclusión social y educativa a través de las artes, los educadores pueden ayudar a construir una sociedad más equitativa y justa, en la que todas las personas tengan la oportunidad de alcanzar su pleno potencial.

En conclusión, la promoción de la inclusión social y educativa a través de las artes no sólo es una forma poderosa de apoyar el aprendizaje y el desarrollo de los alumnos, sino también una herramienta fundamental para construir una sociedad más inclusiva y equitativa. Mediante la innovación y la creatividad, los educadores pueden desarrollar estrategias nuevas y eficaces para incorporar las artes a la educación, promover el aprendizaje social y emocional y derribar las barreras que impiden el acceso y la participación. Trabajando juntos y abrazando el poder transformador de las artes, podemos crear un futuro mejor para todos.

Capítulo 6. ¿Cómo pueden utilizarse eficazmente la creatividad y las artes en la educación?

Autores: Mehmet Necmeddin DİNÇ, Nida AKCEVİZ OVA, Luis OCHOA SIGUENCIA

Abstracto

La creatividad se describe comúnmente como la capacidad de crear objetos o ideas novedosos y eficaces (Runco y Jaeger, 2012). Se valora mucho en muchas disciplinas y ha sido identificada por las instituciones educativas como una competencia extremadamente importante (Creely y Henriksen, 2019). La creatividad y las artes han sido reconocidas desde hace tiempo como componentes importantes de una educación integral. Sin embargo, en los últimos años, se han considerado cada vez más como elementos esenciales del aprendizaje del siglo XXI. En este capítulo, exploramos tres subdominios en los que la creatividad y las artes pueden utilizarse eficazmente en la educación: mejorar el compromiso de los estudiantes y fomentar la comprensión cultural, promover el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas, y apoyar el aprendizaje socioemocional. Proporcionamos ejemplos de cómo los educadores pueden incorporar la creatividad y las artes a su práctica docente, así como investigaciones basadas en pruebas que respaldan su eficacia en la educación.

Introducción¹⁵

La educación no consiste sólo en adquirir conocimientos, sino también en desarrollar habilidades que sean útiles en un mundo en rápida evolución. Una de ellas es la creatividad, que implica la capacidad de pensar con originalidad y aportar ideas nuevas e innovadoras. Del mismo modo, las artes pueden desempeñar un papel vital en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, así como proporcionar una salida para la autoexpresión y la comprensión cultural.

El aprendizaje creativo se estimula cuando los alumnos aprenden de forma espontánea involucrándose activa y creativamente con su entorno mediante actividades como indagar, experimentar, buscar, manipular y similares, en lugar de aceptar pasivamente el conocimiento de la autoridad en forma de profesores o libros (Torrance, 1970). Es un elemento importante en el marco de la pedagogía creativa porque descuidar el aprendizaje creativo espontáneo y la autonomía del alumno conduce a dificultades para cultivar la creatividad en los niños (Lin, 2011).



1. Mejorar el compromiso de los estudiantes y fomentar la comprensión cultural: Una de las formas más significativas de utilizar eficazmente la creatividad y las artes en la educación es aumentar el compromiso de los estudiantes y fomentar la comprensión cultural. Al incorporar al plan de estudios actividades basadas en las artes, como las artes visuales, la música, la

¹⁵ Fuente: <https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-jdaq>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



danza, el teatro y la literatura, los educadores pueden crear un entorno de aprendizaje dinámico que anime a los alumnos a participar activamente y a expresarse.

2. Fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas: Otro ámbito en el que la creatividad y las artes pueden utilizarse eficazmente en la educación es el fomento del pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas. Las actividades artísticas exigen intrínsecamente que los alumnos piensen de forma crítica, analicen y tomen decisiones, fomentando así habilidades cognitivas esenciales que pueden aplicarse a distintos ámbitos del aprendizaje.
3. Por último, el aprendizaje socioemocional: La creatividad y las artes pueden utilizarse eficazmente en la educación para apoyar el aprendizaje socioemocional, que abarca el desarrollo de la autoconciencia, la autorregulación, la conciencia social, las habilidades relacionales y la toma de decisiones responsable. Las artes ofrecen una vía única para que los alumnos exploren y expresen sus emociones, pensamientos y experiencias, fomentando así el bienestar socioemocional.

6.1. Mejorar el compromiso de los estudiantes y fomentar el entendimiento cultural

Mejorar la participación de los estudiantes

Una de las principales ventajas de incorporar la creatividad y las artes a la educación es que puede aumentar el compromiso de los alumnos. Mediante el uso de enfoques creativos para la enseñanza y el aprendizaje, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a conectar con el material de una manera significativa, haciéndolo más memorable e interesante. Por ejemplo, el uso de ayudas visuales como diagramas, vídeos e imágenes puede ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos complejos, haciéndolos más fáciles de entender. Además, la incorporación al plan de estudios de actividades creativas como la música, el teatro y los proyectos artísticos puede proporcionar a los alumnos una forma divertida y atractiva de aprender nuevos conceptos.

El uso de la creatividad y las artes en la educación ha sido reconocido desde hace tiempo como una valiosa herramienta para mejorar el compromiso, la motivación y el rendimiento académico general de los estudiantes. La creatividad y las artes permiten a los alumnos expresarse de formas nuevas y emocionantes, lo que proporciona una experiencia de aprendizaje más interactiva y atractiva.

Definir la creatividad y las artes

Antes de profundizar en los beneficios de la creatividad y las artes en la educación, es esencial definir qué significan estos términos. La creatividad suele definirse como la capacidad de generar nuevas ideas, enfoques o soluciones a los problemas. Las artes, por su parte, se refieren a diversas formas de expresión creativa, como el arte visual, la música, la danza y el teatro.

Fomentar el compromiso mediante la creatividad y las artes

1. Fomentar el sentido de propiedad

Incorporar la creatividad y las artes al plan de estudios puede ayudar a los alumnos a sentirse más implicados en su aprendizaje. Cuando los alumnos tienen la oportunidad de crear, ya sea escribiendo, pintando o actuando, se sienten dueños de su trabajo. Este sentimiento de propiedad puede aumentar su compromiso y motivación para aprender. Fomentar el sentido de pertenencia implica ofrecer a los



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



alumnos oportunidades de apropiarse de su propio aprendizaje. Esto puede incluir darles opciones sobre lo que aprenden, permitirles colaborar en proyectos y animarles a asumir riesgos y experimentar con nuevas ideas. Cuando los estudiantes se sienten partícipes de su propio aprendizaje, es más probable que se sientan comprometidos y motivados para tener éxito.

Una forma eficaz de fomentar el sentido de pertenencia a través de la creatividad y las artes es ofrecer a los alumnos la oportunidad de crear su propio arte. Esto puede incluir cualquier cosa, desde arte visual, música, teatro y escritura creativa. Al dar a los alumnos la libertad de crear su propia obra, pueden expresarse a su manera y apropiarse de su propio proceso creativo. Por ejemplo, en una clase de artes visuales, los alumnos pueden recibir un proyecto que les permita crear su propia obra de arte. En lugar de darles directrices estrictas o instrucciones específicas, el profesor podría proporcionarles un tema o concepto general y animarles a explorar diferentes medios y técnicas para crear su propia interpretación del tema. Este planteamiento permite a los alumnos apropiarse de su propio proceso creativo, experimentar con nuevas ideas y desarrollar su propio estilo artístico.

2. Potenciar el pensamiento crítico

La expresión creativa y artística exige a los alumnos un pensamiento crítico sobre el tema tratado. Por ejemplo, un estudiante que crea una obra de arte sobre un acontecimiento histórico debe considerar diversos aspectos de ese acontecimiento y la mejor manera de representarlo visualmente. Este proceso de pensamiento crítico aumenta el compromiso de los alumnos con el tema y les anima a reflexionar más profundamente sobre él. La creatividad y las artes pueden ser herramientas eficaces para potenciar el pensamiento crítico en la educación. Los estudios han demostrado que las experiencias de aprendizaje basadas en las artes pueden mejorar las habilidades de pensamiento crítico, así como otras habilidades cognitivas importantes, como la resolución de problemas y la toma de decisiones (Winner, Goldstein y Vincent-Lancrin, 2013). Al participar en la resolución creativa de problemas y desarrollar perspectivas alternativas a través de la expresión artística, los estudiantes pueden fortalecer sus habilidades de pensamiento crítico. Por lo tanto, la incorporación de las artes en la educación no solo puede mejorar la creatividad, sino también promover las habilidades de pensamiento crítico.

Una forma de utilizar la creatividad y las artes para potenciar el pensamiento crítico consiste en animar a los alumnos a participar en la resolución creativa de problemas. Esto implica utilizar medios artísticos como el arte visual, la música, el teatro y la escritura creativa para explorar problemas complejos y desarrollar soluciones innovadoras. Al animar a los estudiantes a abordar los problemas desde múltiples perspectivas y explorar una serie de posibles soluciones, pueden desarrollar habilidades de pensamiento crítico como el análisis, la evaluación y la síntesis.

Por ejemplo, en una clase de artes visuales, los alumnos pueden recibir un proyecto que les obligue a utilizar su capacidad creativa para resolver problemas. Se les puede pedir que creen una obra de arte que aborde una cuestión social compleja, como el cambio climático o la desigualdad social. En lugar de proporcionar instrucciones o directrices específicas, el profesor podría animar a los alumnos a abordar el problema desde múltiples perspectivas y explorar una serie de posibles soluciones. Este enfoque no sólo permite a los estudiantes participar en el pensamiento crítico, sino que también fomenta la creatividad y la innovación.

3. Experiencia de aprendizaje multimodal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ofrecer una experiencia de aprendizaje multimodal es otra forma eficaz de utilizar la creatividad y las artes en la educación. Una experiencia de aprendizaje multimodal implica el uso de múltiples modos de expresión, como el visual, el auditivo, el cinestésico y el textual, para transmitir información e implicar a los alumnos en el proceso de aprendizaje. Al involucrar a los estudiantes en una variedad de diferentes modos de expresión, son capaces de desarrollar una comprensión más profunda del material y hacer conexiones entre los diferentes conceptos.

Integrar la creatividad y las artes en la educación proporciona a los alumnos una experiencia de aprendizaje multimodal. En lugar de limitarse a leer o escuchar información, se anima a los alumnos a interactuar con ella de diversas maneras. Este enfoque puede conducir a una comprensión más profunda y holística de la materia. La creatividad y las artes pueden utilizarse para proporcionar una experiencia de aprendizaje multimodal incorporando elementos visuales y auditivos a la enseñanza tradicional en el aula. Por ejemplo, en una clase de historia, se puede pedir a los alumnos que creen una presentación multimedia que incorpore elementos visuales, como imágenes y vídeos, y auditivos, como música y efectos sonoros, para contar la historia de un acontecimiento o personaje histórico. Este enfoque no sólo involucra a los estudiantes en el proceso creativo, sino que también proporciona una experiencia de aprendizaje más atractiva e interactiva. Del mismo modo, en una clase de ciencias, se puede pedir a los alumnos que creen una serie de diagramas o modelos visuales que les ayuden a comprender conceptos científicos complejos.

4. Fomentar la colaboración

Muchas actividades creativas y artísticas requieren colaboración. Esta colaboración puede fomentar un sentimiento de comunidad y pertenencia entre los estudiantes, lo que conduce a un mayor compromiso en el proceso de aprendizaje. La colaboración creativa también incorporó los elementos clave de la práctica del aprendizaje auténtico, que incluyen la relevancia para el mundo real; un problema mal definido; investigación compleja y sostenida, múltiples fuentes y perspectivas; colaboración, reflexión (metacognición); perspectiva interdisciplinar; evaluación integrada; productos acabados y múltiples interpretaciones y resultados (Lombardi, 2007). La creatividad y las artes pueden ser herramientas poderosas para fomentar la colaboración en la educación. He aquí algunas formas de utilizarlas eficazmente:

- a) **Proyectos en grupo:** Asigna a los alumnos la tarea de trabajar en pequeños grupos para crear un proyecto en colaboración. Anímalos a utilizar su creatividad y su talento artístico para dar vida a sus ideas. Esto les dará la oportunidad de trabajar juntos, compartir ideas y desarrollar el sentido del trabajo en equipo.
- b) **Resolución creativa de problemas:** Utiliza actividades creativas, como la lluvia de ideas o los juegos de mejora, para animar a los alumnos a pensar con originalidad y encontrar soluciones innovadoras a los problemas. Esto puede hacerse individualmente o en grupos, y puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de colaboración.
- c) **Actividades transversales:** Incorpora las artes a otras asignaturas, como ciencias o estudios sociales. Por ejemplo, los alumnos podrían crear una obra de teatro o un musical basado en un acontecimiento histórico o un concepto científico. Esto fomentará la colaboración entre las distintas asignaturas y ayudará a los estudiantes a desarrollar una comprensión más holística del material.

- d) Comentarios de los compañeros: Anima a los estudiantes a hacer comentarios constructivos a sus compañeros sobre sus proyectos creativos. Esto les ayudará a desarrollar sus capacidades de colaboración, así como su pensamiento crítico y sus habilidades comunicativas.
- e) Asociaciones comunitarias: Colabora con artistas u organizaciones artísticas locales para que aporten sus conocimientos al aula. Esto dará a los estudiantes la oportunidad de aprender de profesionales del sector y desarrollar un aprecio más profundo por las artes. También puede ayudar a fomentar la colaboración entre la escuela y la comunidad.
- f) Aumento de la motivación: Cuando los alumnos participan en una tarea que les resulta interesante y divertida, están más motivados para seguir aprendiendo. Incorporar la creatividad y las artes a la educación puede proporcionar a los alumnos una sensación de entusiasmo y alegría, lo que aumenta su motivación para aprender.



16

Ejemplos de uso de la creatividad y las artes en la educación

1. Integración de las artes

La integración de las artes consiste en incorporarlas al plan de estudios de todas las asignaturas. Por ejemplo, en una clase de ciencias los alumnos pueden crear una obra de arte que represente un concepto científico, como el ciclo del agua. Este enfoque proporciona a los alumnos una experiencia de aprendizaje multidisciplinar y les anima a pensar de forma creativa sobre la materia.

2. Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos implica que los alumnos trabajen en un proyecto a largo plazo que les obligue a aplicar sus conocimientos de forma creativa y significativa. Por ejemplo, en una clase de historia, los alumnos pueden crear un documental sobre un acontecimiento histórico. Este enfoque anima a los estudiantes a pensar de forma crítica sobre el tema y fomenta un sentido de propiedad y colaboración.

3. Educación STEAM

¹⁶ Fuente: <https://blog.bonus.ly/creating-innovative-teams>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



La educación STEAM consiste en incorporar la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas al plan de estudios. Este enfoque proporciona a los estudiantes una experiencia de aprendizaje holística que fomenta la creatividad y la innovación. Por ejemplo, en una clase de robótica los alumnos pueden diseñar y construir un robot capaz de crear una obra de arte.

Fostering cultural understanding

Las artes siempre han sido una parte esencial de la expresión humana, con el potencial de cruzar fronteras culturales y comunicarse a través de diferentes lenguas. En la educación, las artes pueden utilizarse eficazmente para fomentar la comprensión cultural y crear un entorno más integrador en las aulas. Al proporcionar oportunidades para la expresión creativa y la exposición a diversas perspectivas, las artes pueden ayudar a los estudiantes a adquirir una comprensión y un aprecio más profundos por las diferentes culturas. (Carr, M. (2012). Educación, creatividad y artes. Routledge).

Una forma en que la creatividad y las artes pueden fomentar la comprensión cultural es presentando a los alumnos formas de arte de diferentes culturas. Esto puede incluir las artes visuales, la música, la danza y la literatura. Los profesores pueden utilizar estas formas artísticas como punto de partida para explorar diferentes tradiciones y creencias culturales. Por ejemplo, los alumnos pueden conocer la caligrafía tradicional japonesa, los tambores africanos o los cuentos de los nativos americanos (Robinson, K. (2013). Out of Our Minds: Aprender a ser creativos. Capstone Publishing Ltd.) Al estudiar estas formas de arte, los alumnos adquieren un aprecio más profundo por las culturas de las que proceden y desarrollan la empatía hacia personas con orígenes diferentes.

Otra forma de utilizar la creatividad y las artes para fomentar el entendimiento cultural es promoviendo la creatividad y la autoexpresión. Al dar a los alumnos la oportunidad de expresarse a través de las artes, los profesores pueden crear un entorno seguro y de apoyo en el que los alumnos se sientan cómodos compartiendo sus propias experiencias culturales. Esto puede ayudar a los estudiantes a sentirse vistos y escuchados, y crear un sentido de pertenencia en el aula. Además, al fomentar la creatividad, los profesores pueden ayudar a los alumnos a desarrollar el pensamiento crítico, la capacidad de resolver problemas y la confianza en sus propias ideas y perspectivas.

La creatividad y las artes pueden utilizarse también para facilitar la comunicación intercultural. Las actividades artísticas, como el teatro, la música y la danza, pueden servir para crear oportunidades de colaboración y comunicación entre alumnos de distintos orígenes culturales. (Eisner, E. W. (2002). Las artes y la creación de la mente. Yale University Press). Esto puede ayudar a derribar barreras culturales y promover un sentimiento de comunidad en el aula. Trabajando juntos en proyectos creativos, los alumnos pueden comprender mejor las perspectivas de los demás, generar confianza y aprender a valorar sus diferencias.

La creatividad y las artes pueden ser poderosas herramientas para fomentar el entendimiento cultural en la educación. He aquí algunas formas de utilizarlas eficazmente:

1. Introducir diversas perspectivas a través de las artes: Los profesores pueden incorporar a sus clases el arte de diversas culturas, como la música, la danza, las artes visuales y la literatura. Esto puede exponer a los alumnos a diferentes perspectivas, creencias y valores.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2. Fomentar la creatividad y la autoexpresión: Al ofrecer oportunidades para que los alumnos se expresen a través de las artes, los profesores pueden crear un entorno seguro y de apoyo en el que los alumnos se sientan cómodos compartiendo su propia cultura y experiencias.
3. Facilitar la comunicación intercultural: Las actividades artísticas como el teatro, la música y la danza pueden utilizarse para facilitar la comunicación y la colaboración entre alumnos de diferentes orígenes culturales. Esto puede ayudar a romper las barreras culturales y crear un sentimiento de comunidad en el aula.
4. Explorar tradiciones e historias culturales: Los profesores pueden utilizar las artes para explorar las tradiciones culturales y las historias de diversas comunidades. Por ejemplo, los alumnos pueden aprender distintas formas de arte, como la caligrafía, la danza tradicional o la narración de cuentos, propias de determinadas culturas.
5. Fomentar la empatía y la comprensión: Al participar en las artes, los alumnos pueden desarrollar empatía y comprensión hacia culturas diferentes de la suya. Esto puede ayudar a fomentar la tolerancia y el respeto por la diversidad.

La investigación demuestra que las artes tienen un impacto positivo en el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes (Catterall et al. 2012). Al ofrecer a los estudiantes oportunidades para la expresión creativa y el pensamiento crítico, las artes pueden ayudar a fomentar un sentido de propiedad sobre su aprendizaje, lo que conduce a mayores niveles de compromiso y motivación. Además, al promover la comprensión cultural y la empatía, las artes pueden contribuir a crear un entorno de aprendizaje más integrador y respetuoso. (Robinson, K. (2013) *Out of Our Minds: Aprender a ser creativos* Capstone Publishing Ltd.)

Una de las formas en que la creatividad y las artes pueden mejorar el compromiso de los alumnos es ofreciéndoles diversas maneras de aprender y expresarse. Los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje pueden encontrar en las artes una forma más accesible de comprometerse con el material. Por ejemplo, los estudiantes que tienen dificultades con las asignaturas académicas tradicionales pueden tener éxito en proyectos basados en el arte o en evaluaciones basadas en el rendimiento. (Russell-Bowie, D. E. (2017). Además, las artes pueden promover la comprensión cultural al exponer a los estudiantes a diferentes perspectivas y creencias. A través de la exploración de diferentes tradiciones culturales y formas de arte, los estudiantes pueden obtener una comprensión más profunda y aprecio por las diversas culturas. Las artes también pueden proporcionar una plataforma para la comunicación intercultural, en la que estudiantes de diferentes orígenes pueden trabajar juntos en proyectos creativos y aprender unos de otros.

Involucrar a los alumnos en las artes puede repercutir positivamente en su bienestar social y emocional, lo que a su vez puede mejorar su compromiso con el proceso educativo. Según Eisner (2002), la participación en las artes puede ofrecer a los alumnos oportunidades para expresarse, desarrollar su creatividad y participar en experiencias de aprendizaje significativas y relevantes. Esto puede conducir a un aumento de la motivación, la curiosidad y el entusiasmo por aprender, que son factores esenciales para el compromiso de los alumnos en el aula.

Las artes también pueden fomentar la comprensión cultural entre los alumnos, sobre todo para promover la inclusión social. A través de las actividades artísticas, los alumnos pueden explorar diversas expresiones y experiencias culturales, desarrollar la empatía y adquirir una comprensión más profunda de las diferentes culturas. Como señala Davis (2006), las artes pueden proporcionar una



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ventana al mundo cultural de los demás, permitiendo a los alumnos ver el mundo a través de diferentes perspectivas y fomentando el entendimiento intercultural. Esto puede ayudar a los alumnos a desarrollar un sentido de aprecio, tolerancia y respeto por la diversidad, que son esenciales para promover la inclusión social y crear un entorno de aprendizaje armonioso e integrador.

Además, las artes pueden promover la inclusión social proporcionando una plataforma para que estudiantes de diversos orígenes se reúnan y colaboren. Según Burton y Horowitz (2015), las actividades artísticas pueden crear oportunidades para que los alumnos participen en experiencias de aprendizaje colaborativo, expresen sus propias perspectivas y escuchen y aprecien las perspectivas de los demás. Esto puede fomentar las relaciones positivas entre los estudiantes, independientemente de su origen cultural o identidad, y promover un sentido de pertenencia y comunidad dentro del aula. A través de las actividades artísticas, los alumnos pueden desarrollar la autoconciencia, la autorregulación, la empatía y las habilidades sociales, que son esenciales para establecer relaciones positivas y desenvolverse en las interacciones sociales. Como sostiene Fiske (1999), la educación artística puede fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional, permitiendo a los alumnos comprender y gestionar sus propias emociones y las de los demás. Esto puede contribuir al desarrollo de una cultura positiva en el aula, donde los alumnos se sientan valorados, respetados e incluidos.

En conclusión, la creatividad y las artes pueden ser herramientas eficaces para mejorar el compromiso de los estudiantes y fomentar la comprensión cultural en la educación, en particular para promover la inclusión social. Involucrar a los alumnos en las artes puede ofrecer oportunidades de expresión personal, fomentar la comprensión cultural, promover la colaboración y apoyar el aprendizaje socioemocional. Al incorporar la creatividad y las artes a la educación, los educadores pueden crear un entorno de aprendizaje integrador que celebre la diversidad, promueva la inclusión social y fomente las relaciones positivas entre los alumnos.

Recursos adicionales

- Gaudelius, Y., & Speirs, P. (2002). Creating community: Art educators make a difference. *Art Education*, 55(6), 6-12.
- Lee, J. (2018). Student engagement in art education: Examining the impact of art integration. *International Journal of Education & the Arts*, 19(13).

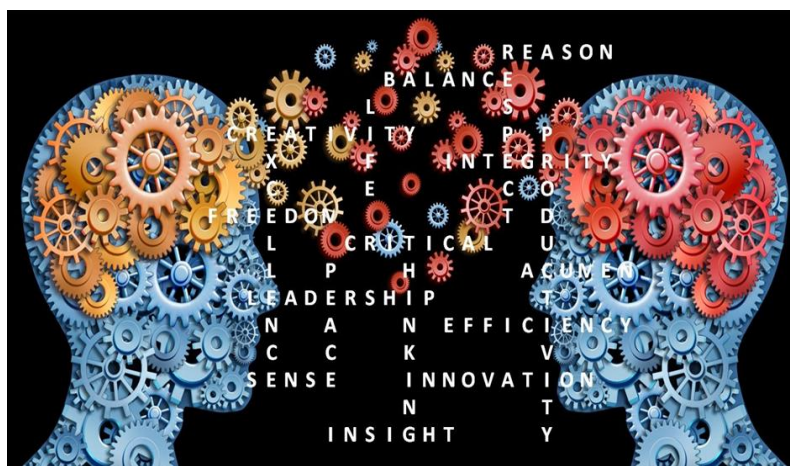
Material audiovisual

- "How the Arts Unlock the Door to Learning" by PBS NewsHour (6:00) Link: https://www.youtube.com/watch?v=pRZQCO_BZn0
- "Why Arts Education is Crucial, and Who's Doing It Best" by Edutopia (5:42) Link: https://www.youtube.com/watch?v=HvV7-R_77wU

6.2. Fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas

El pensamiento creativo puede definirse como el conjunto de actividades cognitivas utilizadas por los individuos en función de un objeto, problema o condición específicos, o un tipo de esfuerzo hacia un acontecimiento o problema concreto basado en la capacidad de los individuos. La Comisión de la UE afirma que "Europa Creativa pretende apoyar a los sectores cultural y creativo, que contribuyen en

gran medida al crecimiento económico y a la creación de empleo, y promover la diversidad cultural y la inclusión social".



Hoy en día, el punto principal de la educación no es enseñar a leer, escribir o aritmética, sino que es enseñar a utilizar las habilidades de pensamiento como no sólo la creatividad (Rhodes, 1961; Runco, 2014), sino también las habilidades cualificadas de resolución de problemas (Segal, Chipman y Glaser, 1985), las habilidades de alfabetización científica y tecnológica (Lawless y Brown, 2015; Tortop, 2013) porque estas son las habilidades que se requieren para la sostenibilidad y la educación permanente, además de la educación básica. En el proceso permanente, se puede decir que los alumnos se enfrentan a muchos problemas de la vida real (Augustine, 2011). El objetivo es guiar a los alumnos para que adquieran destreza en la adquisición de cualificaciones de aplicación. En el mundo moderno, aumentar la capacidad de los alumnos para la resolución de problemas y el pensamiento crítico se presenta como un objetivo de la educación en todos los ámbitos (Olszewski-Kubilius y Thomson, 2015; Paul y Elder, 2012).

En general, el pensamiento creativo está correlacionado con el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En realidad, existen tres dimensiones del pensamiento creativo: la síntesis, la articulación y la imaginación, que tienen las siguientes cualidades (Aslan, 2007; Rhodes, 1961; Sternberg, 2009).

- Sintetizar: Esta dimensión incluye diversas actividades como sacar provecho del pensamiento análogo, deducir resultados originales del pensamiento creativo y crítico, etc. tres pequeñas partes, presentar sugerencias novedosas y auténticas para la solución del problema.
- Articulación: Implica formar el conocimiento antiguo y el nuevo o ampliar el actual con la ayuda del nuevo, construir una relación inusual para producir soluciones auténticas y concretar los pensamientos con la ayuda de la imaginación y el uso de los materiales.
- Imaginación: Esta dimensión consiste en construir relaciones entre pensamientos válidos y fiables, presentar formas flexibles de pensamiento con la ayuda de la imaginación, para llegar a diferentes percepciones durante el proceso de producción de ideas.

En los últimos años, la creatividad se ha valorado como una capacidad universal que puede aplicarse en situaciones cotidianas. Se interpreta como una capacidad de la inteligencia humana y no como una materia. Sternberg define la creatividad como una acción imaginativa concebida para producir resultados que son a la vez originales y valiosos (Craft et al., 2006; Sternberg, 2003). Además, la novedad es necesaria más que la originalidad, lo que significa que "la idea de alguien no tiene por qué



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



reflejar un pensamiento que nunca antes haya sido pensado por nadie". Este pensamiento debe ser nuevo para ese individuo, no necesariamente para la sociedad en su conjunto. "La enseñanza de la creatividad y las artes no es sólo un medio de promover la inclusión social y la diversidad, sino también una forma de desarrollar las capacidades de resolución de problemas y la creatividad que son esenciales para el éxito en la economía del siglo XXI". (Fuente: Sir John Daniel, "Megaescuelas, tecnología y profesores: Achieving Education for All").

Incorporar la creatividad y las artes a la educación puede ser una herramienta eficaz para fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas en los alumnos. A través de las artes, los alumnos pueden aprender a pensar con originalidad, explorar múltiples perspectivas y abordar los problemas de forma innovadora. Una de las principales formas en que la creatividad y las artes pueden promover el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas es fomentando el pensamiento divergente. El pensamiento divergente es la capacidad de generar múltiples soluciones a un problema, a diferencia del pensamiento convergente, que se centra en encontrar la mejor solución. A través de actividades artísticas como la lluvia de ideas, la improvisación y la escritura creativa, los alumnos pueden practicar la generación de múltiples soluciones a un problema, lo que puede trasladarse a situaciones de resolución de problemas de la vida real.

Otra forma en que la creatividad y las artes pueden promover el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas es fomentando el pensamiento interdisciplinar. Al integrar diversas formas artísticas como la música, el teatro y las artes visuales en las asignaturas académicas, los alumnos pueden aprender a establecer conexiones entre distintas disciplinas, lo que puede fomentar un enfoque más holístico de la resolución de problemas. Por ejemplo, los alumnos pueden utilizar las artes visuales para explorar conceptos científicos o escribir una obra de teatro para representar un acontecimiento histórico, lo que les anima a pensar de forma crítica sobre el tema y abordarlo desde distintos ángulos.

Además, las artes pueden ayudar a los alumnos a desarrollar su capacidad de analizar e interpretar información compleja. Mediante actividades como la lectura atenta de textos literarios o el análisis de obras de arte, los alumnos pueden aprender a descomponer la información compleja en partes más pequeñas y manejables, lo que les permite identificar patrones y establecer conexiones entre ideas aparentemente dispares. Esta habilidad puede aplicarse a situaciones reales de resolución de problemas, en las que los alumnos deben analizar e interpretar la información para encontrar soluciones eficaces. (Bresler, L. (Ed.). (2014) *The Palgrave Handbook of Creativity and Culture Research* (Palgrave Macmillan).

Además, incorporar la creatividad y las artes a la educación puede ayudar a los alumnos a desarrollar su capacidad para comunicarse eficazmente. Al expresar sus ideas a través de formas artísticas como la escritura, la música o el arte visual, los alumnos pueden desarrollar su capacidad para articular sus pensamientos e ideas de forma clara y concisa. Esta habilidad puede ser muy valiosa en situaciones reales de resolución de problemas, en las que la comunicación eficaz suele ser esencial.

"Las artes y la creatividad desempeñan un papel vital en el fomento de la inclusión social y la construcción de puentes entre comunidades diversas. Al fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, las artes pueden contribuir a fomentar la empatía, la tolerancia y la comprensión". (Elliot Eisner, "Las artes y la creación de la mente"). Hay ejemplos de cómo la creatividad y las artes pueden utilizarse eficazmente en la educación para fomentar el pensamiento



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



crítico y la capacidad de resolución de problemas en toda una serie de asignaturas y cursos. Por ejemplo, en una clase de ciencias, los alumnos podrían utilizar el arte para explorar conceptos científicos como el ciclo del agua o el cuerpo humano, animándoles a abordar la materia desde un ángulo diferente. En una clase de historia, los alumnos pueden utilizar la escritura creativa para explorar acontecimientos históricos o crear una obra de teatro que represente la vida de figuras históricas, animándoles a pensar de forma crítica sobre el tema y a desarrollar empatía por quienes vivieron en el pasado. Además, en una clase de matemáticas, los alumnos podrían utilizar el arte visual para explorar conceptos matemáticos como la geometría o la estadística, animándoles a establecer conexiones entre materias aparentemente dispares.

En resumen, incorporar la creatividad y las artes a la educación puede ser una herramienta eficaz para fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas en los alumnos. Al fomentar el pensamiento divergente, el pensamiento interdisciplinar y el desarrollo de su capacidad para analizar e interpretar información compleja y comunicarse eficazmente, los alumnos pueden desarrollar las habilidades que necesitan para tener éxito en situaciones de resolución de problemas de la vida real. Al ofrecer oportunidades para que los alumnos participen en las artes, los educadores pueden fomentar un entorno de aprendizaje más atractivo, integrador e innovador.

Más información:

- 1. Fomentar la exploración:** Ofrece a los alumnos la oportunidad de explorar diferentes formas de arte y actividades creativas. Esto puede incluir arte y actividades creativas. Esto puede incluir artes tradicionales como el dibujo y la pintura, así como formas menos tradicionales como la música, la danza y el teatro. Fomenta la experimentación y la asunción de riesgos para ayudar a los alumnos a desarrollar su capacidad creativa.
- 2. Fomentar el pensamiento crítico:** Anima a los alumnos a pensar profunda y críticamente sobre el arte que crean y el mundo que les rodea. Ayúdales a desarrollar la capacidad de analizar e interpretar el arte y a pensar críticamente sobre cuestiones y problemas sociales.
- 3. Resolución de problemas en colaboración:** Utiliza los proyectos artísticos para fomentar la colaboración y la capacidad de resolver problemas. Ofrece a los alumnos la oportunidad de trabajar juntos para resolver problemas creativos, como diseñar un mural comunitario o crear una obra de teatro.
- 4. Celebrar la diversidad:** Utiliza las artes como forma de celebrar la diversidad y promover la inclusión social. Anima a los alumnos a explorar y apreciar diferentes culturas y perspectivas a través del arte, y ofréceles oportunidades para mostrar sus propios orígenes culturales.
- 5. Conectar el arte con los problemas del mundo real:** Ayuda a los estudiantes a relacionar el arte con cuestiones del mundo real pidiéndoles que piensen en cómo una obra de arte concreta puede relacionarse con acontecimientos actuales o problemas sociales. Esto puede ayudarles a desarrollar la empatía y la comprensión de diferentes perspectivas.
- 6. Proporciona comentarios positivos:** Fomenta y celebra la creatividad y los logros artísticos de los alumnos. Ofrece comentarios constructivos y apoyo para ayudar a los alumnos a confiar en sus capacidades y animarles a seguir explorando su creatividad.

Al integrar la creatividad y las artes con el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, los profesores pueden ayudar a promover la inclusión social y capacitar a los alumnos para que se conviertan en personas creativas, comprometidas y con conciencia social. "Las artes y la creatividad



son importantes para promover la inclusión social, ya que pueden proporcionar un medio de expresión y comunicación a personas que pueden sentirse marginadas o excluidas. Al desarrollar el pensamiento crítico y las capacidades de resolución de problemas a través de las artes, podemos promover la diversidad y mejorar la cohesión social." (OCDE, "Arts for Inclusion: The Role of the Arts in Achieving Social Inclusion") "Los sistemas educativos deberían hacer hincapié en el desarrollo de la creatividad y las capacidades de resolución de problemas a través de las artes, ya que estas capacidades son esenciales para el éxito en la economía basada en el conocimiento. Promoviendo la inclusión social y la diversidad a través de las artes, también podemos ayudar a construir comunidades más fuertes y resistentes." (OCDE, "Resolución creativa de problemas para el siglo XXI: Skills for Work and Life").

Recursos adicionales

- "The Role of Art Education in Fostering Creativity and Improving Cognitive Development" by Cathy Smilan. Published in *Art Education*, 68(5), 12-18. doi: 10.1080/00043125.2015.1079891.
- "Visual Thinking Strategies: Using Art to Deepen Learning Across School Disciplines" by Philip Yenawine. Published by Harvard Education Press, 2013.

Material audiovisual

- How art can help you analyze: <https://www.youtube.com/watch?v=ubEadhXWwV4>
- Developing critical thinking&Problem solving through art: <https://www.youtube.com/watch?v=PTi-Tq8JA98>

6.3 Apoyo al aprendizaje socioemocional

El desarrollo de la competencia socioemocional es clave para el éxito en la escuela y en la vida. Las investigaciones demuestran que la SEL tiene efectos positivos en el rendimiento académico, beneficia la salud física, mejora la ciudadanía, es exigida por los empleadores, es esencial para el éxito a lo largo de la vida y reduce el riesgo de inadaptación, fracaso en las relaciones, violencia interpersonal, abuso de sustancias e infelicidad (Elias et al., 1997; Zins, Weissberg, et al., 2004). El objetivo de SEL es ayudar a los alumnos a identificar y comprender sus sentimientos, expresar y regular sus emociones, empatizar y comunicarse con los demás, y desarrollar resiliencia mental. Se trata de habilidades vitales cruciales que ayudarán a los estudiantes a hacer la transición a la edad adulta como ciudadanos autónomos y responsables y a desenvolverse en el mercado laboral. Los estudiantes que disfrutan de una salud mental y un bienestar positivos obtienen mejores resultados académicos, se benefician de unas relaciones sanas con sus compañeros y participan de forma significativa en las actividades escolares. En otras palabras, los estudiantes que se benefician de un plan de estudios SEL desarrollarán su autoconciencia, autocontrol y conciencia social y aprenderán a construir relaciones sólidas y tomar buenas decisiones (NESET, 2017). Estas son habilidades cruciales para la vida que ayudarán a los estudiantes a hacer la transición a la edad adulta como ciudadanos autónomos y responsables y a navegar por el mercado laboral. Se trata de habilidades vitales cruciales que ayudarán a los estudiantes a hacer la transición a la edad adulta como ciudadanos autónomos y responsables y a desenvolverse en el mercado laboral. Los estudiantes que experimentan una salud mental y un bienestar positivos obtienen mejores resultados académicos, se benefician de las relaciones



	apoyos externos.
AUTOGESTIÓN	Se refiere a la capacidad de un individuo para regular y controlar sus emociones, sentimientos, pensamientos y comportamientos.
AUTOEFICACIA	Capacidad de perseverar, automotivarse, autoanimarse, explorar y potenciar las propias capacidades, darse cuenta de las propias capacidades y recursos.
CONCIENCIA SOCIAL	Desarrollar la capacidad de comprender, aceptar y empatizar con las ideas, sentimientos, pensamientos y puntos de vista de otras personas de procedencias y culturas diversas.
GESTIÓN SOCIAL Y TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	Desarrollar la capacidad del individuo para tomar decisiones seguras y constructivas sobre las elecciones intrapersonales e interpersonales.
COMPROMISO SOCIAL	Un individuo tiene la capacidad de considerar a los demás y mostrar el deseo de contribuir al bienestar de la escuela y la comunidad.

SEL en el aula

El proceso de enseñanza del aprendizaje socioemocional (SEL) en las aulas suele implicar los siguientes pasos:

- 1. Fijar objetivos:** El primer paso en la enseñanza SEL es establecer objetivos claros para lo que quieras que los estudiantes aprendan y logren. Estos objetivos deben ser específicos, medibles y alineados con las competencias y estándares SEL.
- 2. Crear un entorno de aprendizaje seguro y propicio:** La creación de un entorno seguro y de apoyo en el aula es esencial para promover la SEL. Los profesores deben establecer expectativas, normas y rutinas claras que promuevan el respeto, la empatía y el comportamiento positivo.
- 3. Modelar y practicar las habilidades SEL:** Los profesores deben modelar habilidades SEL como la autoconciencia, la autorregulación, la conciencia social, las habilidades relacionales y la toma de decisiones responsable, y proporcionar a los estudiantes oportunidades para practicar estas habilidades a través de juegos de rol, discusiones de grupo y otras actividades.
- 4. Proporcionar retroalimentación y refuerzo:** Los profesores deben proporcionar retroalimentación y refuerzo continuos para ayudar a los alumnos a desarrollar y perfeccionar



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



sus habilidades SEL. Esto puede incluir elogios, reconocimiento y comentarios constructivos que ayuden a los alumnos a identificar áreas de mejora.

5. **Integrar la SEL en el plan de estudios:** La SEL debe integrarse en el plan de estudios y enseñarse en todas las asignaturas, no sólo en lecciones específicas de SEL. Los profesores pueden incorporar la SEL en los debates, tareas y proyectos de clase para ayudar a los alumnos a aplicar y practicar sus habilidades en situaciones del mundo real.
6. **Implicar a las familias y las comunidades:** Por último, los profesores deben implicar a las familias y comunidades en el proceso de enseñanza de SEL para garantizar que los alumnos reciban un apoyo y refuerzo constantes tanto dentro como fuera del aula. Esto puede incluir compartir información sobre SEL, invitar a las familias a participar en actividades SEL y colaborar con socios de la comunidad para promover SEL.

Un plan de estudios SEL debe proporcionar amplias oportunidades para el trabajo en grupo y crear un entorno de aprendizaje seguro para facilitar la participación de los estudiantes.

Trabajo en grupo: Las actividades periódicas de trabajo en grupo permiten a los alumnos aprender a cooperar y negociar, desarrollar habilidades de liderazgo e identificar sus puntos fuertes en un entorno de grupo. El aprendizaje colaborativo puede ayudar a fomentar la conexión entre los alumnos y aumentar su conciencia cultural al interactuar con otros que son diferentes a ellos.

- ✓ Para integrar el SEL en asignaturas específicas, los alumnos pueden jugar a juegos de cartas en las clases de matemáticas o incorporar vocabulario SEL en ejercicios de escritura creativa y actividades de juegos de rol. Los juegos de rol son una buena manera de desarrollar la empatía y resolver conflictos poniéndose en el lugar de los demás.

Toma de decisiones responsable: La toma de decisiones responsable es una importante habilidad vital que enseña a los alumnos a tomar decisiones constructivas teniendo en cuenta las posibles implicaciones éticas, los problemas de seguridad, las normas sociales y las consecuencias directas e indirectas. Anima a los alumnos a ejercer el autocontrol y a desarrollar su independencia y confianza en sí mismos. Las actividades colaborativas centradas en la resolución de problemas y la toma de decisiones permiten a los alumnos trabajar juntos para identificar y superar distintos retos.

- ✓ Ayuda a tus alumnos a tomar decisiones con conocimiento de causa utilizando el Método del Círculo de Calidad. Sigue estos pasos, identifica el problema, evalúa la situación, haz una lluvia de ideas sobre posibles soluciones, analiza las opciones y considera las consecuencias potenciales de cada opción para todas las partes implicadas, toma una decisión.

Toma de decisiones responsable: La toma de decisiones responsable es una importante habilidad vital que enseña a los alumnos a tomar decisiones constructivas teniendo en cuenta las posibles implicaciones éticas, los problemas de seguridad, las normas sociales y las consecuencias directas e indirectas. Anima a los alumnos a ejercer el autocontrol y a desarrollar su independencia y confianza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



en sí mismos. Las actividades colaborativas centradas en la resolución de problemas y la toma de decisiones permiten a los alumnos trabajar juntos para identificar y superar distintos retos.

- ✓ Ayuda a tus alumnos a tomar decisiones con conocimiento de causa utilizando el Método del Círculo de Calidad. Sigue estos pasos, identifica el problema, evalúa la situación, haz una lluvia de ideas sobre posibles soluciones, analiza las opciones y considera las consecuencias potenciales de cada opción para todas las partes implicadas, toma una decisión.

Mentalidad de crecimiento: Fomentar en los alumnos una mentalidad de crecimiento, término acuñado por la Dra. Carol Dweck, forma parte integrante del SEL, ya que anima a los estudiantes a considerar el aprendizaje como un proceso continuo. Las actividades de reflexión y fijación de objetivos permiten a los alumnos identificar y pensar críticamente sobre sus puntos fuertes y débiles en determinadas áreas y hacer un seguimiento de sus progresos.

- ✓ Una herramienta útil en este sentido sería un ejercicio de escritura de un diario de reflexión con preguntas como: "¿Qué podría hacer tu equipo de forma diferente la próxima vez para resolver este problema? ¿Cuándo fue la última vez que mostraste empatía con un compañero? (NEA, 2021). Enseñar a los estudiantes a fijar objetivos, reflexionar sobre sus éxitos y reconocer sus reveses les permite celebrar su progreso sin centrarse en el resultado final.

Otras actividades simples de SEL:

- narración colaborativa
- reuniones de clase
- actos de bondad al azar
- fomentar la autoconversación positiva
- debate
- técnicas de atención plena (revisión emocional diaria, diario de gratitud)

En la sociedad actual, los niños se enfrentan a innumerables situaciones que pueden tener un efecto negativo en su desarrollo socioemocional y académico y, en última instancia, en su felicidad en la vida. El aprendizaje socioemocional (SEL) está estrechamente relacionado con la inclusión social porque ayuda a los alumnos a desarrollar los conocimientos, actitudes y habilidades necesarios para crear y mantener relaciones positivas con los demás. A través del SEL, los alumnos aprenden a comprender y gestionar sus propias emociones, así como a empatizar con los demás, comunicarse eficazmente y trabajar en colaboración.

Cuando los alumnos cuentan con sólidas habilidades socioemocionales, están mejor preparados para desenvolverse en situaciones sociales y entablar relaciones positivas con sus compañeros, independientemente de sus diferencias de raza, etnia, cultura, religión, sexo, capacidad u otras características. Al promover la empatía, el respeto y la comprensión, SEL puede ayudar a crear una comunidad escolar más inclusiva y solidaria en la que todos los alumnos se sientan valorados, respetados y aceptados. Además, SEL puede ayudar a prevenir y reducir el acoso y otras formas de comportamiento excluyente mediante la promoción de un clima escolar positivo donde todos se sientan seguros y apoyados. Al desarrollar las competencias socioemocionales de los alumnos, SEL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



puede ayudar a fomentar una cultura de amabilidad, compasión e inclusión y, en última instancia, crear una sociedad más equitativa y justa.

La creatividad y las artes son herramientas poderosas para apoyar el SEL y promover la inclusión social. Las artes pueden fomentar la autoestima y la confianza en uno mismo, sobre todo entre los alumnos de comunidades marginadas o infrarrepresentadas. En su libro "La crisis de la creatividad", Kyung Hee Kim destaca la importancia de la educación artística para promover la confianza en uno mismo y la autoestima, especialmente entre los estudiantes que pueden sentirse marginados o excluidos de los entornos académicos tradicionales (Kim, 2011). Al ofrecer oportunidades para la expresión y el reconocimiento artísticos, las artes pueden ayudar a los estudiantes a construir un sentido de autoestima y autoeficacia, lo que a su vez puede contribuir a promover una salud mental y un bienestar positivos.

La expresión artística permite a los estudiantes conectar con otros que comparten sus intereses y pasiones, independientemente de su origen o identidad. Al celebrar la diversidad y promover la empatía y la comprensión, las artes pueden ayudar a derribar barreras y crear una sociedad más inclusiva y equitativa. Como se señala en un informe de 2018 de la Comisión de Cultura y Educación de la UE, "el arte y la cultura son elementos clave de nuestro patrimonio común europeo y brindan la oportunidad de conectar a personas de diferentes orígenes y culturas" (Parlamento Europeo, 2018, p. 3).

Un ejemplo especialmente poderoso del papel de las artes en el fomento de la inclusión social es el uso del teatro en la resolución de conflictos y la consolidación de la paz. En su libro "Theatre for Conflict Resolution: In the Classroom and Beyond" (Teatro para la resolución de conflictos: en el aula y más allá), la Dra. Nanci Olive, profesora de arte dramático, describe cómo puede utilizarse el teatro para promover el diálogo y el entendimiento entre personas de distintos orígenes, especialmente en zonas afectadas por conflictos o violencia (Olive, 2010). Al proporcionar un espacio seguro y de apoyo para que las personas compartan sus historias y perspectivas, el teatro puede ayudar a promover la empatía y la comprensión y tender puentes entre comunidades que han estado históricamente divididas. A través de la expresión artística, los estudiantes pueden desarrollar su inteligencia emocional, reforzar su autoestima y aprender importantes habilidades sociales. Además, las artes fomentan la empatía y la comprensión y pueden ayudar a derribar barreras y crear una sociedad más integradora y equitativa. Por ello, es esencial que sigamos dando prioridad a la educación artística en nuestras escuelas y comunidades y reconozcamos el importante papel que desempeñan las artes en la promoción del desarrollo socioemocional y la inclusión social.

Según la estrategia Educación y Formación 2020 de la Comisión Europea, el aprendizaje socioemocional (SEL) se define como "el proceso a través del cual niños y adultos adquieren y aplican eficazmente los conocimientos, actitudes y habilidades necesarios para comprender y gestionar las emociones, establecer y alcanzar objetivos positivos, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas y tomar decisiones responsables." La creatividad y las artes son herramientas poderosas para apoyar el aprendizaje socioemocional (SEL) de varias maneras. En primer lugar, las artes proporcionan un entorno seguro y propicio para que los alumnos expresen sus emociones y sentimientos. Al crear arte, los alumnos pueden explorar sus pensamientos y sentimientos más íntimos y desarrollar su inteligencia emocional. Esto les permite comprender y gestionar mejor sus propias emociones, así como empatizar con los demás. La SEL es esencial para



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



desarrollar individuos completos que puedan prosperar tanto académicamente como en su vida personal.

La investigación también ha demostrado que la educación artística puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico y el desarrollo socioemocional, en particular para los estudiantes de comunidades subrepresentadas. Un estudio de la Fundación Nacional de las Artes reveló que los estudiantes de familias con bajos ingresos que participaban en las artes tenían un mayor rendimiento académico, mejores habilidades sociales y un mayor sentido de compromiso cívico que aquellos que no participaban en las artes (Fundación Nacional de las Artes, 2012). Además, la Comisión Europea ha reconocido la importancia de la educación artística para promover la inclusión social y la diversidad cultural. La Comunicación de la Comisión de 2017 "Reforzar la identidad europea a través de la educación y la cultura" hizo hincapié en la necesidad de aumentar la inversión en educación artística y actividades culturales, en particular para las comunidades marginadas (Comisión Europea, 2017). Al participar en actividades creativas como la pintura, el dibujo o la escritura, los estudiantes pueden expresar sus emociones de forma tangible y desarrollar su capacidad para reconocer y gestionar sus propias emociones. Además, a través de la colaboración artística y la comunicación, los estudiantes son capaces de desarrollar sus habilidades socioemocionales, incluyendo la empatía y la comunicación (Jensen, 2008).

Las artes también pueden fomentar la autoestima y la confianza en uno mismo, sobre todo entre los estudiantes de comunidades marginadas o infrarrepresentadas. En su libro "La crisis de la creatividad", Kyung Hee Kim destaca la importancia de la educación artística para fomentar la confianza en uno mismo y la autoestima, especialmente entre los estudiantes que pueden sentirse marginados o excluidos de los entornos académicos tradicionales (Kim, 2011). Al ofrecer oportunidades de expresión y reconocimiento artísticos, las artes pueden ayudar a los estudiantes a construir un sentido de autoestima y autoeficacia, lo que a su vez puede contribuir a promover una salud mental y un bienestar positivos.

En conclusión, la creatividad y las artes son herramientas poderosas para apoyar el SEL y promover la inclusión social. A través de la expresión artística, los alumnos pueden desarrollar su inteligencia emocional, reforzar su autoestima y aprender importantes habilidades sociales. Además, las artes fomentan la empatía y la comprensión y pueden ayudar a derribar barreras y crear una sociedad más inclusiva y equitativa. Por ello, es esencial que sigamos dando prioridad a la educación artística en nuestras escuelas y comunidades y reconozcamos el importante papel que desempeñan las artes en la promoción del desarrollo socioemocional y la inclusión social. Se trata del proceso de desarrollo de habilidades relacionadas con el autoconocimiento, la autogestión, la conciencia social, las habilidades relacionales y la toma de decisiones responsable. He aquí algunos consejos para los educadores sobre cómo utilizar eficazmente la creatividad y las artes en la educación para apoyar el SEL:

- 1. Incorporar actividades artísticas:** Integra en tus plan de estudios actividades basadas en las artes, como el arte visual, la música, el teatro y la danza. Estas actividades pueden ayudar a los alumnos a expresar sus emociones, pensamientos e ideas de forma creativa, y pueden proporcionar un espacio seguro para la autoexpresión y la exploración.
- 2. Fomentar la autoexpresión:** Fomenta un entorno que anime a los alumnos a expresarse libremente sin miedo a ser juzgados o criticados. Permite que compartan sus pensamientos,



sentimientos e ideas a través de diferentes formas de expresión artística, como la escritura, el dibujo, la pintura o la actuación, y proporciona comentarios constructivos y de apoyo.

3. **Fomentar la colaboración:** Utiliza actividades artísticas en grupo para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los alumnos. Anime a los alumnos a trabajar juntos en proyectos artísticos, como la creación de un mural, la composición de una canción o la representación de una obra de teatro. Las actividades artísticas colaborativas pueden ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades de comunicación, empatía y sentido de comunidad.
4. **Conectar con los intereses de los alumnos:** Incorpora actividades artísticas que se ajusten a los intereses y pasiones de los alumnos. Por ejemplo, si a un alumno le interesa la música, permítele crear su propia canción o componer música para un poema. Conectar las actividades artísticas con los intereses de los alumnos puede fomentar el compromiso y la motivación, y ayudarles a desarrollar un sentimiento de propiedad y orgullo por su trabajo.
5. **Utilizar las artes para la reflexión y la autoevaluación:** Las artes pueden utilizarse como herramienta de reflexión y autoevaluación. Anima a los alumnos a reflexionar sobre sus creaciones artísticas y sobre cómo se relacionan con sus emociones, experiencias y crecimiento personal. Esto puede ayudar a los estudiantes a desarrollar la autoconciencia y las habilidades de autorregulación.
6. **Crear un espacio seguro e integrador:** Asegúrate de que las actividades artísticas de tu aula crean un espacio seguro e integrador para todos los alumnos. Respeta y valora las diversas perspectivas, culturas y orígenes. Anima a los alumnos a apreciar y aprender de las expresiones artísticas de los demás y promueve una cultura de inclusión, respeto y empatía.
7. **Integrar las artes en otras asignaturas:** Explora formas de integrar las artes en otras asignaturas, como utilizar el arte para representar acontecimientos históricos, incorporar la música a las clases de matemáticas o utilizar el teatro para explorar la literatura. Este enfoque interdisciplinar puede mejorar la comprensión de los alumnos de las distintas asignaturas, fomentar la creatividad y apoyar las habilidades SEL.
8. **Ofrecer oportunidades para la reflexión y el debate:** Da tiempo a los alumnos para que reflexionen sobre sus actividades artísticas y comenten sus experiencias con sus compañeros. La reflexión y el debate pueden ayudar a los alumnos a procesar sus emociones, profundizar en su comprensión de sí mismos y de los demás, y desarrollar habilidades sociales, como la escucha activa y la empatía.
9. **Celebrar la creatividad:** Reconoce y celebra la creatividad y los logros artísticos de los alumnos. Expon las obras de arte de los alumnos en el aula o en las galerías de la escuela, organiza actuaciones o exhibiciones para mostrar el talento de los alumnos y proporciona comentarios que reconozcan los esfuerzos y logros de los alumnos.

Mediante la incorporación de actividades basadas en las artes, el fomento de la autoexpresión, el estímulo de la colaboración, la conexión con los intereses de los alumnos, la promoción de la reflexión y la autoevaluación, la creación de un espacio seguro e inclusivo, la integración de las artes en otras asignaturas, la oferta de oportunidades para la reflexión y el debate, y la celebración de la creatividad, los educadores pueden utilizar eficazmente las artes para promover las competencias SEL y apoyar el desarrollo holístico de sus alumnos.

Recursos adicionales



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- "Arts Integration in Education: Teachers and Teaching Artists as Agents of Change" by Gail Humphries Mardirosian and Yvonne Pelletier Lewis
- "The Artful Educator: Creative, Imaginative and Innovative Approaches to Teaching" by Sue Cowley

Material audiovisual

- "The Power of Arts Education in Social and Emotional Learning" by Edutopia:
<https://www.youtube.com/watch?v=FqINTOY8JzA>
- "Arts Integration: Social Emotional Learning Through the Arts" by New Hampshire PBS:
<https://www.youtube.com/watch?v=fjaRfd4il4g>

Conclusión

En conclusión, la integración de la creatividad y las artes en la educación encierra un inmenso potencial para mejorar el compromiso de los alumnos, fomentar la comprensión cultural, promover el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas y apoyar el aprendizaje socioemocional. Al reconocer el valor intrínseco de la expresión artística y su poder de inspiración, los educadores pueden crear un entorno de aprendizaje dinámico e integrador que fomente el desarrollo holístico de los alumnos. Al participar en actividades creativas, se anima a los alumnos a pensar de forma imaginativa, asumir riesgos y explorar diferentes perspectivas. Este proceso no sólo profundiza su comprensión de las materias académicas, sino que también cultiva habilidades esenciales como la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración. Las artes ofrecen una plataforma para que los alumnos se enfrenten a retos, experimenten con soluciones innovadoras y desarrollen su resistencia ante los contratiempos. Estas experiencias les permiten convertirse en pensadores adaptables e independientes, capaces de desenvolverse en situaciones complejas del mundo real.

Además, las artes ofrecen una vía única para fomentar el entendimiento cultural. Al exponer a los alumnos a diversas tradiciones artísticas, música, danza, artes visuales y literatura de diferentes culturas, adquieren una visión más amplia del mundo y un aprecio por la riqueza de la expresión humana. Esta exposición fomenta la empatía, el respeto y el sentido de pertenencia entre estudiantes de distintos orígenes. A medida que se relacionan con diferentes formas artísticas, aprenden a reconocer la humanidad compartida y las perspectivas únicas de los demás, fomentando una cultura de inclusión y respeto mutuo.

Además, las artes tienen un profundo impacto en el aprendizaje socioemocional. Al proporcionar un medio de autoexpresión, los alumnos pueden explorar y comunicar sus pensamientos, sentimientos y experiencias. Este proceso no sólo mejora su autoconciencia, sino que también les ayuda a desarrollar la empatía y la inteligencia emocional. Las artes ofrecen un espacio seguro y de apoyo para que los estudiantes expresen y procesen emociones complejas, desarrollando la resiliencia y fomentando el bienestar mental. A través de los esfuerzos creativos, los estudiantes también pueden ganar confianza, desarrollar un sentido de identidad y entablar relaciones positivas con compañeros y mentores.

En conclusión, integrar la creatividad y las artes en la educación es vital para el desarrollo holístico de los alumnos. Mediante la incorporación de experiencias artísticas, los educadores pueden liberar todo el potencial de los estudiantes, alimentando su compromiso, fomentando la comprensión cultural,



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



promoviendo el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas, y apoyando el aprendizaje socioemocional. Adoptar el poder de la creatividad en la educación no es sólo un medio para lograr el éxito académico, sino también una inversión en la formación de individuos completos, preparados para enfrentarse a las complejidades del mundo con empatía, resiliencia y un profundo aprecio por las artes.

Capítulo 7. Recomendaciones y consejos para educadores sociales y personal docente

Autores: Özcan YÜCEL

Introducción

Como educadores, buscamos constantemente nuevas formas de implicar a nuestros alumnos y mejorar sus experiencias de aprendizaje. Aunque los métodos de enseñanza tradicionales pueden funcionar para algunos alumnos, a otros les cuesta retener la información o mantener la concentración durante las clases. Aquí es donde puede resultar útil incorporar la creatividad y el arte en el aula. Al dar a los alumnos la oportunidad de expresarse de forma creativa, podemos ayudarles a conectar con el material de una forma que les resulte atractiva y fácil de recordar. La importancia del arte en la educación también está relacionada con la autoestima, la expresión y el desarrollo adecuado. Todos ellos son aspectos importantes del aprendizaje: "Existe una fuerte conexión entre el arte y las ideas" (Ebner, 2006).

Muchos estudios han demostrado que incorporar la creatividad y el arte al plan de estudios puede tener un impacto positivo en el aprendizaje de los alumnos. Por ejemplo, un estudio realizado por la Asociación Nacional de Educación Artística descubrió que los estudiantes que participaban en clases de artes visuales tenían mejores notas, mejores resultados en los exámenes y más probabilidades de graduarse en el instituto. Además, un estudio publicado en el *Journal of Educational Psychology* descubrió que incorporar el arte a las clases de ciencias mejoraba la comprensión del material por parte de los alumnos y su capacidad de pensamiento crítico. Hay muchas formas prácticas de incorporar la creatividad y el arte en el aula. Por ejemplo, utilizar ayudas visuales como carteles, infografías e ilustraciones puede ayudar a que el aprendizaje sea más atractivo y memorable. Animar a los alumnos a que cuenten historias, hagan dibujos o creen una representación visual de lo que han aprendido también puede ayudar a reforzar su comprensión del material.

Además de las ayudas visuales, las actividades prácticas como dibujar, pintar o esculpir pueden proporcionar a los estudiantes un descanso de los métodos tradicionales de aprendizaje y estimular su creatividad. Esto puede ser especialmente útil para los estudiantes que tienen dificultades para concentrarse durante las clases o que aprenden mejor a través de actividades prácticas. Otra forma de incorporar la creatividad y el arte al aula es integrar la tecnología. En el panorama digital actual, que avanza con rapidez, la integración de la tecnología se ha convertido en algo esencial para transformar las experiencias tradicionales en el aula en entornos de aprendizaje dinámicos, interactivos y creativos. Los educadores reconocen cada vez más el importante papel que desempeña la tecnología en el fomento de la creatividad y la expresión artística de los alumnos. Al aprovechar la



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



tecnología, los profesores pueden fusionar a la perfección la creatividad y las artes con las prácticas educativas modernas, lo que permite a los alumnos explorar su imaginación, pensar de forma crítica y participar en experiencias digitales significativas.

La integración de la tecnología ofrece posibilidades ilimitadas a los educadores que buscan inspirar y cultivar la creatividad en sus aulas. Desde presentaciones multimedia y plataformas interactivas hasta realidad virtual y herramientas de diseño digital, la tecnología ofrece una gran cantidad de recursos que pueden potenciar la expresión artística y la resolución creativa de problemas. La Comisión Europea demuestra que la incorporación de la creatividad y el arte a las aulas puede tener un impacto significativo en el aprendizaje de los alumnos. Al aprovechar el poder de la tecnología, los educadores pueden aprovechar la curiosidad innata de los alumnos y fomentar el amor por la creatividad, allanando el camino para el pensamiento innovador y la innovación social digital. Al dar a los alumnos la oportunidad de expresarse de forma creativa, los profesores pueden ayudarles a conectar con el material de una forma atractiva y memorable.

Un ámbito concreto en el que la tecnología ha demostrado ser un catalizador de la creatividad y el arte es el concepto de innovación social digital. La innovación social digital abarca el uso de la tecnología y los enfoques creativos para abordar los retos sociales y tener un impacto positivo en las comunidades. Fusionando creatividad, tecnología y conciencia social, los estudiantes pueden explorar cómo aprovechar su talento artístico para provocar un cambio significativo en el mundo. Con las herramientas y estrategias adecuadas, los profesores pueden crear un entorno que fomente la creatividad, el arte y la innovación social digital.

Recomendaciones

a) Incorporar ayudas visuales como elemento clave en las estrategias de enseñanza;

Las ayudas visuales pueden ser una poderosa forma de ayudar a los estudiantes a comprender conceptos complejos y comprometerse con el material de una manera más significativa. Al utilizar ayudas visuales en la enseñanza, es esencial seleccionar elementos visuales que apoyen sus objetivos de aprendizaje. Por ejemplo, cuando se enseña historia, se pueden utilizar mapas históricos y fotografías para ayudar a los alumnos a visualizar el período y el lugar que se está tratando. También es aconsejable utilizar distintos tipos de elementos visuales, como diagramas, cuadros, gráficos, fotografías, vídeos y obras de arte, para captar diferentes estilos de aprendizaje y proporcionar una experiencia didáctica más dinámica. Incorporar la creatividad y el arte a las ayudas visuales también puede mejorar la participación y el aprendizaje de los alumnos. Por ejemplo, puedes pedir a los alumnos que creen sus propios soportes visuales, como dibujos, collages o infografías, para representar la información que han aprendido. Hacer que las ayudas visuales sean interactivas puede ayudar a los estudiantes a comprometerse con el contenido y a retener mejor la información. Por ejemplo, puedes utilizar pizarras interactivas, cuestionarios o juegos para que el material visual resulte más atractivo. Además, relacionar las ayudas visuales con situaciones de la vida real puede ayudar a los alumnos a comprender la relevancia y la importancia de lo que están aprendiendo.

A continuación se ofrecen algunas herramientas y recursos para incorporar recursos visuales a las lecciones:

Canva: Canva es una herramienta gratuita de diseño gráfico con la que se pueden crear infografías, diagramas e ilustraciones.

MindMeister: MindMeister es una herramienta colaborativa de mapas mentales que se puede utilizar para crear mapas y diagramas.

Piktochart: Piktochart es un creador de infografías fácil de usar que se puede utilizar para crear infografías visualmente atractivas e informativas.



Source: <https://venngage.com/blog/visual-aids-for-learning-templates/>

b) Para fomentar la creatividad entre los alumnos, incluye en el plan de estudios ejercicios de escritura creativa de forma sistemática;

La escritura creativa es una forma estupenda de implicar a los alumnos y mejorar su aprendizaje, pero la incorporación de la creatividad y el arte puede llevarla al siguiente nivel. A la hora de enseñar escritura creativa, hay varias estrategias que pueden resultar eficaces.

Uno de los enfoques consiste en utilizar estímulos visuales, que pueden animar a los alumnos a pensar de forma creativa y original. Puede tratarse de utilizar fotografías, pinturas u otros tipos de obras de arte como inspiración para escribir. También es importante fomentar el uso del lenguaje descriptivo, ya que puede ayudar a los alumnos a dibujar una imagen vívida en la mente del lector. Los detalles sensoriales, las metáforas y los símiles pueden ser útiles en este sentido. Por otra parte, las herramientas multimedia, como los vídeos y las grabaciones de audio, pueden ayudar a los alumnos a comprender mejor el tema y suscitar ideas creativas. La escritura colaborativa puede ser otra estrategia eficaz, ya que anima a los estudiantes a trabajar juntos y a desarrollar sus habilidades de escritura y de trabajo en equipo. Por último, mostrar el trabajo de los alumnos puede contribuir a crear una comunidad de aprendizaje positiva e inspirar a otros a ser creativos.

A continuación se ofrecen algunas herramientas y recursos para incorporar la escritura creativa a las clases:

Poetry Generator o **Poetry Idea Engine** de **Scholastic**: puedes utilizarlas para ayudar a los alumnos a generar ideas para escribir poesía. Además, puedes utilizar herramientas en línea como **Storyboard That** o **My Storybook** para ayudar a los estudiantes a crear historias digitales o tiras cómicas.

NaNoWriMo: NaNoWriMo es una organización sin ánimo de lucro que anima a los estudiantes a escribir novelas y proporciona recursos y apoyo a los educadores.

Write the World: Write the World es una comunidad de jóvenes escritores que ofrece sugerencias de escritura, revisiones por pares y concursos de escritura para estudiantes.

Storybird: Storybird es una plataforma que permite a los estudiantes crear y compartir sus propias historias con ilustraciones y gráficos.

19



c) Las excursiones virtuales pueden ofrecer a los alumnos una forma emocionante y memorable de aprender;

Las excursiones virtuales pueden ser una forma maravillosa de acercar el arte y las experiencias culturales a los alumnos, pero hay algunas estrategias que pueden hacer que estos viajes sean aún más eficaces. Proporcionar información contextual y de fondo sobre el lugar o el acontecimiento que se está explorando es esencial para ayudar a los alumnos a comprender y apreciar el arte y el significado cultural de lo que están viendo. Después de la excursión virtual, anima a los alumnos a reflexionar sobre lo que han aprendido y a entablar un debate con sus compañeros para desarrollar su capacidad de pensamiento crítico. La incorporación de actividades artísticas relacionadas con el lugar o el acontecimiento explorado puede potenciar el aspecto creativo de la excursión virtual. El uso de recursos multimedia, como vídeos, imágenes y mapas interactivos, puede atraer a los alumnos y ayudarles a comprender mejor el lugar o el acontecimiento que se está explorando. Por último, adaptar la excursión virtual a las necesidades e intereses de los alumnos puede aumentar su compromiso y su aprendizaje. Centrándose en estilos artísticos, artistas o periodos históricos específicos que interesen a sus alumnos, puede hacer que la experiencia sea aún más significativa y atractiva. Proporcionando contexto, fomentando la reflexión y el debate, incorporando actividades artísticas, utilizando recursos multimedia y personalizando la experiencia, los educadores pueden ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y una apreciación más profunda del arte y las expresiones culturales de todo el mundo.

¹⁹ Fuente: <https://nothingintherulebook.com/2016/04/04/what-is-the-point-of-creative-writing/>

A continuación se ofrecen algunas herramientas y recursos:

Google Earth: Google Earth es una herramienta web gratuita que permite a los usuarios explorar el mundo a través de imágenes de satélite y modelado en 3D. Los educadores pueden utilizar Google Earth para crear visitas virtuales a distintos lugares, monumentos históricos y maravillas naturales.

Nearpod: Nearpod es una plataforma interactiva para el aula que permite a los educadores crear excursiones virtuales incrustando contenidos multimedia, como vídeos, imágenes de 360 grados y cuestionarios. Nearpod también ofrece excursiones virtuales prefabricadas que los educadores pueden utilizar o modificar para adaptarlas a sus necesidades.

Skype en el aula: Skype in the Classroom es un servicio gratuito que permite a los educadores conectar con expertos y proveedores de excursiones virtuales de todo el mundo. Los educadores pueden explorar diversas opciones de excursiones virtuales, como visitas a museos, parques nacionales y lugares de interés cultural.

Educación de National Geographic: National Geographic Education ofrece diversos recursos para excursiones virtuales, como experiencias de realidad virtual y webcasts interactivos. Los educadores también pueden acceder a planes de clases y actividades prefabricadas para acompañar las excursiones virtuales.

Discovery Education: Discovery Education ofrece diversos recursos para excursiones virtuales, como experiencias de realidad virtual y visitas de 360 grados a lugares de interés histórico y cultural. Los educadores también pueden acceder a planes de clases y actividades prefabricadas para acompañar las excursiones virtuales.



d) Los proyectos artísticos permiten a los alumnos explorar conceptos y expresar su creatividad;

Los proyectos artísticos pueden ser una forma divertida y atractiva de que los alumnos exploren diferentes conceptos y se expresen de forma creativa. Considera la posibilidad de incorporar collages, esculturas o fotografías a tus clases. En lo que se refiere a la educación artística, hay varias formas de

²⁰ Fuente: <https://www.slj.com/story/11-Free-Virtual-Field-Trips-to-tour-the-world-from-home-libraries-home-schooling-covid19-coronavirus>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



fomentar la creatividad y la implicación de los alumnos. Un método eficaz es dar a los alumnos libertad para elegir sus propios proyectos artísticos y explorar distintos materiales. Esto puede ayudarles a desarrollar su capacidad de decisión y a confiar en sus habilidades. Además, introducir la historia y la cultura del arte puede profundizar su comprensión del arte e inspirar la creatividad. Los proyectos artísticos colaborativos pueden fomentar el trabajo en equipo y las habilidades de colaboración, a la vez que estimulan la creatividad. Ofrecer oportunidades para la crítica y la reflexión puede ayudar a los alumnos a desarrollar sus habilidades artísticas y a crecer como artistas. Por último, integrar proyectos artísticos con otras asignaturas, como ciencias o estudios sociales, puede ayudar a los alumnos a relacionar conceptos y profundizar en su comprensión de la materia.

Otra forma de fomentar la creatividad y el compromiso en la educación artística es ofrecer a los alumnos la oportunidad de experimentar con diferentes técnicas y estilos. Animarles a explorar diferentes medios y técnicas artísticas como el dibujo, la pintura, el grabado o las técnicas mixtas puede ayudarles a descubrir nuevas formas de expresarse artísticamente. Los profesores también pueden dar a los alumnos pistas abiertas que les permitan interpretar y crear sus propias obras de arte.

La incorporación de la tecnología a la educación artística también puede ser una forma eficaz de implicar a los alumnos. Los alumnos pueden utilizar herramientas digitales para crear obras de arte multimedia, animaciones o ilustraciones digitales. Los profesores también pueden incorporar galerías de arte virtuales, museos en línea u otros recursos digitales para exponer a los alumnos a una amplia gama de estilos y periodos artísticos.

Además, la educación artística puede beneficiarse de la incorporación de proyectos comunitarios que conecten a los estudiantes con la comunidad en general. Por ejemplo, los estudiantes pueden crear obras de arte que se expongan en espacios públicos o participar en eventos artísticos comunitarios. Esto no sólo fomenta el compromiso con la comunidad y la responsabilidad social, sino que también proporciona a los estudiantes un sentido de propósito y orgullo en sus creaciones artísticas. Por último, proporcionar a los estudiantes un entorno de aprendizaje seguro y de apoyo que fomente la asunción de riesgos y la experimentación es crucial para fomentar la creatividad en la educación artística. Los profesores pueden establecer expectativas y pautas de comportamiento claras y, al mismo tiempo, promover una atmósfera de respeto y apertura a ideas y perspectivas diversas.

En resumen, hay muchas maneras de fomentar la creatividad y la participación en la educación artística. Ofreciendo a los alumnos oportunidades de experimentar con distintos materiales y técnicas, introduciéndoles en la historia y la cultura del arte, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo mediante proyectos de grupo e integrando el arte con otras asignaturas, los profesores pueden crear un entorno de aprendizaje vibrante y dinámico que inspire a los alumnos a expresarse de forma creativa y a pensar de forma crítica sobre el mundo que les rodea.

A continuación se ofrecen algunas herramientas y recursos:

Puedes utilizar herramientas en línea como **BeFunky** o **Fotor** para ayudar a los alumnos a crear collages digitales que representen visualmente diferentes temas o conceptos. Además, puedes utilizar materiales como la arcilla o materiales reciclados para ayudar a los alumnos a crear esculturas físicas que representen conceptos científicos o figuras históricas.



21

e) Proyectos en colaboración para desarrollar las capacidades de pensamiento crítico;

Al incorporar el aprendizaje basado en proyectos, los estudiantes son capaces de comprometerse con los conceptos a través de actividades prácticas, proporcionando una experiencia de aprendizaje más activa y significativa en comparación con los enfoques tradicionales basados en conferencias y textos. Este enfoque fomenta la autodirección, profundiza en la comprensión de los conocimientos y desarrolla las capacidades de investigación y resolución de problemas (Edutopia, 2007). Para aplicar con éxito este enfoque, las escuelas y los distritos deben trabajar en colaboración para desarrollar un plan de educación artística a largo plazo que sea transversal, esté alineado con las normas y los marcos existentes e identifique las conexiones entre las asignaturas (Appel, 2006), (Petersen, s.f.).

El intercambio de intereses y la lluvia de ideas en grupo incitarán probablemente a que surjan diferencias de opinión. Es importante que estas diferencias no se vean como obstáculos, sino como oportunidades para la creatividad y el diálogo. Aun así, a los alumnos puede resultarles difícil superarlas por sí solos, por lo que deben proporcionárseles indicaciones para "difuminar" o "desescalar" los esfuerzos. (Brunson, 2002), (Sinclair, s.f.)

Los proyectos artísticos colaborativos pueden mejorar el aprendizaje y el compromiso fomentando el trabajo en equipo y despertando la creatividad. Aquí tienes algunas formas de incorporar proyectos colaborativos en el aula:

Asigna proyectos de grupo: Asignar proyectos de grupo puede animar a los alumnos a trabajar juntos y a intercambiar ideas. Por ejemplo, puedes asignar a grupos de estudiantes la creación de un mural o una escultura en colaboración, en la que cada estudiante contribuya con una pieza.

Críticas y comentarios en grupo: Ofrecer oportunidades para la crítica y la retroalimentación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades artísticas y aprender de sus compañeros. Anima a los grupos a que se hagan comentarios constructivos unos a otros y a que reflexionen sobre cómo pueden mejorar su proyecto colaborativo.

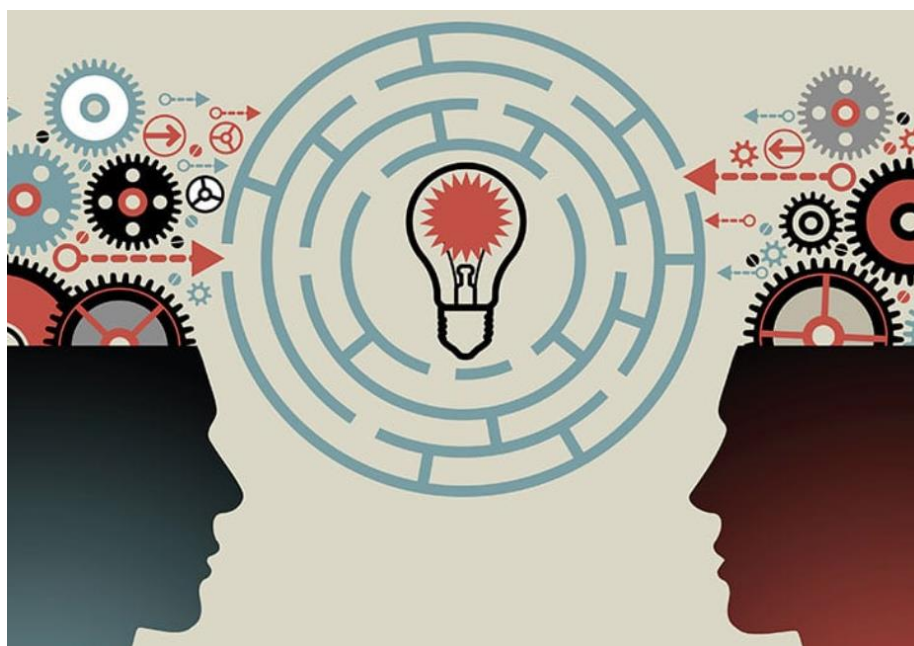
Colabora con otras clases: Colaborar con otras clases, como música o teatro, puede proporcionar una experiencia de aprendizaje única y ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades

²¹ Fuente: <https://katecollins2003.wordpress.com/viii-elements-of-visual-arts-dance-music-and-theater/>

interdisciplinarias. Por ejemplo, puedes asignar a los alumnos una clase de teatro para crear el atrezzo y el vestuario de una obra.

Colaboración en línea: Las herramientas de colaboración en línea pueden permitir a los alumnos trabajar juntos en proyectos artísticos fuera del aula. Por ejemplo, pueden utilizar una pizarra virtual para intercambiar ideas y crear bocetos en colaboración.

La incorporación de la creatividad y el arte a las clases puede ser una poderosa herramienta para los educadores que buscan implicar a los alumnos y mejorar el aprendizaje. Al ofrecer a los alumnos la oportunidad de expresarse de forma creativa y explorar conceptos visualmente, los educadores pueden ayudar a fomentar una comprensión más profunda de diversas materias. Desde el uso de ayudas visuales y el fomento de la escritura creativa hasta la incorporación de proyectos artísticos y proyectos colaborativos, hay una gran variedad de formas de incorporar la creatividad y el arte a las clases. Al hacerlo, los educadores pueden crear una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva para los alumnos, ayudándoles a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, trabajo en equipo y amor por el aprendizaje. Así que, como educador, considera la posibilidad de incorporar estos consejos y herramientas a tus clases para ayudar a involucrar e inspirar a tus alumnos.



f) El poder de la música y la danza;

La música y la danza ofrecen excelentes oportunidades para que los educadores incorporen la creatividad y el arte en el aula e involucren a los alumnos en su aprendizaje. Para mejorar las clases de música y danza, hay varias formas de incorporar la creatividad y el arte. En primer lugar, fomentar la exploración mediante la introducción de una variedad de géneros musicales y estilos de danza y permitir a los estudiantes experimentar con sus propias interpretaciones puede despertar la creatividad y el compromiso. En segundo lugar, incorporar el movimiento y el atrezzo a las clases

²² Fuente: <https://blog.futurefocusedlearning.net/10-great-critical-thinking-activities-that-engage-your-students>

puede añadir un componente visual y potenciar la expresión creativa. En tercer lugar, los proyectos colaborativos de música y danza pueden fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, al tiempo que estimulan la creatividad. En cuarto lugar, introducir música y danza de diferentes culturas puede profundizar la comprensión del mundo por parte de los alumnos e inspirar la creatividad. Por último, ofrecer oportunidades de actuación puede ayudar a fomentar la confianza y la motivación al permitir a los estudiantes mostrar sus habilidades. Mediante la incorporación de estas estrategias, los educadores pueden implicar eficazmente a los alumnos y mejorar su experiencia de aprendizaje a través de la música y la danza.

Otra forma de potenciar la creatividad y la participación en las clases de música y danza es incorporar movimiento y atrezzo. Esto puede añadir un componente visual a la lección, lo que puede ayudar a los alumnos a comprender conceptos musicales y a expresarse de forma creativa. Los profesores pueden utilizar accesorios sencillos, como pañuelos o cintas, para ayudar a los alumnos a entender conceptos como el ritmo y el tempo, o utilizar actividades de movimiento para ayudarles a entender la forma y la estructura musicales.



23

Los proyectos colaborativos de música y danza también son eficaces para fomentar la creatividad y el trabajo en equipo. Los profesores pueden diseñar proyectos de grupo que animen a los alumnos a trabajar juntos para crear sus propias composiciones musicales o coreografías. Estos proyectos pueden ayudar a los alumnos a desarrollar importantes habilidades de comunicación y colaboración, al tiempo que fomentan la creatividad y la expresión individual. Introducir música y danza de diferentes culturas es otra forma eficaz de mejorar la comprensión del mundo por parte de los alumnos e inspirar la creatividad. Los profesores pueden incorporar a sus clases música y danza de diferentes culturas, como la percusión tradicional africana o la danza clásica india, y ayudar a los

²³ Fuente: https://www.freepik.com/free-vector/colourful-party-background-with-people-dancing_895060.htm#query=music%20dance&position=0&from_view=keyword&track=ais



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



alumnos a comprender el contexto cultural que subyace a estas formas de arte. Esto puede ayudar a los alumnos a apreciar la diversidad del mundo y a desarrollar su propia expresión creativa.

Por último, ofrecer oportunidades de actuación puede ayudar a los alumnos a adquirir confianza y motivación en sus habilidades musicales y de danza. Los profesores pueden organizar recitales, concursos de talentos u otras actuaciones en las que los alumnos muestren sus habilidades y creatividad ante sus compañeros y familiares. Esto puede ayudar a los alumnos a sentirse realizados y orgullosos de sus habilidades artísticas.

En resumen, incorporar la creatividad y el arte a las clases de música y danza puede mejorar la experiencia de aprendizaje y la implicación de los alumnos. Los profesores pueden fomentar la exploración y la experimentación, incorporar el movimiento y el atrezzo, diseñar proyectos de colaboración, introducir la música y la danza de diferentes culturas y ofrecer oportunidades de actuación. Mediante la incorporación de estas estrategias, los educadores pueden implicar eficazmente a los alumnos y ayudarles a desarrollar importantes habilidades artísticas y vitales a través de la música y la danza.

g) Los juegos de rol pueden ser una forma divertida de incorporar la creatividad y el arte a la clase e implicar a los alumnos;

Los juegos de rol son un método eficaz para introducir la creatividad y el arte en el aula e implicar a los alumnos al tiempo que mejoran su experiencia de aprendizaje. Para aumentar la eficacia de los juegos de rol, los educadores pueden seguir los siguientes consejos:

Para empezar, crear un entorno envolvente puede hacer que la experiencia de los juegos de rol sea más interesante e inspire la creatividad. Esto implica diseñar un espacio en el aula que se ajuste al escenario o a la época y proporcionar vestuario y accesorios para mejorar la experiencia. En segundo lugar, permitir que los alumnos improvisen y tomen sus propias decisiones durante el juego de rol puede estimular la creatividad y aumentar el interés. La creación de escenarios que puedan dar lugar a diferentes resultados en función de las elecciones de los alumnos puede ayudar a conseguirlo. En tercer lugar, los proyectos de juegos de rol colaborativos pueden fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, al tiempo que inspiran la creatividad. Los educadores pueden crear oportunidades para proyectos de grupo como obras de teatro o recreaciones históricas. En cuarto lugar, la introducción de diferentes culturas y épocas puede ayudar a los alumnos a comprender la historia y los problemas sociales e inspirar la creatividad. Los educadores pueden presentar diferentes periodos históricos y cuestiones sociales y permitir que los alumnos exploren y creen sus propias interpretaciones. Por último, la reflexión y el análisis ofrecen oportunidades para el pensamiento crítico y pueden ayudar a los alumnos a crecer como actores. Animar a los alumnos a reflexionar sobre sus propias experiencias y a analizar las experiencias de los demás puede ser beneficioso.



24

h) La importancia del arte curricular en la educación;

El arte basado en el currículo se refiere al arte que ayuda a los alumnos a comprender y retener el tema que se está enseñando. Por ejemplo, durante una clase de anatomía, los alumnos podrían crear un "cuerpo" coloreando, recortando, etiquetando y pegando las partes del cuerpo en las posiciones correctas. Esto les serviría como herramienta de aprendizaje y ayuda visual para recordar las distintas partes del cuerpo y su ubicación. No sólo participan en una clase de ciencias, sino también en una actividad artística. Por otra parte, el arte general lo crean los alumnos con fines recreativos, sin tener en mente una asignatura o un tema específico del plan de estudios. Este tipo de educación artística puede ejemplificarse con proyectos para fiestas o acontecimientos especiales. Ambas oportunidades artísticas permiten a los alumnos expresarse de forma creativa y aprender de diferentes maneras, pero ninguno de estos métodos proporciona a los alumnos una educación artística suficiente. (Petersen, s.f.)

La ausencia de educación artística tiene un efecto perjudicial en todos los alumnos, mientras que la integración de más arte en el plan de estudios tendría un impacto positivo. Está en manos de las escuelas y los profesores mejorar esta situación para el bien de sus alumnos. Para lograrlo, los profesores deben encontrar la manera de incorporar la enseñanza del arte a las normas curriculares establecidas, garantizando que el arte se utilice en las clases diarias. El objetivo no es alterar el plan de estudios existente, sino aumentarlo mediante la integración del arte (Petersen, s.f.).

- 1. Ciencias:** Incorpora el arte a los proyectos científicos haciendo que los alumnos creen ilustraciones o diagramas para demostrar conceptos científicos. Anima a los alumnos a pensar de forma creativa y a utilizar distintos materiales como arcilla o papel maché, para crear modelos 3D de conceptos científicos.
- 2. Historia:** Utiliza el arte como medio para explorar diferentes periodos históricos. Pide a los alumnos que creen obras de arte o esculturas inspiradas en distintos acontecimientos o personajes históricos. Anímalos a investigar sobre la época o la persona e incorporar detalles históricos a sus obras de arte.

²⁴ Fuente: <https://business.tutsplus.com/tutorials/role-play-scenarios-for-business-conversations--cms-40746>

- Literatura:** Utiliza el arte para dar vida a la literatura. Pide a los alumnos que creen ilustraciones de escenas de un libro o que creen un mural que represente el tema de una historia. Anímalos a pensar en el simbolismo de la literatura y a incorporarlo a sus obras.
- Sociales:** Utiliza el arte para explorar diferentes culturas y sus costumbres. Pide a los alumnos que creen obras de arte inspiradas en diferentes culturas y sus tradiciones. Anímalos a que investiguen sobre la cultura e incorporen sus descubrimientos a sus obras de arte.
- Matemáticas:** Utilizar el arte para demostrar conceptos matemáticos. Pide a los alumnos que creen diseños geométricos utilizando diferentes formas y patrones. Anímalos a utilizar la simetría y la repetición para crear diseños visualmente atractivos.
- Música:** Utiliza el arte para explorar diferentes géneros musicales. Pide a los alumnos que creen obras de arte inspiradas en distintos tipos de música o que creen portadas de discos de sus grupos favoritos. Anímalos a pensar en el estado de ánimo y la emoción que transmite la música y a incorporarlos a sus obras de arte.
- Educación física:** Utiliza el arte para explorar diferentes deportes y actividades físicas. Pide a los alumnos que creen obras de arte inspiradas en diferentes deportes o que creen carteles que promuevan la actividad física. Anímalos a pensar en los beneficios de la actividad física y a incorporarlos a sus obras.

En general, la incorporación de la creatividad y el arte a las distintas asignaturas puede ayudar a los alumnos a asimilar el material de forma significativa y mejorar su experiencia de aprendizaje.



25

Consejos

El objetivo de esta parte es dotar a los educadores de estrategias globales y conocimientos prácticos para integrar eficazmente los recursos multimedia educativos, la creatividad y las artes en el contexto de la innovación social digital. Mediante la aplicación de estas recomendaciones, los educadores pueden inspirar a los estudiantes, fomentar su pensamiento creativo y capacitarlos para influir positivamente en la sociedad mediante la fusión de la tecnología, la expresión artística y la innovación social.

A. Aprovechar el poder de los recursos multimedia educativos

²⁵Fuente: https://www.getty.edu/education/teachers/getty_books/artandscience.html



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1. Utilizar una amplia gama de recursos multimedia, como vídeos, imágenes, sitios web interactivos y herramientas digitales, para crear un entorno de aprendizaje envolvente y atractivo.
2. Incorporar ejemplos reales de proyectos de innovación social digital de éxito para inspirar a los estudiantes y proporcionar pruebas tangibles del poder transformador de la creatividad y la tecnología.

B. Fomentar la colaboración multidisciplinar

1. Fomentar la colaboración entre estudiantes de distintas procedencias, incluidos artistas, diseñadores, programadores y científicos sociales, para promover la exploración de ideas innovadoras y la integración de perspectivas diversas.
2. Organizar proyectos interdisciplinares que animen a los estudiantes a fusionar tecnología, creatividad e impacto social, fomentando el trabajo en equipo y el intercambio de conocimientos y habilidades.

C. Desarrollar habilidades de pensamiento de diseño

1. Introducir a los estudiantes en los principios del pensamiento de diseño, incluyendo la empatía, la resolución de problemas y la iteración, como marco para la resolución creativa de problemas.
2. Guiar a los estudiantes a través del proceso de diseño, animándoles a identificar problemas sociales, aportar ideas, crear prototipos de soluciones, recabar comentarios e iterar sus diseños basándose en la evaluación y la reflexión.

D. Fomentar las consideraciones éticas

1. Iniciar debates sobre las implicaciones éticas relacionadas con la innovación social digital, como la privacidad, la seguridad de los datos y la accesibilidad.
2. Guiar a los estudiantes en la evaluación crítica del impacto social potencial de sus proyectos y en la toma de decisiones éticas a lo largo del proceso creativo.

E. Cultivar la alfabetización digital

1. Fomentar el desarrollo de habilidades de alfabetización digital entre los estudiantes, incluyendo la evaluación de la información, la colaboración en línea y el comportamiento responsable en línea.
2. Enseñar a los estudiantes a navegar eficazmente por las herramientas y plataformas digitales, capacitándoles para utilizar la tecnología para la expresión creativa y el cambio social.

F. Facilitar la reflexión y la documentación

1. Integrar actividades de reflexión en el proceso de aprendizaje, animando a los estudiantes a pensar de forma crítica sobre su trabajo creativo, los retos a los que se han enfrentado y el impacto potencial en la sociedad.



2. Guiar a los estudiantes para que documenten sus proyectos utilizando formatos multimedia, como vídeos, imágenes y reflexiones escritas, para mostrar su proceso creativo, las lecciones aprendidas y los resultados obtenidos.

G. Compromiso con la comunidad

1. Establecer conexiones con organizaciones locales, organizaciones sin ánimo de lucro o empresas sociales dedicadas a la innovación social digital.
2. Animar a los estudiantes a colaborar con socios externos, proporcionándoles experiencias de aprendizaje auténticas y oportunidades para aplicar su creatividad en contextos del mundo real.

H. Fomentar una mentalidad de crecimiento

1. Promover una mentalidad de crecimiento entre los estudiantes, haciendo hincapié en que la creatividad es una habilidad que puede desarrollarse a través de la práctica, el esfuerzo y la perseverancia.
2. Proporcionar una retroalimentación constructiva y el reconocimiento de los esfuerzos y logros de los estudiantes, fomentando su confianza en sus capacidades creativas y alentando la mejora continua.

Conclusión

Incorporar la creatividad y el arte al aula puede tener un profundo impacto en el aprendizaje de los alumnos. Al brindar a los alumnos la oportunidad de expresarse de forma creativa, podemos ayudarles a conectar con el material de una manera que resulte atractiva y memorable. Además, los proyectos colaborativos pueden ayudar a fomentar el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas, al tiempo que desarrollan el pensamiento crítico. Con las herramientas y estrategias adecuadas, podemos crear un entorno que fomente la creatividad y mejore el aprendizaje de los alumnos. Dado que la creatividad es lo que diferencia a los seres humanos de otros seres vivos, es fundamental que los alumnos tengan la oportunidad de explorar sus ideas y aprovechar la fuerza creativa que conduce a una comprensión más profunda en diferentes campos. (Romero, 1996)

Una de las principales ventajas de incorporar la creatividad y el arte a las aulas es que puede ayudar a los alumnos a conectar con el material de una forma atractiva y memorable. Cuando los alumnos tienen la oportunidad de expresarse de forma creativa, es más probable que retengan la información y desarrollen habilidades de pensamiento crítico. Esto puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes que tienen dificultades para concentrarse durante las clases o que aprenden mejor a través de actividades prácticas.

Otra ventaja de incorporar la creatividad y el arte al aula es que puede ayudar a fomentar el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas. Cuando los alumnos colaboran en proyectos, aprenden a comunicarse eficazmente, a compartir ideas y a trabajar juntos para lograr un objetivo común. Esto puede ayudarles a prepararse para el éxito en el futuro, ya sea en el lugar de trabajo o en la enseñanza superior.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



También cabe señalar que la incorporación de la creatividad y el arte en el aula puede ayudar a los estudiantes a desarrollar un sentido de confianza y autoexpresión. Al animar a los alumnos a expresarse de forma creativa, podemos ayudarles a sentirse orgullosos de su trabajo y animarles a asumir riesgos y a pensar con originalidad.

Aprovechando el poder de los recursos multimedia educativos, fomentando la colaboración multidisciplinar, desarrollando habilidades de pensamiento de diseño, promoviendo consideraciones éticas, cultivando la alfabetización digital, facilitando la reflexión y la documentación, comprometiéndose con la comunidad y fomentando una mentalidad de crecimiento, los educadores pueden capacitar a los estudiantes para aprovechar su potencial creativo y contribuir a un cambio social positivo.

En conclusión, la incorporación de la creatividad y el arte en el aula puede tener un impacto significativo en el aprendizaje de los alumnos. Al brindar a los alumnos la oportunidad de expresarse de forma creativa, podemos ayudarles a conectar con el material de una forma que resulte atractiva y memorable. Además, los proyectos colaborativos pueden ayudar a fomentar el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas, al tiempo que desarrollan el pensamiento crítico. Con las herramientas y estrategias adecuadas, podemos crear un entorno que fomente la creatividad y mejore el aprendizaje de los alumnos. Como educadores, depende de nosotros encontrar formas innovadoras de implicar a nuestros alumnos y ayudarles a tener éxito.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Capítulo 8. Ejemplos de innovación social digital

Autores: Nida AKCEVİZ OVA, Pınar ARISOY

La innovación desempeña un papel importante en la transformación de la educación formal y no formal. La educación tiene un papel importante a la hora de preparar a los estudiantes para convertirse en emprendedores e innovadores sociales digitales. Las tecnologías digitales también pueden vincular los objetivos y el trabajo de los innovadores. El proceso de innovación en la educación debe utilizar plataformas y foros digitales que apoyen la comunicación abierta y la colaboración. Las tecnologías comunitarias y en red cambian la forma en que las personas acceden a la información, trabajan y participan física o digitalmente en la comunidad.

La innovación social digital está revolucionando la educación al proporcionar a los profesores y educadores sociales potentes herramientas y estrategias para mejorar las experiencias de aprendizaje y promover un cambio social positivo. Mediante el uso de tecnologías digitales, los educadores pueden crear lecciones atractivas e interactivas que cautiven la atención de los alumnos y fomenten su participación activa. Las plataformas en línea para el aprendizaje colaborativo permiten a los estudiantes trabajar juntos independientemente de su ubicación física, fomentando el trabajo en equipo, la comunicación y la capacidad de resolución de problemas. Las innovaciones sociales digitales también facilitan las conexiones globales y la comprensión cultural a través de excursiones virtuales, videoconferencias y proyectos de colaboración con estudiantes de diferentes regiones o países. Además, las tecnologías de aprendizaje adaptativo e instrucción personalizada atienden a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los alumnos, permitiendo experiencias de aprendizaje individualizadas. Al adoptar la innovación social digital, los profesores y educadores sociales pueden crear entornos de aprendizaje integradores y potenciadores que preparen a los alumnos para prosperar en un mundo interconectado y en rápida evolución, al tiempo que abordan problemas sociales acuciantes y fomentan la ciudadanía global.

A continuación, algunos ejemplos de innovación social digital.

Plataformas en línea para el aprendizaje colaborativo: Plataformas como Google Classroom, Microsoft Teams y Schoology permiten a los educadores crear aulas virtuales, facilitar debates y compartir recursos. Estas plataformas promueven la colaboración y el compromiso entre los estudiantes, permitiéndoles trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y aprender unos de otros.

- **Google Workspace for Education:** Google Workspace for Education (antes conocido como G Suite for Education) ofrece una serie de herramientas de colaboración como Google Docs, Google Slides, Google Sheets y Google Classroom. Estas plataformas permiten a estudiantes y educadores crear, editar y compartir documentos, presentaciones y hojas de cálculo en tiempo real, facilitando la colaboración y el trabajo en equipo.
- **Microsoft Teams:** Microsoft Teams es una plataforma de colaboración que ofrece funciones de comunicación en línea, uso compartido de documentos y gestión de proyectos. Los estudiantes pueden colaborar en tareas, mantener debates y trabajar en proyectos de grupo utilizando herramientas como el chat, el intercambio de archivos y la coautoría en tiempo real.
- **Canvas:** Canvas es un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) ampliamente utilizado en instituciones educativas. Proporciona una plataforma completa para crear y gestionar cursos en línea, facilitar debates, enviar tareas y colaborar en proyectos de grupo. Canvas ofrece



funciones como espacios de trabajo en grupo, documentos compartidos y herramientas de comunicación integradas.

- **Moodle:** Moodle es un LMS de código abierto que ofrece una serie de funciones de colaboración para el aprendizaje en línea. Los educadores pueden crear cursos interactivos, foros de debate y tareas colaborativas. Moodle permite a los estudiantes trabajar juntos, proporcionar comentarios y participar en el aprendizaje entre iguales.
- **Schoology:** Schoology es otro LMS popular que permite la colaboración y la comunicación entre estudiantes y educadores. Ofrece funciones para compartir contenidos, foros de debate y proyectos en grupo. Schoology también se integra con herramientas y plataformas externas, proporcionando una experiencia de aprendizaje colaborativo sin fisuras.
- **Padlet:** Padlet es un tablón de anuncios virtual que permite a estudiantes y profesores colaborar publicando ideas, imágenes, vídeos y documentos. Promueve la colaboración visual y permite a los participantes participar en debates, proporcionar comentarios y compartir recursos.
- **Slack:** Aunque se conoce principalmente como plataforma de comunicación y colaboración para equipos, Slack también puede utilizarse en entornos educativos. Permite a estudiantes y profesores crear canales, compartir archivos y mantener conversaciones en tiempo real. Slack puede ser especialmente útil para proyectos de grupo y debates en línea.

Proyectos colaborativos en línea: Involucra a los alumnos en proyectos colaborativos en línea que fomenten el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la conciencia social. Herramientas como Google Docs, Padlet o Microsoft OneNote permiten a los estudiantes trabajar juntos en tiempo real, compartir ideas y contribuir a proyectos de grupo. Por ejemplo, los alumnos pueden colaborar en un proyecto de investigación sobre un problema social, crear una presentación compartida o desarrollar una campaña digital para una causa que les interese.

- **Feria de la ciencia virtual:** Los alumnos trabajan juntos para realizar experimentos o investigaciones sobre un tema científico concreto. Documentan sus hallazgos, crean presentaciones o vídeos y comparten sus proyectos en una plataforma colaborativa como Google Slides o Padlet. Esto les permite mostrar su trabajo, intercambiar ideas y proporcionar comentarios a sus compañeros.
- **Proyecto de investigación global:** Los estudiantes colaboran con compañeros de diferentes países para investigar una pregunta de investigación común o un problema global. Llevan a cabo la investigación, analizan los datos y comparten sus conclusiones a través de una plataforma colaborativa en línea como Google Docs o Microsoft Teams. Este proyecto promueve el entendimiento intercultural y fomenta diversas perspectivas.
- **Proyecto en línea de codificación o diseño de juegos:** Los estudiantes colaboran para desarrollar un programa informático, una aplicación móvil o un videojuego. Se dividen las tareas, trabajan en diferentes componentes e integran sus contribuciones en un producto final. Plataformas como Scratch, Code.org o Unity permiten a los estudiantes colaborar en proyectos de programación y dar rienda suelta a su creatividad.
- **Galería de arte virtual:** Los alumnos organizan colectivamente una galería de arte virtual en la que exponen sus obras. Colaboran en la selección y organización de las obras, la creación de descripciones y el diseño del espacio de la galería utilizando plataformas como Padlet o Canva. Este proyecto fomenta la expresión artística, la colaboración y la apreciación de los diferentes estilos artísticos.



- **Proyecto de servicio a la comunidad:** Los estudiantes colaboran para identificar un problema social en su comunidad y diseñar un proyecto para abordarlo. Trabajan juntos para planificar y poner en práctica iniciativas como campañas de recaudación de fondos, campañas de sensibilización o actividades de voluntariado. Las plataformas de colaboración en línea como Google Docs o Trello pueden ayudar a los estudiantes a coordinar tareas, compartir recursos y hacer un seguimiento del progreso.
- **Presentaciones digitales interactivas:** Los estudiantes colaboran en la creación de presentaciones multimedia interactivas utilizando herramientas como Prezi, Genially o PowerPoint Online. Dividen los temas, buscan información y combinan sus diapositivas o secciones en una presentación coherente y atractiva. Este proyecto permite a los estudiantes mostrar sus conocimientos, incorporar elementos multimedia y realizar una presentación dinámica.

Narración digital para el impacto social: Herramientas como Adobe Spark, Storybird o Book Creator permiten a educadores y estudiantes crear proyectos multimedia que abordan problemas sociales y promueven el cambio. A través de la narración digital, los estudiantes pueden concienciar, compartir experiencias personales y promover la empatía y la comprensión. Integrando la narración digital en la educación social mediante herramientas como Adobe Spark, Storybird o Canva. Animar a los estudiantes a crear historias multimedia que destaquen temas sociales, compartan experiencias personales o aboguen por un cambio positivo, los profesores pueden promover la creatividad, la empatía y el pensamiento crítico a medida que los estudiantes participan en la construcción narrativa y comunican sus perspectivas.

Excursiones virtuales y conexiones globales: Las plataformas de realidad virtual (RV) y videoconferencia ofrecen a los estudiantes la oportunidad de explorar diferentes culturas, visitar lugares históricos y conectar con compañeros de todo el mundo. Plataformas como Google Expeditions y Skype in the Classroom mejoran la comprensión cultural, la ciudadanía global y la empatía. Más información:

- **Google Expeditions²⁶:** Google Expeditions es una plataforma de realidad virtual que permite a los estudiantes embarcarse en excursiones virtuales a diversos lugares del mundo. Los estudiantes pueden explorar lugares emblemáticos, sitios culturales y maravillas naturales, obteniendo experiencias inmersivas y una comprensión más profunda de diferentes culturas y entornos.
- **Skype in the classroom²⁷:** Skype en el aula pone en contacto a profesores y alumnos con expertos, autores y oradores invitados de todo el mundo a través de videoconferencias. Los educadores pueden invitar a conferenciantes para que compartan sus experiencias, conocimientos y puntos de vista sobre temas sociales, fomentando el entendimiento intercultural y las conexiones globales.
- **Mystery Skype:** educativo en el que las aulas se conectan entre sí a través de Skype y participan en un juego de adivinanzas para determinar la ubicación de la otra aula. A través de esta actividad, los estudiantes desarrollan el pensamiento crítico, las habilidades

²⁶ <https://edu.google.com/products/vr-ar/expeditions/>

²⁷ <https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/overview>



comunicativas y el conocimiento geográfico mientras se conectan con compañeros de diferentes regiones o países.

- **Visitas virtuales a museos²⁸:** Muchos museos e instituciones culturales ofrecen visitas virtuales a sus exposiciones y colecciones. Los alumnos pueden explorar museos famosos desde la comodidad de sus aulas y conocer así diversas obras de arte, artefactos y contextos históricos.
- **Proyectos de colaboración global:** Participar en proyectos de colaboración global ofrece a los estudiantes la oportunidad de conectar con compañeros de diferentes países y trabajar juntos en objetivos comunes. Plataformas como ePals²⁹ o Global Nomads Group³⁰ facilitan las colaboraciones interculturales, permitiendo a los estudiantes participar en investigaciones conjuntas, intercambios culturales o proyectos de aprendizaje-servicio que abordan problemas sociales.
- **Amigos por correspondencia internacionales:** Conectar las aulas con amigos por correspondencia de distintos países a través de plataformas digitales como ePals o PenPal Schools fomenta el intercambio cultural y promueve el entendimiento global. Los alumnos pueden intercambiar cartas, correos electrónicos o participar en debates en línea para conocer las culturas, tradiciones y puntos de vista de los demás sobre cuestiones sociales.
- **Programas virtuales de intercambio cultural:** Los programas de intercambio cultural virtual, como iEARN³¹ o Global Learning Exchange, ofrecen a los estudiantes la oportunidad de participar en interacciones estructuradas en línea con estudiantes de diversos orígenes. A través de proyectos de colaboración y debates, los estudiantes exploran cuestiones sociales, comparten puntos de vista y desarrollan competencias interculturales.

Comunidades en línea y participación en los medios sociales: Los educadores pueden crear comunidades en línea, como foros de debate o grupos en redes sociales, donde los alumnos puedan compartir ideas, participar en debates y colaborar en proyectos sociales. Plataformas como Edmodo, Twitter o Flipgrid facilitan debates significativos y fomentan las conexiones más allá del aula física.

- **Foros de debate:** Los foros de debate en línea como Edmodo, Google Groups o los foros de Moodle proporcionan una plataforma para que los estudiantes participen en debates asíncronos sobre temas o tareas específicos. Los estudiantes pueden compartir sus ideas, hacer preguntas y responder a sus compañeros, fomentando la colaboración y el pensamiento crítico.
- **Twitter Chats:** Los chats de Twitter son debates organizados en Twitter que utilizan un hashtag específico para conectar a los participantes. Los profesores pueden crear chats de Twitter centrados en temas educativos e invitar a los alumnos a participar en ellos. Esto permite a los estudiantes participar en conversaciones en tiempo real, compartir recursos y conectar con una comunidad más amplia de educadores y estudiantes.
- **Blogs de aula:** Los profesores pueden crear blogs de aula en los que los alumnos publiquen sus trabajos escritos, reflexiones o proyectos creativos. A través de comentarios e

²⁸ <https://britishmuseum.withgoogle.com/> , <https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour>,
<https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>

²⁹ <https://www.epals.com/>

³⁰ <https://gng.org/>

³¹ <https://iearn.org>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



interacciones en el blog, los alumnos pueden dar su opinión, participar en debates y aprender unos de otros. Plataformas como Edublogs o Kidblog ofrecen entornos seguros y controlados para los blogs de aula.

- **Grupos en redes sociales:** Los educadores pueden crear grupos privados o cerrados en plataformas de redes sociales como Facebook o LinkedIn para debatir en clase y compartir recursos. Los alumnos pueden publicar preguntas, compartir artículos o vídeos interesantes y participar en conversaciones significativas relacionadas con el contenido del curso o con temas sociales.
- **Flipgrid:** Flipgrid es una plataforma de debate en vídeo en la que los estudiantes pueden grabar breves respuestas en vídeo a preguntas o cuestiones. Permite a los estudiantes expresarse de forma creativa, participar en debates de vídeo y proporcionar comentarios a sus compañeros. Flipgrid fomenta la colaboración, la escucha activa y el desarrollo de habilidades comunicativas.
- **Muros de Padlet:** Padlet es un tablón de anuncios en línea que permite a los usuarios publicar texto, imágenes, vídeos o enlaces en un lienzo virtual. Los profesores pueden crear muros de Padlet para temas o proyectos específicos, y los alumnos pueden contribuir publicando sus ideas, recursos o contenidos multimedia. Padlet fomenta la colaboración, la creatividad y el intercambio de información.
- **Proyectos de Instagram o TikTok:** Los profesores pueden incorporar Instagram o TikTok a las tareas pidiendo a los alumnos que creen contenidos educativos relacionados con un tema. Los alumnos pueden compartir vídeos cortos, infografías o representaciones visuales que comuniquen sus conocimientos o sensibilicen sobre temas sociales. Esto fomenta la creatividad, la narración digital y el compromiso con los medios visuales.

Aprendizaje adaptativo e instrucción personalizada: Las plataformas de aprendizaje adaptativo, como Khan Academy o Duolingo, utilizan el análisis de datos y la inteligencia artificial para adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los alumnos. Estas plataformas proporcionan vías de aprendizaje personalizadas, retroalimentación y apoyo, mejorando el compromiso y el rendimiento de los estudiantes.

- **Sistemas de tutoría inteligente:** Los Sistemas de Tutoría Inteligente (STI) utilizan algoritmos de inteligencia artificial para ofrecer una enseñanza personalizada y adaptada a las necesidades de cada alumno. Estos sistemas adaptan el contenido del aprendizaje, el ritmo y los comentarios en función del rendimiento, los puntos fuertes y los puntos débiles del alumno. Algunos ejemplos son plataformas como Carnegie Learning y ALEKS.
- **Sistemas de gestión del aprendizaje (LMS):** Muchos sistemas modernos de gestión del aprendizaje, como Canvas, Moodle o Blackboard, ofrecen funciones de aprendizaje adaptativo. Estos sistemas realizan un seguimiento del progreso de los estudiantes, proporcionan recomendaciones para rutas de aprendizaje personalizadas y ofrecen comentarios individualizados basados en el rendimiento y los objetivos de aprendizaje de los estudiantes.
- **Plataformas de aprendizaje gamificado:** Las plataformas de aprendizaje gamificado, como Duolingo o Khan Academy, utilizan algoritmos adaptativos para ajustar el nivel de dificultad de los contenidos en función del rendimiento de los alumnos. Las plataformas analizan las respuestas de los estudiantes, identifican las áreas de mejora y proporcionan prácticas y retos específicos para satisfacer las necesidades individuales de aprendizaje.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- **Aplicaciones de aprendizaje personalizado:** Aplicaciones móviles como Khan Academy Kids, Photomath o Quizlet ofrecen experiencias de aprendizaje personalizadas. Estas aplicaciones adaptan el contenido, las actividades y las evaluaciones en función de la competencia, el progreso y las preferencias de aprendizaje del usuario, lo que permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo.
- **Rutas de aprendizaje individualizadas:** Los profesores pueden diseñar itinerarios de aprendizaje individualizados para los alumnos utilizando diversos recursos y tecnologías. Mediante la evaluación de los conocimientos previos, los intereses y los estilos de aprendizaje de los alumnos, los profesores pueden crear experiencias de aprendizaje personalizadas que aborden sus necesidades y puntos fuertes específicos.
- **Enseñanza basada en datos:** El análisis de los datos de los alumnos mediante herramientas como el análisis del aprendizaje o los sistemas de información de los alumnos permite a los educadores conocer mejor el progreso de los alumnos, identificar las lagunas de aprendizaje y adaptar la enseñanza en consecuencia. Mediante el uso de datos, los profesores pueden proporcionar intervenciones específicas, apoyo individualizado e instrucción adaptativa para satisfacer las necesidades de aprendizaje únicas de los estudiantes.
- **Estrategias de instrucción diferenciada:** La enseñanza diferenciada consiste en adaptar la enseñanza a las distintas necesidades de aprendizaje de los alumnos. Los profesores pueden utilizar una variedad de estrategias como el agrupamiento flexible, las tareas escalonadas o las estaciones de aprendizaje para proporcionar una instrucción personalizada que se adapte a los estilos de aprendizaje, intereses y niveles de preparación individuales.

Voluntariado en línea y compromiso con la comunidad: Los educadores pueden facilitar la participación de los estudiantes en proyectos de voluntariado en línea o en iniciativas comunitarias. Los estudiantes pueden aportar sus habilidades, conocimientos y creatividad para abordar retos sociales a través de plataformas como Voluntariado en Línea del programa VNU o sitios web de comunidades locales.

En el panorama digital actual, en rápida evolución, el ámbito de la educación ha sido testigo de la aparición de diversas innovaciones sociales digitales destinadas a promover la inclusión social. Estas innovaciones abarcan contextos de aprendizaje tanto formales como informales, permitiendo a las personas acceder a oportunidades educativas independientemente de sus orígenes o circunstancias. He aquí algunos ejemplos de innovación social digital en la educación para el aprendizaje permanente:

Recursos Educativos Abiertos (REA): Los recursos educativos abiertos son materiales didácticos de libre acceso disponibles en línea. Incluyen libros de texto, apuntes, vídeos y módulos interactivos. Los REA han contribuido significativamente a la inclusión social al eliminar las barreras financieras a la educación. Los estudiantes de entornos desfavorecidos pueden acceder a recursos educativos de calidad sin incurrir en costes sustanciales, nivelando el terreno de juego y promoviendo el acceso equitativo al conocimiento.

Cursos en línea masivos y abiertos (MOOC): Los MOOC son cursos en línea diseñados para la participación a gran escala. Ofrecen una amplia gama de temas, impartidos por las principales universidades e instituciones de todo el mundo. Los MOOC han revolucionado el aprendizaje permanente, permitiendo a las personas adquirir nuevas competencias o perseguir sus intereses a su propio ritmo. Al eliminar las limitaciones geográficas y ofrecer oportunidades de aprendizaje



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



asequibles, los MOOC han democratizado la educación y empoderado a personas de diversos orígenes.

Entornos virtuales de aprendizaje (EVA): Los entornos virtuales de aprendizaje son plataformas en línea que facilitan experiencias de aprendizaje a distancia. Ofrecen funciones interactivas como foros de debate, proyectos de colaboración y recursos multimedia. Los EVA han contribuido a ampliar el acceso a la educación más allá de las aulas tradicionales. Permiten a los estudiantes con discapacidades físicas o limitaciones geográficas participar activamente en las actividades de aprendizaje, fomentando la inclusión social y reduciendo las barreras a la educación.

Gamificación en la educación: La gamificación consiste en incorporar elementos de juego en contextos educativos para aumentar la motivación y el compromiso. Los juegos y las plataformas educativas digitales han ganado popularidad en los últimos años. Proporcionan experiencias de aprendizaje interactivas y envolventes, haciendo que la educación sea amena y accesible para alumnos diversos. La gamificación en la educación ha beneficiado especialmente a los estudiantes marginados al crear entornos inclusivos y atender a diferentes estilos de aprendizaje.

Programas de tutoría y mentoría en línea: Las plataformas digitales han facilitado el establecimiento de programas de tutoría y mentoría en línea. Estos programas ponen en contacto a los estudiantes con tutores o mentores cualificados que les proporcionan orientación y apoyo personalizados a distancia. Los programas de tutoría y mentoría en línea han sido fundamentales para colmar las lagunas educativas y empoderar a los alumnos de entornos desfavorecidos. Ofrecen atención individualizada, asistencia académica y tutoría, promoviendo así la inclusión social y la igualdad de oportunidades para el éxito.

Redes sociales de aprendizaje: Las redes sociales de aprendizaje son plataformas en línea que facilitan la colaboración, el intercambio de conocimientos y el aprendizaje entre iguales. Estas redes crean comunidades virtuales en las que los alumnos pueden conectarse, interactuar e intercambiar ideas con sus compañeros de todo el mundo. Las redes sociales de aprendizaje rompen las barreras geográficas, fomentan el intercambio cultural y favorecen la inclusión social promoviendo la diversidad y el entendimiento intercultural.

Conclusión

La creatividad y las artes ofrecen poderosos vehículos para abordar las desigualdades sociales y educativas. Al incorporar al plan de estudios contenidos artísticos culturalmente diversos y socialmente relevantes, los educadores pueden dismantelar activamente estereotipos, prejuicios y barreras sistémicas. Este enfoque ofrece a los estudiantes la oportunidad de examinar críticamente los problemas sociales, desarrollar la empatía y participar en debates significativos centrados en la conciencia social y la justicia.

Para los educadores sociales y el personal docente, un conjunto de consejos prácticos puede mejorar la utilización eficaz de la creatividad y las artes en la educación. Entre ellos, ofrecer una gama de oportunidades artísticas que se adapten a los diversos estilos de aprendizaje, cultivar una cultura inclusiva en el aula que respete y valore las aportaciones de todos los alumnos, y fomentar el aprendizaje colaborativo y entre iguales a través de proyectos artísticos. Además, garantizar un acceso equitativo a la educación artística para todos los alumnos, independientemente de su origen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



socioeconómico, sus capacidades o su patrimonio cultural, es crucial para promover prácticas integradoras.

La enseñanza de la creatividad y las artes como medio para promover la inclusión social encierra un inmenso potencial para fomentar una sociedad más integradora y armoniosa. Abrazando el poder de la creatividad y la expresión artística, personas de orígenes diversos pueden unirse, derribar barreras y establecer vínculos que trasciendan las diferencias sociales, culturales y económicas. Mediante el cultivo de la creatividad, las personas adquieren la capacidad de pensar críticamente, resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones. Estas habilidades no sólo mejoran el crecimiento y el desarrollo personal, sino que también dotan a los individuos de las herramientas necesarias para participar activamente en la sociedad, desafiar los prejuicios y promover la justicia social. Además, las artes proporcionan una plataforma única para que los grupos marginados amplifiquen sus voces, compartan sus historias y remodelen las narrativas sociales.

Al adoptar la expresión artística como medio de comunicación, se da voz y una plataforma a personas de todos los orígenes para que compartan sus experiencias, perspectivas y aspiraciones. Las artes proporcionan un lenguaje común que trasciende las divisiones culturales, lingüísticas y sociales, permitiendo conexiones y diálogos significativos. A través de las artes visuales, la música, el teatro y otras formas creativas, las personas pueden celebrar sus identidades únicas, desafiar las normas sociales y fomentar un sentimiento de pertenencia y aceptación.

Además, las artes tienen un profundo impacto en la inclusión educativa. Al integrar en el plan de estudios enfoques basados en las artes, los educadores crean entornos de aprendizaje integradores que atienden a diversos estilos y capacidades de aprendizaje. Las artes ofrecen vías alternativas de expresión y comprensión que permiten a los alumnos abordar los contenidos de manera acorde con sus puntos fuertes e intereses individuales. Este enfoque valora y celebra la diversidad de los alumnos, promueve la igualdad de oportunidades y elimina las barreras que impiden el éxito educativo. Al incorporar las artes a las prácticas educativas, los profesores pueden crear entornos de aprendizaje integradores, fomentar la apreciación cultural y capacitar a los alumnos para que se conviertan en agentes del cambio positivo.

La conexión entre la enseñanza de la creatividad y las artes y la inclusión social digital radica en su capacidad para derribar barreras y proporcionar a las personas de diversos orígenes las herramientas y los recursos que necesitan para prosperar en la era digital. Al integrar las herramientas y plataformas digitales en la educación artística, los profesores pueden mejorar la inclusión, ampliar los horizontes artísticos y capacitar a las personas para expresarse y comprometerse con la comunidad global. La innovación social digital (ISD) ha surgido como una poderosa herramienta en el ámbito de la educación, que permite a profesores y educadores sociales fomentar la creatividad y la expresión artística entre sus alumnos. La integración de la creatividad, las artes y la innovación social digital tiene importantes implicaciones para profesores y educadores sociales.

Ante todo, incorporar la creatividad y las artes a la innovación social digital permite a los educadores crear experiencias de aprendizaje dinámicas y envolventes. Al aprovechar las herramientas multimedia, la realidad virtual o las plataformas interactivas, los profesores pueden trascender los límites tradicionales e involucrar a los alumnos en un aprendizaje práctico y experimental. A través de la expresión artística, los alumnos pueden explorar cuestiones sociales complejas, expresar sus puntos



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



de vista y colaborar con sus compañeros, lo que se traduce en una comprensión más profunda del mundo y del lugar que ocupan en él.

Además, la creatividad y las artes ofrecen un poderoso medio para promover la empatía social y la comprensión cultural entre los alumnos. Al fomentar la expresión artística y exponer a los alumnos a diversas narrativas y perspectivas, los profesores pueden fomentar un sentido de empatía y compasión. Las artes proporcionan un espacio seguro para que los alumnos exploren y cuestionen sus propios prejuicios e ideas preconcebidas, lo que conduce a comunidades más inclusivas y respetuosas. En un contexto digital, los profesores pueden facilitar intercambios culturales virtuales, proyectos artísticos colaborativos o iniciativas de narración que trasciendan las fronteras geográficas y fomenten la ciudadanía global.

Por último, la innovación social digital permite a los profesores y educadores sociales capacitar a los estudiantes como agentes activos del cambio. Al proporcionar plataformas y herramientas que amplifican las voces de los estudiantes, los educadores pueden fomentar un sentido de agencia y capacitar a los estudiantes para abordar cuestiones sociales que son importantes para ellos. A través de proyectos colaborativos, los estudiantes pueden aplicar su creatividad y sus habilidades digitales para desarrollar soluciones innovadoras a problemas del mundo real. Este proceso no sólo cultiva su capacidad para resolver problemas, sino que también inculca un sentido de responsabilidad y compromiso cívico, preparándoles para convertirse en participantes activos en la configuración de un futuro mejor.

En resumen, para los profesores y educadores sociales, la fusión de la creatividad, las artes y la innovación social digital abre nuevas vías para una educación transformadora. Mediante el uso de herramientas y plataformas digitales, el fomento de la empatía y la comprensión cultural, y el empoderamiento de los estudiantes como agentes de cambio, los educadores pueden cultivar una generación de individuos creativos y con conciencia social que estén preparados para hacer frente a los retos de nuestro mundo en rápida evolución.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sobre los autores

Ovidiu ACOMI posee un MBA por la Universidad Robert Gordon del Reino Unido y es autor de un libro y más de 20 artículos académicos. Ovidiu es formador del Instituto Nacional de Administración en las áreas de comunicación pública y gestión de operaciones, miembro del Consejo de Supervisión Naval del Consejo de la Competencia durante un mandato de 5 años, miembro de la Comisión de Ingeniería de ARACIS (organismo público para la acreditación de universidades técnicas) durante un mandato de 4 años, formador EFQM y evaluador internacional de los Global EFQM Awards, gestor de proyectos europeos y consultor de gestión, experto evaluador de la Comisión Europea para proyectos de investigación e innovación, ingeniero colegiado del Institute of Marine Engineering Science and Technology del Reino Unido, gestor colegiado del Chartered Management Institute del Reino Unido y titular de la credencial Project Management Professional (PMP)[®].

Nida AKCEVİZ OVA es licenciada en Cultura y Literatura Americanas y MA en Estudios de la Mujer. Es responsable de proyectos Erasmus en el departamento de investigación y desarrollo de su institución. Gracias a su participación en las fases de preparación, redacción, desarrollo y evaluación, dirige numerosos proyectos escolares nacionales e internacionales.

Alpaslan AKILLI es el director de Sarıçam HEM. Tiene amplios conocimientos y experiencia en gestión y ejecución de proyectos financiados por la UE. Cuenta con más de 25 años de experiencia profesional en "Educación, Gestión, Planificación de Inspecciones", así como en estudios de valoración y evaluación.

Roxana Elena ANDREI es licenciada en Pedagogía de la Educación Primaria y Preescolar. Actualmente está cursando un máster en Formación de Formadores y Tutoría en Educación. Su área de especialización es la comunicación, la tutoría y la educación formal y no formal.

Emine ANLAR es licenciada en educación primaria y tiene un máster en administración de empresas. Trabaja como administradora desde hace siete años. Tiene una amplia experiencia en el campo del aprendizaje de adultos e imparte formación a formadores.

Helena AREVALO MARTINEZ estudió Traducción e Interpretación de alemán e inglés. Ha vivido en el Reino Unido, donde trabajó como ayudante de profesor y en el sector de la hostelería. Tiene experiencia como profesora de inglés y ha trabajado con niños, adolescentes y adultos. Actualmente trabaja en la coordinación y desarrollo de proyectos Erasmus y cursa una licenciatura en Historia del Arte en la Universitat Oberta de Catalunya.

Pınar ARISOY es licenciada por el Departamento de Planes de Estudio e Instrucción. Trabajó como profesora durante 12 años y como subdirectora en una escuela primaria durante 4 años. Ha trabajado como coordinadora de proyectos en el departamento de I+D de la Dirección Distrital de Educación Nacional de Yenışehir durante 1 año. Ha coordinado 12 proyectos Erasmus, 7 proyectos nacionales (TÜBİTAK y Teknofest) y muchos proyectos locales. Ha publicado dos capítulos de libros y artículos de investigación nacionales e internacionales.

Mehmet Necmeddin DİNÇ se licenció en Teología por la Universidad de Ankara. Tiene un máster en salud y seguridad en el trabajo. Ejerce la docencia desde hace 22 años, ha sido administrador durante



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



8 años y actualmente trabaja como Director de Educación Nacional del distrito de Yenişehir. Corona su experiencia en proyectos locales en el ámbito de Erasmus.

Fabio MARZANO es licenciado en Filosofía y técnicas de comunicación. Estudia un máster en Filosofía y se interesa por la ética de las máquinas. Trabaja en el Instituto Nacional de la Seguridad Social. Se ocupa de la gestión de la cuenta de seguros de los empleados de la administración pública; ha trabajado como formador en escuelas públicas sobre el uso de los procedimientos It para la gestión de la declaración de cotizaciones.

İbrahim KOCA es licenciado en educación primaria e historia. Ha trabajado como administrador en Karatas HEM y se encarga de la coordinación y el desarrollo de proyectos Erasmus.

Hacı KURT es el director de Karataş HEM. Es licenciado en educación primaria y tiene muchos años de experiencia en el campo de la formación de adultos.

Yeliz NUR AKARÇAY estudió Relaciones Internacionales y Enseñanza de Inglés. Es gestora de proyectos y cuenta con más de 15 años de experiencia en el diseño y la coordinación de proyectos internacionales, así como en el desarrollo de metodologías de enseñanza, formación y cursos creativos e innovadores. También dirige actividades para adultos poco cualificados y ha adquirido experiencia en innovación social e inclusión colaborando con instituciones de educación de adultos en Europa.

Luis OCHOA SIGUENCIA es profesor asociado e investigador en la Academia de Educación Física de Katowice (Polonia). Es miembro del personal de la "Sport and Tourism Management Faculty" con experiencia en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación y al lugar de trabajo. Doctorado en Investigación e Innovación en Educación por la Universidad de las Islas Baleares - España. Tiene experiencia en Marketing y Gestión, Emprendimiento, Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Empresa y a la Educación. También es Vicepresidente del Instituto de Investigación e Innovación en Educación de Czestochowa (Polonia). Sus funciones son la coordinación y ejecución de proyectos innovadores y de intercambio de buenas prácticas en el marco del programa "ERASMUS +". Actividades de investigación y experiencia en TIC aplicadas al lugar de trabajo.

Anna PELLEGRINO es presidenta del Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia en Udine. Tiene muchos años de experiencia en el campo de la comunicación, en la gestión de titulaciones y en la promoción cultural y artística del teatro y la música tanto para la Universidad de Udine como para instituciones privadas.

Özcan YÜKSEL es gestor de proyectos con más de 10 años de experiencia y licenciado en Gestión de Recursos Humanos por la Universidad de Çukurova. Desde 2012, trabaja como coordinador de cursos de formación centrados principalmente en la integración de los migrantes, la inclusión social, la democracia, la promoción del diálogo, la participación de los jóvenes, la alfabetización mediática y la educación global.

Simone ZORZI es psicólogo, analista del comportamiento y experto en trastornos del neurodesarrollo. Es Director de un servicio público de salud social para personas con discapacidad en la región de Friuli Venezia Giulia (Italia) y profesor adjunto de educación especial en la Universidad de Udine. Es autor y coautor de varias publicaciones científicas nacionales e internacionales en los campos de las ciencias sociales, la discapacidad y los trastornos del neurodesarrollo.

Sobre las organizaciones asociadas



Sarıçam Halk Eğitimi Merkezi (Sarıçam HEM) es una institución pública fundada en 2009 en Adana (Turquía) y afiliada a la Dirección General de Aprendizaje Permanente del Ministerio de Educación Nacional. Sarıçam HEM, que ofrece servicios de formación durante todo el año, incluidos los fines de semana y las noches, realiza tareas de acuerdo con los principios y objetivos de la educación no formal. Desde 2010, Sarıçam HEM se encarga de la ejecución y planificación de los servicios de educación de adultos en los ámbitos de la educación, la formación, la orientación, el acceso a la información, el asesoramiento, la cultura, las artes y el deporte. Sarıçam HEM ofrece actividades educativas no formales en colaboración con diversas instituciones gubernamentales y privadas, así como con organizaciones de voluntarios. Sus principales responsabilidades incluyen la ejecución de actividades de formación, así como la asistencia y el seguimiento de las actividades de formación. Sarıçam HEM también lleva a cabo actividades destinadas a garantizar la adaptación de los adultos que no han completado la educación formal a las condiciones tecnológicas, sociales y culturales en constante cambio.



Mesleki Girişimciler ve Toplum Gönüllüleri Derneği (MEGIDER) es una organización gubernamental sin ánimo de lucro fundada en 2010. Su objetivo es crear una estructura de apoyo y desarrollo de las organizaciones de voluntariado que trabajan en los ámbitos de la inclusión social, la innovación social y el emprendimiento social, la solidaridad, la promoción del empleo, la lucha contra la pobreza, el desarrollo cultural, el aprendizaje permanente y el ecodesarrollo. MEGIDER es una organización que imparte cursos de formación, especialmente en los ámbitos de la inclusión social, la educación especial, el empleo, la integración de los inmigrantes y las TIC. MEGIDER ofrece educación no formal a jóvenes y adultos con el objetivo de ayudarles a adquirir las habilidades que necesitan para llevar una vida plena y productiva.



Karataş Halk Eğitimi Merkezi (Karataş HEM) es una institución gubernamental no formal que se encuentra en Karataş, Adana, en el sur de Turquía. Karataş es una ciudad pequeña, pero tiene un alto rango de población emigrada de Siria. Nuestra misión es conectar a las personas entre sí, promover el aprendizaje no formal y permanente entre nuestra sociedad y apoyar proyectos innovadores y de calidad que respondan a las necesidades de las personas adultas. Promovemos La creatividad y el potencial artístico de las personas adultas, La integración e inclusión de los grupos vulnerables de la sociedad, incluidas las personas con discapacidad, deficiencias mentales y físicas, minorías étnicas, grupos desfavorecidos, desempleados, jóvenes de zonas rurales, inmigrantes, etc., La participación activa de las personas adultas desfavorecidas en diferentes formaciones y actividades, El apoyo a las personas en su desarrollo personal a través de la participación en programas y proyectos educativos europeos en el ámbito de la educación, el deporte, la ciencia, la cultura, Un estilo de vida saludable, el deporte, el activismo y la iniciativa de los jóvenes, Crear una actitud proactiva hacia la educación.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



El Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia se fundó en 1989 y tiene su sede en Udine. Es una organización de investigación sin ánimo de lucro especializada en desarrollo sostenible. Sus principales ámbitos de investigación son:

1. Innovación social digital
2. Metodologías innovadoras de enseñanza-aprendizaje
3. Educación especial
4. Robótica social



DomSpain SLU es una empresa de formación y consultoría activa a nivel nacional e internacional. Ofrece una variedad de servicios al sector público y privado de España y participa activamente en programas internacionales a través de una red bien establecida de socios en el extranjero. DomSpain participa en el Pacto por las Capacidades de la UE. El departamento de Formación de DomSpain desarrolla programas educativos en cuatro direcciones principales: cursos/talleres para estudiantes adultos, incluyendo lenguas extranjeras, TIC y clases de

crecimiento personal; FP: TIC, lenguas extranjeras, empleabilidad, aprendizaje basado en el trabajo; formación para educadores centrada en la mejora de las competencias en lenguas extranjeras, uso de herramientas digitales y nuevos métodos de enseñanza, aprendizaje combinado; y actividades extracurriculares para escolares y padres, incluyendo lenguas extranjeras, robótica, codificación y seguridad en Internet. Los cursos y las formaciones se imparten en nuestras propias instalaciones, así como en 10 centros cívicos y 5 centros de educación primaria y secundaria de la provincia de Tarragona. Empleamos a 40 educadores y contamos con unos 1400 alumnos cada curso académico. En el ámbito de las TIC, DomSpain ha adquirido experiencia a lo largo de muchos años de protección de infraestructuras informáticas para ofrecer a organizaciones, empresas, organismos públicos y otras entidades soluciones integrales, que les ayuden a garantizar la seguridad cibernética. DomSpain orienta y apoya a entidades como centros educativos, organismos públicos, empresas sociales y ONGs en la digitalización de sus procesos internos de trabajo. Asimismo, DomSpain cuenta con un equipo altamente cualificado en tecnologías de la información que ha implementado diversos proyectos nacionales e internacionales, entre los que se incluye el desarrollo de plataformas educativas. DomSpain es miembro de la International E-Learning Association, una red internacional de profesionales, investigadores y estudiantes de e-learning.

Yenişehir İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü se creó oficialmente en 2008 y tiene su sede en Mersin. YIMEM es una autoridad pública y se encarga de planificar y coordinar todo tipo de actividades de educación y formación. YIMEM se encarga de supervisar todo tipo de instituciones educativas formales e informales. La estructura administrativa de la Dirección consta de escuelas primarias, escuelas secundarias, escuelas de formación profesional e instituciones de educación no formal. La misión de la Dirección es supervisar el sistema educativo nacional turco, garantizar que las instituciones educativas funcionen de acuerdo con la legislación, satisfacer sus necesidades y supervisarlas. YIMEM lleva a cabo actividades educativas y de formación de acuerdo con los principios y desarrollos contemporáneos y tiene como objetivo educar a personas creativas, respetuosas con los derechos humanos y el medio ambiente, de acuerdo con las normas de la UE, conforme a los requisitos de la era digital, elevando la calidad de la educación a la luz de los principios laicos, libres y democráticos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



YIMEM forma a profesores en prácticas todos los años y organiza cursos de formación para profesores de la región.



TEAM4Excellence (T4E) es una asociación juvenil rumana cuyo objetivo es mejorar la calidad de vida mediante actividades de educación, investigación y consultoría. Para hacer frente a los retos de la sociedad, T4E ofrece oportunidades de aprendizaje y asesoramiento profesional para la inclusión social, el desarrollo y la empleabilidad de jóvenes y adultos, y dota a los formadores de competencias y habilidades clave para fomentar el desarrollo personal y profesional. En el marco de más de 50 proyectos financiados por la UE, la asociación produce y transfiere

innovación, experiencia y conocimientos técnicos mediante la cooperación con socios nacionales e internacionales. Mediante la organización de actos, cursos de formación y conferencias, T4E refuerza la colaboración entre las personas, apoya a las organizaciones y tiende puentes entre generaciones. La amplia experiencia en gestión permite al personal de T4E ofrecer asesoramiento a grandes empresas y PYME utilizando el Modelo EFQM y el Business Model Canvas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bibliografía

Abraham, A. (2018). *The neuroscience of creativity*. Cambridge University Press.

Adams, K. (2005, June 30). *The sources of innovation and creativity*, National Center on Education and the Economy retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED522111>

Adams, R. *Back to collage: Bushwick School offers adult art classes, Brooklyn paper*. Retrieved from <https://www.brooklynpaper.com/back-to-collage-bushwick-school-offers-adult-art-classes/>

Adobe Creator, *My Creative Type* retrieved from <https://mycreativetype.com/the-creative-types/>

Adult education. (2022, December 28). Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_education

Amabile T. M. (1982). *Social psychology of creativity: A consensual assessment technique*. *Journal of Personality and Social Psychology*

Amabile, T. M. (1988). *A model of creativity and innovation in organizations*. *Research in organizational behavior*, 10, 123-167.

Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to "The Social Psychology of Creativity"*. Westview Press.

Anania, L., & Passani, A. (2014). "A Hitchiker's guide to digital social innovation." 20th ITS biennial conference: the net and the internet – emerging markets and policies.

Arquilla, J., & Ronfeldt (2001). *Networks and Netwars: The Future of Terror, Crime, and Militancy*, RAND's Publications.

Appel, M. P. (2006). Arts integration across the curriculum. *Leadership*, 36, 14-17.

Arslan, M. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Anı Publishing, Ankara.

Augustine, N. R. (2011). Educating the gifted. *Psychological Science in The Public Interest*, 12(1), 1-2

Baumgartner, Lisa M. (2007). *Learning in adulthood : a comprehensive guide*

Baumgartner, Sharan B. Merriam, Rosemary S. Cafarella, Lisa M.; Caffarella, Rosemary S.;

Beghetto, Ronald & Kaufman, James. (2013). *Fundamentals of Creativity*. *Educational Leadership*.

Bergmann, J., & Sams, A. (n.d.). *Flip your classroom : Reach every student in every class every day.*, ed. *The International Society for Technology in Education*.

Bessen, J. (2018). *Automation and jobs: When technology boosts employment*. *The Journal of Economic Perspectives*, 32(3), 3-24.

Bilton, C. (2007). *Management and creativity: From creative industries to creative management*. Wiley-Blackwell.

Blanchard, K., Carlos, J. P., & Randolph, A. (n.d.). *The 3 Keys to Empowerment: Release the Power Within People for Astonishing Results*.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bresler L. (2016). *Interdisciplinary, intercultural, travels: Mapping a spectrum of research(er) experiences*. In Burnard P., Mackinlay E., Powell K. (Eds.), *The international handbook in intercultural arts research* (pp. 321–332). Routledge.

Brunson, R., (2002). *The Art of Peacemaking: A Guide to Integrating Conflict Resolution Education into Youth Arts Programs*.

Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. W. W. Norton & Company

Bugos, G. (2006). Richard K. Lester and Michael J. Piore *Innovation: The Missing Dimension*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004. ix 223 pp. ISBN 0-674-01581-9, \$24.95. *Enterprise & Society*, 7(2), 418-420. doi:10.1093/es/khj038

Burton, J. M., Horowitz, R. & Abeles, H. (2000). *Learning in and through the arts: The question of transfer*. *Studies in Art Education*, 41(3): 228-257.1

California State University on creativity: <http://www.csun.edu/~vcpsy00h/creativity/define.htm>

Carroll, J. (2020, November 15). *Exquisite corpse: If you want to change the product, try changing the process*. Retrieved from <https://www.jimcarrollsblog.com/blog/2017/5/17/exquisite-corpse>

Catterall, J. S., Dumais, S. A., & Hampden-Thompson, G. (2012). *The arts and achievement in at-risk youth: Findings from four longitudinal studies*. Washington, DC: National Endowment for the Arts.

Cefai, C.; Bartolo P. A.; Cavioni, V; Downes, P.; *Strengthening Social and Emotional Education as a core curricular area across the EU. A review of the international evidence, NESET II report, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2018. doi: 10.2766/664439*

Charyton, C. (2015). *Art, Creativity, and Culture: How Art Intersects with Science in the Expression of Artistic Creativity*.

Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning [CASEL]. (2003). *Safe and sound: an educational leader's guide to evidence-based social and emotional learning (SEL) programs*. Chicago. <https://casel.org/wp-content/uploads/2016/06/safe-and-sound.pdf>

Cologon, K., Cologon, T., Mevawalla, Z., & Niland, A. (2019). *Generative listening: Using arts-based inquiry to investigate young children's perspectives of inclusion, exclusion and disability*. *Journal of Early Childhood Research*, 17(1), 54–69. <https://doi.org/10.1177/1476718X18818206>

Craft, A., McConnon, L. & Matthews, A. (2006) *Child-initiated play and professional creativity:*

Enabling four-year-olds' possibility thinking, Thinking Skills and Creativity, 7(1), 48–61

Craft, A. (n.d.). *Wise Humanising Creativity: a goal for inclusive education*. *Revistaeducacioninclusiva*.Es. Retrieved March 28, 2023, from <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/viewFile/158/152>

Creative Problem Solving and Decision Making (2022), published by www.firstselectbh.com, retrieved from: http://www.firstselectbh.com/courses_en.php?id=31&lang=en



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Creating Social Value and Change Through Creativity and Social Innovation. Accessible at <https://www.researchgate.net/publication/287208157> Using Creativity and Social Innovation to Create Social Value and Change [Accessed on January 22, 2023].

Creely, E., & Henriksen, D. (2019). Creativity and digital technologies. In M. A. Peters, & R. Heraud (Eds.), *Encyclopedia of Educational Innovation* Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-2262-4_143-1

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Perennial.

Csikszentmihalyi, M. (1999). *Implications of a systems perspective for the study of creativity*. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 313–335). Cambridge University Press.

Davenport, T. H., & Kirby, J. (2015). *Beyond automation: Strategies for remaining gainfully employed in an era of very smart machines*. *Harvard Business Review*, 93(6), 58-65.

Design thinking for teachers (and students). (2022, May 25). Retrieved from <https://www.innovationtraining.org/design-thinking-for-teachers/>

Development Bank, A. (2005). *Poverty Reduction Strategies-Lessons from the Asian and Pacific Region on Inclusive Development* SHILADITYA CHATTERJEE.

Doyle, A. (2022, April 14). *What is creative thinking?* Retrieved from <https://www.thebalancemoney.com/creative-thinking-definition-with-examples-2063744>

Drama and Art in Education. <https://leverageedu.com/blog/wpcontent/uploads/2021/02/Drama-and-Art-in-Education.pdf>

Ebner, Aviva. (2006). *Making Connections through Visual Arts. Leadership*.

Edutopia. (2007). *The George Lucas Educational foundation, created in 1991*. Retrieved December 4, 2007, from www.Edutopia.org.

Elkington, J., & Hartigan, P. (2018). *The power of unreasonable people: How social entrepreneurs create markets that change the world*. Harvard Business Press.

Eisner, E. (2002). *The arts and the creation of mind*. New Haven, CT: Yale University Press.

Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., Frey, K. S., Greenberg, M. T., Haynes, N. M., Kessler, R., Schwab-Stone, M. E., & Shriver, T. P. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Elias, M. J., Zins, J. E., Graczyk, P. A., & Weissberg, R. P. (2003). *Implementation, sustainability, and scaling up of social-emotional and academic innovations in public schools*. *School Psychology Review*, 32,

Eredics, N. (2018). *Inclusion in action: Practical strategies to modify your curriculum*. Brookes Publishing.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



European Agency, 2014. *Model policy for inclusive ICTs in education for persons with disabilities*.
<https://www.european-agency.org/sites/default/files/UNESCOG3ict%20Model%20Policy%20on%20Inclusive%20ICTs%20for%20Education%204-2014.pdf>

European Commission, Joint Research Centre, Sala, A., Punie, Y., Garkov, V., et al., *LifeComp : the European Framework for personal, social and learning to learn key competence*, Publications Office of the European Union, 2020, <https://data.europa.eu/doi/10.2760/302967>

Facer, K., 2009. *Educational, Social and Technological Futures: A Report from the Beyond Current Horizons Programme*. In Futurelab: Bristol, United Kingdom.

Fan, M., & Cai, W. (2020, August 04). *How does a creative learning environment foster student creativity? an examination on multiple explanatory mechanisms - current psychology*. Retrieved from [https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-020-00974-z#:~:text=A%20creative%20learning%20environment%20in,creative%20potential%20\(Chan%20and%20Yuen](https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-020-00974-z#:~:text=A%20creative%20learning%20environment%20in,creative%20potential%20(Chan%20and%20Yuen)

Fancourt, D., & Finn, S. (2019). *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review*. WHO Regional Office for Europe.

Fiske, E. B. (1999). *Champions of Change: The Impact of the Arts on Learning*. Washington DC: Arts Education Partnership and President's Committee on the Arts and Humanities.

Florida, R. (2002). *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books.

Gallup, Inc. (2019). *Creativity in Learning – Gallup*. Gallup.

Garza, K. (2020, May 21). *Design thinking and vocational exploration*. Retrieved from <https://vocationmatters.org/2020/05/21/design-thinking-for-vocation/>

Gordon, E., & Mihailidis, P. (2015). *"Civic Media: technology, design practice."* MIT Press.

Hamburg, I., & Bucksch, S. (2017). *Inclusive education and digital social innovation*. *Advances in social sciences research journal*, 4(5).

Hanna, G. (2018). *Art and well-being: A review of the literature*. National Endowment for the Arts.

Hemlin, S., & Allwood, C. M. (2009). *Creativity in organizations: A review, synthesis, and future research directions*. In *The Handbook of Organizational Creativity* (pp. 13-61). Elsevier.

Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). *Creativity*. *Annual Review of Psychology*, 61, 569-598.

Hong, L., & Page, S. E. (2004). *Groups of diverse problem solvers can outperform groups of high-ability problem solvers*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 101(46), 16385-16389.

Inclusive classrooms: Getting started. (2019, December 1). Reading Rockets. <https://www.readingrockets.org/article/inclusive-classrooms-getting-started>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ingram, C. (2021, July 07). 7 surrealist games to unlock creativity. Retrieved from <https://artclasscurator.com/surrealist-games/>

IstemicStarcic, A., 2009. Educational technology syllabus. In UP PEF higher education, pp. 12-15
Koper <http://jeper.org/index.php/JEPER/article/view/132> O’Gorman, E., 2005. Setting Standards for Teacher Education in Special Educational Needs in Ireland. In 30th Annual Conference ATEE. Amsterdam, October 2005, pp. 377-381

Joo, B.-K. (Brian), McLean, G. N., & Yang, B. (2013). Creativity and Human Resource Development: An Integrative Literature Review and a Conceptual Framework for Future Research. *Human Resource Development Review*, 12(4), 390–421.

Kalleberg, A. L. (2018). Precarious work, insecure workers: Employment relations in transition. *American Sociological Review*, 83(1), 1-22.

Karkou, V., & Glasman, J. (2004). Arts, education and society: The role of the arts in promoting the emotional wellbeing and social inclusion of young people. *Support for Learning*, 19(2), 57–65. <https://doi.org/10.1111/j.0268-2141.2004.00321.x>

Kim, Kyong-Jee, Frick W. Theodore (2011), Changes in student motivation during online learning . *Educational Computing Research*, Vol. 44(1) 1-23.

Kaletka, C. (2015). “(Digital) Social Innovation through Public Internet Access Points.” *Sozialforschungsstelle, Dortmund, Germany*.

Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). *Building communities from the inside out: A path toward finding and mobilizing a community's assets*. ACTA Publications.

Lawless, K. A. & Brown, S. W. (2015). Developing scientific literacy skills through interdisciplinary, technology based global simulations: *GlobalEd 2. The Curriculum Journal*, 26(2), 268-289

Lin, K. Y., & Lu, H. P. (2011). Why People Use Social Networking Sites: An Empirical Study Integrating Network Externalities and Motivation Theory. *Computers in Human Behavior*, 27, 1152-1161.

Lombardi, M. M. (2007). *Authentic Learning for the 21st Century: An Overview*. *EDUCAUSE Learning Initiative*, 1, 1-12.

Maggie Wooll, What is creative thinking and why does it matter? retrieved from <https://www.betterup.com/blog/creative-thinking>.

Maiolini, R., Et Al (2016). “Digital Technologies for Social Innovation: An Empirical Recognition on the New Enablers”, *J. Technol. Manag. Innov.* 2016. Volume 11, Issue 4, Digital 11(4), pp 22–28.

Martin, R. L. (2011). *The innovation mindset*. *Harvard Business Review*, 89(6), 62-72.

Marzano, G., (2022). *Sustaining Creativity and the Arts in the Digital Age*. IGI Global, 2022.

Mazla, M. I. S. B., Jabor, M. K. B., Tufail, K., Yakim, A. F. N., & Zainal, H. (2020, September). The Roles of Creativity and Innovation in Entrepreneurship. In *International Conference on Student and Disable Student Development 2019 (ICoSD 2019)* (pp. 213-217). Atlantis Press.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Meitar, R., Abraham C., & Waldman, D. (2009). *Linking Meaningfulness in the Workplace to Employee Creativity: The Intervening Role of Organizational Identification and Positive Psychological Experiences*. *Creativity Research Journal - CREATIVITY RES J.* 21. 361-375.

Merriam, Sharan B. & Brockett, Ralph G. *The Profession and Practice of Adult Education: An Introduction*. Jossey-Bass, 2007.

Moma learning. (n.d.). Retrieved from https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/dada/chance-creations-collage-photomontage-and-assemblage/

Mulgan, G. (2012). "The Theoretical Foundations of Social Innovation." *The Nature of Social Innovation*. Nicholls A. et Murdock A. pp. 1- 30.

Nanay, Bence, *Aesthetics as Philosophy of Perception* (Oxford, 2016; online edn, Oxford Academic, 24 Mar. 2016), <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199658442.001.0001>.

Oakley, K., Sperry, B., Pratt, A., & Bakhshi, H. (n.d.). *The art of innovation How fine arts graduates contribute to innovation*.

OECD. (2018). *Jobs for youth: Japan*. OECD Publishing.

OECD. (2019). *The future of work: OECD employment outlook 2019*. OECD Publishing.

OECD. (2021). *Inclusive creativity: Fostering diversity and innovation for business and society*. OECD Publishing.

OECD, "Arts for Inclusion: The Role of the Arts in Achieving Social Inclusion.

OECD, "Creative Problem Solving for the 21st Century: Skills for Work and Life.

Ohly, S. (2018). *Promoting Creativity at Work – Implications for Scientific Creativity*. *European Review*. 26. 1-9.

Okpara, F. O. (2007). *THE VALUE OF CREATIVITY AND INNOVATION IN ENTREPRENEURSHIP: Vol. III (Issue 2)*.

Olszewski-Kubilius & Thomson, (2015). Paul, R. & Elder, L. (2012). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life*. Upple Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Park, D. C., & Bischof, G. N. (2013). *The aging mind: Neuroplasticity in response to cognitive training*. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 15(1), 109–119.

Petersen, M. (n.d.). *Incorporating art into education : the importance of teaching creatively in a standards based classroom*. https://digitalcommons.csumb.edu/caps_thes/353.

Quidwai, S. (2022, June 21). *What is design thinking in education? - designing schools*. Retrieved from <https://designingschools.org/2022/04/18/what-is-design-thinking-in-education/>.

Rhodes, M. (1961). *An analysis of creativity*. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Robinson, K., (2011). *Out of Our Minds: learning to be Creative*, Capstone Publishing Ltd, Chichester.
- Romero, J. (1996). *Integrating Visual and Performing Art into Social Studies*.
- Rodrigo, L., Palacios, M., & Ortiz-Marcos, I. (2019). *Digital social innovation: Analysis of the conceptualization process and definition proposal*. *Direccion e Organizacion*, 67, 59-66.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). *The standard definition of creativity*. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Runco, M. A: (2014). *Creativity theories and themes: Research, development and practice*. (2nd ed.) USA: Elsevier Inc
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). *The standard definition of creativity*. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Russell-Bowie, D. (2015). *MMADD about the arts: An introduction to primary arts education (4th ed.)*. Frenchs Forest, NSW: Pearson Education Australia.
- Sala, A., Punie, Y., Garkov, V. and Cabrera Giraldez, M., *LifeComp: The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence*, EUR 30246 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2020
- Sawyer, R. K. (2011). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.
- Scamper. (n.d.). Retrieved from <https://sites.google.com/view/engagingstudentswithcontent/create-level-thinking/scamper?pli=1>
- Segal, J. W., Chipman, S. F. and Glaser, R. (Eds.) (1985). *Thinking and learning skills, Volume 1: relating instruction to research*. Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Shalley, C. E., & Zhou, J. (2008). *Organizational creativity research: A historical overview*. *Handbook of organizational creativity*, 3-32.
- Shaw, S., & McLean Parks, J. (2013). *Organizational creativity and innovation through training and development*. In *Handbook of Organizational Creativity* (pp. 501-523). Elsevier.
- Sinclair, M. L. (n.d.). *Structuring Multicultural Art Education to Encourage Positive Cultural Identity Recommendations for Secondary Art Teachers*.
- Sir John Daniel, President & CEO of COL, describes the contents of his new book, *Mega-Schools, Technology and Teachers: Achieving Education for All*, in this three-minute video. Duration:3:20
- Solina, F. (2022). *Creativity in Science and Art*. IntechOpen.
- Sosnik, C. (2022, June 10). *How do technological tools enhance children’s creativity?* Ednewsdaily.com; EdNews Daily. <https://www.ednewsdaily.com/how-do-technological-tools-enhance-childrens-creativity/>
- Stepler, J. (2022, July 22). *Teaching methodology - different types of teaching methods*. Updated 2023. Retrieved from <https://uqcnetpaper1.com/teaching-methodology/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sternberg, R. J. (2003) *Creative thinking in the classroom*, *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47(3), 325–338

Sternberg, R. J. (2009). *Academic intelligence is not enough WICS: An expended model for effective practice in school and later in life*. Retrieved from: <https://www.clarku.edu/research/mosakowskiinstitute/conferences/mar12/papers/Sternberg.pdf>

Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). *The concept of creativity: Prospects and paradigms*. *Handbook of creativity*, 1, 3-15.

Stenberg, A. (2017). *What does Innovation mean - a term without a clear definition*. retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/What-does-Innovation-mean-a-term-without-a-clear-Stenberg/bf0cbc378fd7f776298e0bcc0db7898c4caa4789>

The Cambridge Dictionary, definition of “creativity”: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>

The different types of creativity: <https://klaxoon.com/insight/the-different-types-of-creativity>

The 8 great apps for special education teachers. (2018, July 30). *Applied Behavior Analysis Programs Guide*. <https://www.appliedbehavioranalysisprograms.com/lists/5-great-apps-for-special-education-teachers/>.

The Four C Model of Creativity: <https://www.waldenu.edu/online-masters-programs/ms-in-education/resource/the-four-c-model-of-creativity>

Throsby, D., & Zednik, A. (2010). *Does arts engagement lead to broader social benefits?* *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 317-334.

Tirziu, A. (2016). *Boosting social change through social innovation labs*. *HOLISTICA Journal of Business and Public Administration*,(2).

Torrance, E. P., Gowan, J. C., Wu, J.-J., & Aliotti, N. C. (1970). *Creative functioning of monolingual and bilingual children in Singapore*. *Journal of Educational Psychology*, 61(1), 72–75. <https://doi.org/10.1037/h0028767>

Understood - for learning and thinking differences. (n.d.). *Understood.org*. Retrieved March 27, 2023, from <https://www.understood.org/>

UNESCO. (2013). *Culture: A driver and an enabler of sustainable development*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Vaughan, T., Harris, J., & Caldwell, B. J. (n.d.). *BRIDGING THE GAP IN SCHOOL ACHIEVEMENT THROUGH THE ARTS* summary report. www.songroom.org.au.

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York, NY: Harcourt, Brace and Company.

Warschauer, M (2003). *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide* 294 *Book Reviews*. Book Review by Gray Jerry, (1), 294–297.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



What is occupational therapy? Occupational Therapy. Available at:
<http://aboutoccupationaltherapy.com.au/>

Why is creativity in the classroom important? (n.d.). Canva.com. Retrieved March 28, 2023, from
<https://www.canva.com/learn/19-ideas-to-promote-more-creativity-in-your-classroom/>

Wiley, D., Green, C. & Soares, L. (2012). Dramatically bringing down the cost of education with OER – How open educational resources unlock the door to free learning. 2012, Educause.

Winner, E. (2000). The origins and ends of giftedness. *American Psychologist*, 55(1), 159-169.

Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). Art for art's sake?: The impact of arts education. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264180789-en>

World Leaders in Research-Based User Experience. (n.d.). Design thinking 101. Retrieved from
<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

You can teach someone to be more creative. (2021, September 02). Retrieved from
<https://hbr.org/2015/02/you-can-teach-someone-to-be-more-creative>