

**PROPUESTAS DOCENTES PARA UN NUEVO
CURRÍCULUM UNIVERSITARIO**

JAVIER RODRÍGUEZ TORRES
JOSÉ FRANCISCO DURÁN MEDINA
(*Coordinadores*)

PROPUESTAS DOCENTES
PARA UN NUEVO
CURRÍCULUM
UNIVERSITARIO

Colección:
EDICIONES UNIVERSITARIAS



Diseño de cubierta:
J. M. Domínguez y J. Sánchez Cuenca

1.ª edición, 2018



Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

© FORUM XXI, 2017
© EDITORIAL TECNOS (GRUPO ANAYA, S.A.), 2018
Juan Ignacio Luca de Tena, 15 - 28027 Madrid
ISBN: 978-84-309-7381-1
Depósito Legal: M-619-2018

Printed in Spain

CONSEJO EDITORIAL

OLAIA ABADÍA GARCÍA DE VICUÑA
Universidad Isabel I de Castilla (España)

AYSEN AKYUZ
Universidad de Estambul (Turquía)

LEYDA ALVIÁREZ
Universidad del Zulia (Venezuela)

FLOR ÁVILA HERNÁNDEZ
Universidad del Zulia (Venezuela)

ALEXANDER BEREZHNOV
Universidad Lomonosov de Moscú (Rusia)

JESÚS BERMEJO BERROS
Universidad de Valladolid (España)

ANTONIO BOSCÁN LEAL
Universidad del Zulia (Venezuela)

MARCO BOSCHELE
Universidad de Estambul (Turquía)

MARITZA M. BUENDÍA
Universidad de Zacatecas (México)

VÍCTOR CAZURRO BARAGONA
Universidad Isabel I de Castilla (España)

FRANCISCO BENJAMÍN COBO QUESADA
Universidad Carlos III (España)

DANIEL FELIPE CORTÉS PEREIRA E SÁ
IPAM (Portugal)

FRANCISCO DOMÍNGUEZ MATITO
Universidad de La Rioja (España)

LEONARDO FERNÁNDEZ
Universidad del Zulia (Venezuela)

JOSÉ LUIS GÓMEZ URDÁÑEZ
Catedrático Universidad de La Rioja (España)

ANDREW M. GORDON
Universidad de Florida (EEUU)

ANATILDE IDOYAGA MOLINA
Centro Argentino de Etnología Americana (CAEA)-Conicet (Argentina)

PETER KRÄMER
Universidad de East Anglia (Gran Bretaña)

FRANCISCO JAVIER MARTÍN
Universidad Estatal de California San Marcos (EEUU)

GONZALO LIZARDO MÉNDEZ
Universidad de Zacatecas (México)

VINICIUS MEDINA KERN.
Universidad Federal de Santa Catalina (Brasil)

ADÁN OBERTO BLANCO
Universidad del Zulia (Venezuela)

FAUSTINO PAULO
Universidad de Oporto (Portugal)

ROSA RIVEIRO CONDE
IPAM (Portugal)

NURIA RODRÍGUEZ DE MARTÍNEZ
Universidad Autónoma de Bucaramanga (Colombia)

YANIRIS RODRÍGUEZ SÁNCHEZ
Instituto de Información Científica y Tecnológica en La Habana (Cuba)

LUIS ROMERO NECES
Universidad del Zulia (Venezuela)

MARÍA MERCEDES SAIZAR
Centro Argentino de Etnología Americana (CAEA)-Conicet (Argentina)

ADOLFO SÁNCHEZ BURÓN
Universidad Isabel I de Castilla (España)

BENOÎT SANTINI
Université du Littoral-Côte d' Opale (Francia)

JAVIER RAMÓN SANTOVENIA DÍAZ
Universidad de La Habana (Cuba)

NAJMEH SHOBERYRI
Universidad de Teherán (Irán)

DARCI LIANE STROTHER
Universidad Estatal de California San Marcos (EEUU)

JUAN TOMÁS FRUTOS
Universidad de Murcia (España)

JESÚS TORRECILLA
Universidad de California en Los Ángeles (EEUU)

NURHAN TOSUN
Universidad de Estambul (Turquía)

JACQUELIN VILCHEZ FARÍA
Universidad del Zulia (Venezuela)

OTTO F. VON FEIGENBLATT
Universidad de Millenia Atlantic en Doral, Florida (EEUU)

LYUDMYLA YEZERSKA
Universidad de Piura (Perú)

33. PROYECTOS ARTÍSTICOS-DIDÁCTICOS MULTISENSORIALES PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO. GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

PILAR MANUELA SOTO SOLIER
Universidad de Granada (España)

Esta investigación muestra una propuesta de innovación docente basada en el Arte Contemporáneo, concretamente la instalación artística, busca mejorar la calidad del aprendizaje de las artes visuales y plásticas del alumnado universitario. El proyecto se ha desarrollado en el marco de la asignatura de *Las Artes Visuales en la Infancia*, Grado en Educación Infantil de la Universidad de Granada. Tiene como objetivo principal diseñar una propuesta de innovación docente basada en el arte contemporáneo que fomente la creatividad a través de un proyecto artístico-didáctico multisensorial personalizado. La experiencia, de enfoque constructivista, consolida una estrategia metodológica que ofrece al futuro docente herramientas para aprender a dar solución creativa a los problemas y posteriormente poder enseñar dichas herramientas en el aula de infantil.

I. INTRODUCCIÓN

Este proyecto de innovación educativa nace de la necesidad de una formación del futuro docente basada en la creatividad y el pensamiento divergente, en aprender a dar solución creativa a los problemas. La investigación se lleva a cabo a través de un proceso didáctico artístico que fomenta la creatividad y el pensamiento divergente y a su vez proporciona al alumno/a estrategias para dar soluciones creativas a los problemas que surgen cuando elabora material artístico-didáctico multisensorial pensado para el desarrollo cognitivo del niño/a en la etapa de educación infantil. De este modo se intenta conectar realmente el contexto educativo universitario con el contexto educativo del colegio.

En los años que llevo desarrollando mi actividad docente en el contexto universitario, he podido constatar a través de cuestionarios iniciales y la documentación tanto analógica como audiovisual recogida en el desarrollo de estas asignaturas el desconocimiento de alumnos/as y casi nula información del significado de arte

contemporáneo y por consiguiente de sus posibilidades creativas, didácticas y por supuesto metodológicas. Solamente reconocen algunas de las técnicas artísticas que han podido practicar en ocasiones puntuales en su infancia, en las que la libertad de expresión y la creatividad estaban bastante condicionadas por determinadas premisas, son procesos artísticos que necesitan adaptarse al contexto educativo actual. El desconocimiento de otras metodologías provoca en el alumnado una actitud negativa ante estos procesos de enseñanza aprendizaje basados en el arte y sobre todo el arte contemporáneo. Compartimos el pensamiento de Acaso (2009): «Una educación artística nueva necesita, por delante de todo lo demás, nuevos profesionales, conocedores de la materia, críticos, conscientes de su hacer político. En consonancia con los tiempos que corren» (p. 123). De ahí la necesidad de que el futuro docente de Educación Infantil comprenda que la función del Arte como educador adquiere sentido, si acercamos a los alumnos el arte de su tiempo (además del arte de otras épocas), nos referimos al arte contemporáneo. Los futuros docentes necesitan crear e investigar con los materiales y con los diferentes lenguajes artísticos tanto de épocas anteriores como contemporáneos para finalmente poder reflexionar sobre las posibilidades didácticas de éstos, según Eisner (2004): «el hecho de aprender a abordar tareas como éstas, que tienen un número infinito de posibles soluciones, prepara a los estudiantes para otras tareas más importantes desde el punto de vista social en una gran variedad de campos» (p. 52). Pero siempre desde la motivación, la emoción, compartiendo la teoría de De la Torre (2009) hay que «sentipensar la creatividad», tomando en consideración una serie de conceptos cognitivos, de valor, emocionales etc., fundamentales en la formación del alunado.

II. ESTADO DE LA CUESTIÓN

1. LA CREATIVIDAD: BASE PARA LA CREACIÓN DE PROYECTOS ARTÍSTICOS-DIDÁCTICOS MULTISENSORIAL

Para el desarrollo de esta propuesta de innovación, vamos a partir del planteamiento que hace Torrance (1974), para él, la creatividad aplicada a la elaboración de materiales didácticos se relaciona con la sensibilidad hacia los problemas, las deficiencias, las lagunas de conocimiento, los elementos pasados por alto, la falta de armonía, etc., nos planteamos su experimentación reuniendo la información válida, definiendo las dificultades e identificando los problemas, buscando soluciones, haciendo suposiciones o formulando hipótesis sobre las deficiencias, examinando y comprobando, modificándolas si es preciso, perfeccionándolas y, finalmente, comunicando los resultados.

La creatividad la entendemos en este trabajo de investigación como una habilidad que se desarrolla en la práctica, que se puede aprender, practicar y usar y que resulta fundamental para mejorar y abrir nuevas posibilidades (De Bono, 2015). Por su parte, Lamata (2005) la define como una actitud que se puede aplicar a cualquier aspecto de la vida, y que «se puede entender como mecanismos que podemos emplear para nuestro trabajo (organizativo, educativo, empresarial, comunicativo, etc.)» (p. 46).

En este proyecto basado en las artes visuales y plásticas, concebimos la creatividad como una característica de la persona, como un proceso y una capacidad para la resolución de problemas. El primer paso para la solución de un problema es la comprensión del mismo y esto en sí ya es un acto creativo (Marín, 2003). Gardner (2010), defiende que el estudio sobre creatividad debe ir unido al estudio de la inteligencia. En el ámbito educativo, Dewey (1910), define la creatividad como proceso de aprendizaje creativo, sintetizando este proceso en cinco niveles de aprendizaje:

El primero de ellos considera que es el encuentro del alumno con una dificultad; el segundo, la localización y la precisión de dicha dificultad; el tercero, el planteamiento de una posible solución al problema o dificultad encontrada; el cuarto, el desarrollo lógico de las consecuencias del planteamiento propuesto; y por último, ulteriores observaciones y procedimientos experimentales que conducen a la aceptación o al rechazo de la solución-hipótesis que se han planteado (Dewey, 1910).

Guilford (2010), en el estudio que realiza sobre las aptitudes, plantea dos categorías: Aptitudes de producción divergente, que estarían caracterizadas como tipos de flexibilidad, fluidez, y aptitudes para la elaboración. Y aptitudes de transformación, que permiten revisar lo que se conoce para producir pautas y formas nuevas. Su seña de identidad sería la flexibilidad.

La formación de profesorado implica adquirir competencia y habilidades que engloban las aptitudes de producción y transformación pero también debemos incidir en las habilidades intra- e inter-personales que conforman la identidad del alumno/a, concretamente su autoestima, según Guilera (2011) los psicólogos coinciden en que para crear hace falta tener una autoestima alta. Es característica común de los creadores que valoren de manera positiva sus aptitudes y confíen en ellas para lograr el éxito en su empeño creativo. Sin autoestima no hay la capacidad para la alegría, el juego y la pasión por la vida que están en la base de toda creatividad (pp. 36-37). En la experiencia educativa creativa tampoco podemos olvidar la influencia positiva del juego, la relación creatividad-juego ya que «el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida» como expone Winnicott, D. (citado en Rodríguez, 2005: 166). Torrance (1992), defiende la importancia del pensamiento creativo para el individuo y la sociedad, y apuesta por crear métodos de instrucción y materiales para facilitar el desarrollo y la actuación creativa en los centros educativos. Proponiendo para la evaluación de la creatividad cuatro descriptores: originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. Wallas (1926), en su obra *The art of thought* (El Arte del Pensamiento) explicaba el proceso creativo en cuatro fases: *Preparación*, para la recolección de información enfocando los detalles del problema. *Incubación* cuando nuestro inconsciente trabaja en el problema. *Iluminación*, las soluciones intuitivas aparecen espontáneamente o como resultado de un esfuerzo consciente. *Verificación*, las soluciones son organizadas y probadas lógicamente. Fases que mantienen un paralelismo con las del Proceso Creativo Didáctico de De la Torre (2003): problematización, climatización estimulación, estimación, orientación.

Las teorías anteriormente expuestas definen la creatividad como habilidad, aptitud, proceso de creación, de autoconocimiento, etc., conceptos que nos llevan a cuestionarnos ¿qué contexto, entorno o espacio es el idóneo para su desarrollo? En este proyecto nos centramos en el contexto educativo universitario, investigando nuevas metodologías para la creación de diferentes entornos educativos artístico-didácticos, abiertos, plurales, multisensoriales, etc. De la Torre (1998), que desde el punto de vista educativo, propone tres niveles de acercamiento a la creatividad, «a través de los resultados o conductas, del proceso y de las relaciones persona-medio» (p. 125).

2. FORMACIÓN DE PROFESORADO A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA CREATIVA CONTEMPORÁNEA. GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

En el contexto educativo universitario en el que se desarrolla esta investigación, concretamente en el Grado en Educación Infantil la creatividad es considerada como una de las competencias más valoradas. Maldonado (2004) en el Libro Blanco, la señala como una competencia docente específica para ayudar a alcanzar a los alumnos los objetivos del currículo de todas las áreas de Educación Infantil, considera que es relevante «ser capaz de diseñar actividades de aprendizaje de nuevas formas de expresión plástica a partir de materiales diversos con el fin de potenciar la creatividad» (Maldonado, 2004: 94). Por su parte, la Memoria Verificada del título de Grado en Educación Infantil en la Universidad de Granada, muestra como una de las competencias específicas más valoradas la de «Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad». La UNESCO (2006) en la I Conferencia Mundial sobre Educación Artística, organizada en Lisboa, estableció una Hoja de Ruta cuyo principal objetivo también era plantear actuaciones que «fomenten la creatividad de los jóvenes y potencien la enseñanza de las artes en todas las sociedades» (UNESCO, 2006: 4). Larenas (2005), concibe el currículo como un proceso creativo y un espacio conceptual en el cual los estudiantes desarrollan sus ideas con la ayuda de los educadores, quienes no actúan meramente como guías, sino como compañeros críticos. Desde esta perspectiva, el currículum es entendido como una forma de mediación entre estudiantes y profesores (p. 79). Esta mediación, desde nuestra perspectiva puede ser fomentada a través del arte por la multiplicidad de contextos que ofrece, especialmente el arte contemporáneo.

El enfoque educativo de esta propuesta hace especial hincapié en la importancia del concepto de experiencia como proceso de adquisición de conocimiento según Dewey (1934), haciendo incidencia en la formación de profesorado, el arte entendido como una forma de pensamiento para plantear desafíos y resolver conflictos, hablamos de experiencia estética y ética. Ya que el pensamiento constituye un instrumento destinado a resolver situaciones problemáticas que surgen en el curso de las actividades, es decir, a resolver los problemas que se encuentran y resuelven en la experiencia. Siguiendo a Dewey (1934), entendemos y compartimos su idea de que el producto físico, acabado, en el que desemboca el proceso artístico-creativo del artista, es un producto «potencial», es decir, un producto que puede provocar

acciones. Este producto pasa a ser obra de arte «activa» cuando interacciona con la experiencia del espectador. Este concepto de producto «potencial» que puede provocar acciones, va a ser una de las claves a la hora de realizar el alumnado los diferentes trabajos ya que van a crear su producto personalizado con el que se pueda interactuar.

3. ARTE CONTEMPORÁNEO Y SU DIDÁCTICA. LA INSTALACIÓN ARTÍSTICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA MULTISENSORIAL

Dada la importancia de fomentar la creatividad en el proceso de formación de profesorado, y señalando el interés de incluir el arte contemporáneo (la instalación artística), como un contenido curricular en la enseñanza, la pregunta es, ¿por qué consideramos que la instalación artística, es un recurso idóneo para que el alumnado (y por extensión el investigador) genere estrategias para dar solución creativa a los problemas? El motivo por el que se llega a considerar el arte contemporáneo, concretamente la instalación artística como base o estrategia de la metodología de enseñanza aprendizaje está directamente relacionado con la educación y las metodologías de aprendizaje artísticas. El concepto de instalación es una de las manifestaciones del arte contemporáneo, que es difícil de definir al igual que el concepto de creatividad, según Díaz-Obregón (2003), la instalación es una manifestación artística cuyas «reglas de construcción todavía no se conocen con certeza», lo cual nos demuestra la dificultad para poder conceptualizar este término relacionado con la intuición y los sentimientos, con lo imperceptible o indefinible (p. 122).

La instalación es un contexto de creación y experiencia estética cuyo eje central es el tratamiento dado al espacio y sobre todo a la relación de éste con la obra total, con el artista y con los espectadores (Abad, 2008: 6), el arte contemporáneo es ante todo participativo, y requiere de la acción del espectador para verse completado. El alumno/a pasa de solo contemplar a comenzar a pensar, hacerse preguntas y reflexionar sobre el mundo que lo rodea. Características que hacen de la instalación un entorno idóneo para el desarrollo de la capacidad de reflexión, crítica, imaginativa, preceptiva e interpretativa. Uno de los autores que ha investigado más sobre la instalación y que mejor interpreta su estructura entendida como una «obra abierta» que puede estar en continuo cambio en su proceso de creación, es Larrañaga (2001), definiendo la instalación como:

Una nueva forma de expresión que viene a reconsiderar las condiciones espaciales de presentación de las propuestas artísticas. Surge en la confluencia de ideas, acciones, contenidos, proyectos y manifestaciones plásticas de finales de la década de los sesenta y principios de los setenta, y sus planteamientos se nutren de esas corrientes transformadoras [...] la instalación requiere un espectador creativo, implicado en el diálogo y dispuesto a interferir y generar nuevas condiciones discursivas, es decir, un encargado de la exploración del reconocimiento, que además demanda, exige y actúa (Larrañaga, 2001: 48).

En la línea de las implicaciones educativas, consideramos relevante por un lado, la actitud que adquiere el alumno/a-espectador/a en la instalación que implica creatividad y actividad, ser capaz de explorar, investigar, dialogar, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la acción en el alumnado. El artista, sobre todo el que trabaja con la instalación, debe buscar siempre factor sorpresa en el observador, de la misma forma que el docente debe crear un clima de interacción, motivación, auto-descubrimiento, auto-conocimiento. Otro aspecto educativo de la instalación artística según Marín (2003), es la forma en la se concibe el proceso artístico en el cual se abandona la tendencia en la que prima el resultado final para centrarse en el proceso de creación que realiza el alumno/a, la experimentación, su evolución y desarrollo dentro de ella, un proceso que se caracteriza por ser bidireccional. Otra de las características por la que consideramos que la instalación es una herramienta excepcional es porque en la mayoría de las ocasiones, las instalaciones se presentan integradas por distintos elementos, objetos, materiales, productos auto-creados, texto, imágenes dinámicas y/o en movimiento, vídeo, que permiten la transformación del espacio y a su vez fomentan experiencias educativas interactivas. En estas experiencias son precisamente los objetos de la instalación quienes funcionan como mediadores, como evocadores de la ausencia y formulación de símbolos. Según Abad (2002) «Los objetos tienen para los niños y adultos un poder irresistible, son mediadores de comunicación y portadores de significados, nos prolongamos a través de ellos [...] como prolongaciones de nosotros mismos» (p. 195). «Las instalaciones presentan unos objetos o materiales que promueven la “destrucción” para promover la “construcción”, orden y transformación que permiten nuevos procesos de orden y caos en un bucle continuo» (Abad, 2008: 118). Dentro de la instalación artística adquieren especial importancia, pues el alumno-espectador los utiliza como herramienta de comunicación. Los objetos invitarán a interactuar, a transformarlos de forma creativa mediante procesos de deconstrucción-construcción-reconstrucción. El uso de manifestaciones del arte contemporáneo en el contexto de los procesos de enseñanza-aprendizaje (la instalación artística, la transformación del espacio y del objeto, arte de entorno, arte de acción, artes sensoriales, *performance*, etc.), plantean según Calaf, la validez de los valores educativos a través del arte contemporáneo como referente para establecer diferentes conexiones y claves comunes con la educación en relación a las percepciones, materias, sentidos, espacios y contextos (Calaf, 2003; Abad, 2008), estas claves son estéticas, espaciales, matéricas, de sentido y de percepción (Abad, 2009: 8).

Por otra parte, hacemos referencia a otros entornos de aprendizaje, las salas de aprendizaje significativo multisensoriales, estas se utilizan para proporcionar información al niño/a desde los diferentes canales sensoriales y enseñar a interpretar e integrar los estímulos de los diferentes sentidos con el fin de enriquecer las experiencias sensoriales y ampliar el conocimiento del mundo. Gómez (2009) en su libro *Aulas multisensoriales en educación especial*, define un aula de estimulación sensorial como «un espacio habilitado para que los alumnos con algún tipo de discapacidad puedan interactuar con el medio a través de la estimulación de sus sentidos» potenciando diferentes tipos de estimulación; visual, táctil, auditiva, corporal, vibratoria, gustativa, olfativa, etc.

Es necesario puntualizar que el diseño de las salas multisensoriales tiene un sentido terapéutico, pero a su vez, comprobamos que tienen un nexo común con el sentido del proceso creativo, la motivación, adquisición de habilidades, fomento de auto estima, etc. Por otra parte, si hacemos referencia al espacio físico creado para la sala multisensorial, también encontramos un nexo común con el espacio en el cual se desarrolla el proceso creativo didáctico, nos referimos los «productos o materiales» que lo conforman ya que nacen de la investigación de la percepción sensorial, ya sea visual, plástica, cinestésica, etc., hablamos de la alfabetización visual y plástica, cuyo estudio se centra en el código específico de la comunicación visual y plástica y las herramientas de configuración y organización de este, color, forma, tamaño, textura, etc. Somos conscientes de las diferencias que existen entre los dos entornos de aprendizaje y desarrollo, no obstante consideramos el potencial que adquiere la creación de un espacio de enseñanza-aprendizaje híbrido entre el aula multisensorial y la instalación artística, son dos áreas de construcción de conocimiento y desarrollo humano con unas características que permiten al futuro docente investigar en el diseño de nuevas experiencias y metodologías activas abiertas a la diversidad, multidisciplinaridad, inclusión, etc., en el aula (Soto Soler, 2017).

III. METODOLOGÍA

En este proyecto de innovación se sigue una metodología artística de enseñanza-aprendizaje basada en el trabajo cooperativo y colaborativo y el Aprendizaje Basado en Problemas en la creación de material didáctico-artístico multisensorial, es una Investigación Educativa Basada en el Arte (Arts-Based Educational Research) (Marín, 2003). La experiencia de enfoque constructivista, se caracteriza por la flexibilidad, por estar abierta a cualquier propuesta del alumnado, en el proceso de generación de ideas, en la búsqueda de propuestas diferentes, creativas.

El proyecto artístico-didáctico, «La instalación artística: espacio docente multisensorial para fomentar la creatividad a través del juego», tiene la finalidad de que el futuro docente experimente y reflexione sobre metodologías de enseñanza basadas en el arte contemporáneo, aprendizaje basado en la experiencia creativa, la sensibilidad hacia los problemas, buscando soluciones, comprobando, perfeccionándolas y, finalmente, comunicando los resultados. El alumno/a pasa a ser creador-inter-actor, protagonista y constructor de su propio conocimiento. La creación de los diferentes trabajos implica un nivel de dificultad que se resuelve mediante el trabajo colaborativo en equipo, asumiendo la responsabilidad y siendo parte activa en el proceso de aprendizaje, un aprendizaje activo motivado. Dicho aprendizaje ayuda al alumnado a desarrollar y a trabajar competencias y habilidades transversales como la toma de decisiones, trabajo en equipo, habilidades de comunicación y desarrollo de actitudes y valores, pero sobre todo el auto-concepto o autoestima, tan importante para la formación holística de la persona.

El proyecto pedagógico es llevado a cabo por 113 alumnos de 2.º curso, en el Grado de Educación Infantil en la asignatura troncal «Las Artes Visuales en la Infancia» en la Facultad de Ciencias de la educación. Tras pasar al alumnado un

breve cuestionario al inicio de esta se comprueba que el 98% de alumnos/as no conocen el concepto de arte contemporáneo y el 100% no han trabajado anteriormente en ninguna ocasión en un proyecto de estas características, para el alumnado es un reto que consideran que no van a poder llevar a cabo. Esta información nos abala la necesidad de introducir este tipo de metodologías artísticas en el currículo universitario acercando dichas contenidas al contexto, social y cultural actual, no solo al universitario sino también en educación infantil, primaria y secundaria. La propuesta engloba los contenidos de toda la asignatura. La envergadura del proyecto hace que este se desarrolle en un total de catorce sesiones teórico-prácticas de tres horas cada sesión. La propuesta a su vez se divide en 4 fases (tres sesiones por cada fase) y se lleva a cabo por 19 grupos de seis alumnos. Del proyecto se recoge como resultado de la investigación documentación analógica y audiovisual de cada una de de las fases 1.^a, 2.^a, 3.^a y 4.^a, material con el cual se elabora la instalación didáctica-artística, espacio de enseñanza-aprendizaje en el que se exponen los resultados de cada fase que visibilizan el modo en el que los procesos didácticos artísticos, bidimensionales, tridimensionales y digitales configuran un entorno multisensorial de aprendizaje interactivo y creativo, abierto a cualquier propuesta pedagógica. Esto es posible gracias a una propuesta basada en un trabajo personalizado de auto-concepto, que parte de la reflexión e interés personal de cada alumno/a, interés que se fomenta a medida que se supera cada fase. De esta forma el espacio de aprendizaje se convierte en un auténtico laboratorio en el cual el docente comparte con el alumnado los conocimientos, y a su vez, los descubrimientos que cada alumno/a realiza. Procesos didácticos creativos sobre los cuales se realizan continuas sesiones de reflexión, debate y autoevaluación en grupo.

1. OBJETIVOS

Este proyecto tiene como objetivo principal diseñar una propuesta de innovación docente basada en el arte contemporáneo que fomente de la creatividad a través de un proyecto artístico-didáctico multisensorial. Además con esta investigación, se pretenden conseguir otros objetivos secundarios como:

- Generar estrategias y herramientas didácticas-artísticas para adquirir de un modo estimulante las competencias propias de la asignatura.
- Plantear procesos de enseñanza-aprendizaje creativos que conecten la formación del profesorado con la formación del niño/a en el aula de infantil.

2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN: CREACIÓN DE MATERIAL ARTÍSTICO-DIDÁCTICO MULTISENSORIAL PERSONALIZADO

Esta investigación artística-didáctica se desarrolla durante el segundo semestre del curso 2016/2017, en 14 sesiones de tres horas cada una, correspondiendo a cada

fase las siguientes sesiones: 1.^a fase: dos sesiones (6 horas); 2.^a fase: cuatro sesiones (12 horas); 3.^a fase: cuatro sesiones (12 horas) y 4.^a fase: dos sesiones (6 horas).

A) *Metodología*

El modelo didáctico constructivista y el trabajo por descubrimiento guiado son los más adecuados, para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje en esta actividad. El aprendizaje constructivista se enfoca hacia el aprendizaje significativo que se produce cuando los conocimientos previos de los alumnos se modifican, construyendo sobre ellos nuevos esquemas mentales. La aplicación conceptual y práctica de los conocimientos adquiridos resulta fundamental en este proceso. El aprendizaje Basado en Problemas (ABP) permite que el alumno tenga bastante autonomía a la hora de construir su propio conocimiento en base a la documentación proporcionada por el docente, la información que busca y las experiencias que comparte con su grupo de trabajo. Se trata de aprendizaje por proyecto donde el alumnado trabaja en grupos cooperativos y colaborativo, tienen libertad a la hora de elegir tema y nivel de dificultad de su trabajo. Dada la cantidad de posibles variantes, crearemos una página web, donde se pondrá a disposición del alumnado la información según sus intereses y las necesidades de su proyecto. El proyecto se divide en cuatro fases, los resultados de cada una de las fases influyen en el desarrollo de la siguiente. Para asimilar los contenidos relacionados con el trabajo cooperativo es necesario ponerlos en práctica de manera reiterada. Por tanto, se plantea realizar todas las actividades en grupos cooperativos formados en un principio, exceptuando la primera que es individual.

Fase 1.^a Expresión bidimensional. Autoexpresión creativa. Material Didáctico-artístico bidimensional personalizado: tras las primeras sesiones teórico-prácticas de conceptualización, experimentación y ampliación de información por parte del alumnado de los temas que se corresponden con dicha práctica, profundizamos en las técnicas bidimensionales y en los elementos conceptuales del lenguaje visual. Y se procede a la realización de la primera práctica, cada alumno/a realiza entre cuatro y seis bocetos. Se plantea el tema de la expresión de las emociones personales a través del dibujo. Cada alumno/a expresa a través del dibujo la emoción que en ese momento siente, y representa o dibuja varias interpretaciones de esta emoción, los llamamos «productos» (Acaso, 2009: 108) o «monstruos». Bocetos que se realizan fundamentados en el estudio de los elementos conceptuales y formales del lenguaje visual y plástico en las dos dimensiones, (punto, línea, plano, composición, etc.). El trabajo se realiza en base al proceso creativo paralelo al proceso didáctico experimentando e investigando con técnicas, materiales, formato, contexto, etc., se crean formas imposibles, surrealistas, que redefinen de forma creativa los esquemas compositivos formales de composición y organización (no se persigue la belleza de estos, sino su simbología). Algunas características en las que se basan son: la abstracción, asimetría, contraste, etc. Los bocetos se realizan en papel, el tamaño lo elige el alumno/a (superior a A-3), se intenta salir del formato convencional y crear composiciones irregulares. El

alumnado debe experimentar con técnicas bidimensionales secas o al agua, colores, ceras, tizas, barras conté, acuarela, etc. Formas conceptuales que se alejen todo lo posible de la realidad, experimentan el dibujo creativo en base al juego. Véase la imagen 1.



Imagen 1. Fase 1.^a: Expresión bidimensional. Autoexpresión. Proceso de creación de los bocetos. Grado en Educación Infantil. Facultad de Ciencias de la Educación, 2017 (Fuente: Elaboración propia).

Fase 2.^a Expresión tridimensional. El ensamblaje personalizado. Material didáctico-artístico tridimensional personalizado: tras las sesiones teórico-prácticas de conceptualización, experimentación y ampliación de información por parte del alumnado de los temas correspondientes. Para el desarrollo de esta práctica se profundiza en las técnicas y materiales tridimensionales sobre todo en la técnica del ensamblaje. Partiendo de los dibujos o bocetos realizados, se plantea la segunda práctica, el alumno/a debe transformar su trabajo realizado en dos dimensiones (el dibujo), en un trabajo en tres dimensiones, el «producto o monstruo», proceso que comienza tras haber analizado y estudiado el dibujo en función de la creatividad y las posibilidades didácticas y artísticas que puede aportar al material didáctico que se va a crear. Para averiguar estas posibilidades el grupo realiza una doble investigación o trabajo colaborativo con un doble objetivo, por una parte, estudiar el currículo de la etapa de infantil para conocer los contenidos que se imparten en cada etapa ya que su material didáctico debe de tener las características idóneas para poder impartir los contenidos que el grupo considere más interesantes o adecuados a su material didáctico. Por otro lado, el equipo tiene que investigar las posibilidades visuales y plásticas de los materiales para desarrollar un material.

Otra de las características relevantes de esta propuesta es que proceso de creación de los «productos» didácticos tridimensionales interactivos son construidos con

materiales reciclados, papel de periódico, botellas de plástico, botes, tapones, etc., y otros materiales como goma-eva, silicona o cola, estos conforman la estructura interna, teniendo en cuenta la seguridad del alumnado de infantil ya que al ser un material interactivo las piezas van a ser desmontables e intercambiables; se pasa a la manipulación e investigación de materiales (colores, formas, texturas, sonidos, olores, etc. Uno de los requisitos que se les plantea es que todos deben de trabajar el exterior del producto «monstruo» con goma-eva de diferentes colores elegidos personalmente, el sentido de esta propuesta es investigar las cualidades perceptivas de un solo material, con el cual van a tener que generar todo tipo de formas, texturas, etc., que comuniquen lo que cada alumno necesite. Con esta práctica el alumno/a es consciente de la diferencia que hay entre el proceso creativo y la manualidad, el sentido del proceso creativo-didáctico es completamente diferente al de una manualidad. Una vez que se ha creado la estructura, se procede a cubrirla minuciosamente con piezas de goma-eva de múltiples formas regulares e irregulares. Este es un material suave y flexible con el que se pueden trabajar todos los componentes que tienen relación con la percepción sensorial, cada alumno estudia su creación minuciosamente para que el material adquiera un carácter didáctico estimulante. El trabajo se realiza en grupos de 4-6 alumnos/as. Todos los «monstruos de cada grupo» deben de conectar entre ellos mediante salientes o tentáculos de unos 25-30 cm, permitiendo hacer composiciones mayores entre todos. Para que los «monstruos» sean desmontables los salientes deberán estar unidos con «velcro», esta forma de unir piezas permitirá hacerlos desmontables e interactivos. El «producto» o «monstruo» debe de tener un tamaño considerable (pudiendo estar también compuesto por varios envases que se conecten entre sí) aumentando el tamaño hasta llegar a un tamaño o volumen similar al de un envase de 3-4 litros.



Imagen 2. Fase 2.^a: Expresión tridimensional. Ensamblaje interactivo personalizado
Proceso de creación de los «productos o monstruos» desmontables e interactivos.
Grado en Educación Infantil. Facultad de Ciencias de la Educación, Granada, 2017
(Fuente: Elaboración propia).

Fase 3.^a Expresión audiovisual, Material didáctico-audiovisual personalizado. Tras las sesiones teórico-prácticas de conceptualización, experimentación y ampliación de información por parte del alumnado de los temas correspondientes a la vídeo-creación como proceso creativo didáctico tecnológico y pedagógico. Se pasa a la edición de un vídeo didáctico utilizando los procesos de producción y edición que se han estudiado y experimentado en las sesiones teórico-prácticas. En este los «productos o monstruos» tridimensionales e interactivos de todos los miembros del grupo son el objeto o personaje protagonista de una vídeo-creación o material audiovisual editado en el que se trabajan los contenidos curriculares de la etapa de educación infantil que a cada grupo le interese.



Imagen 3. Fase 3.^a: Expresión audiovisual, Material didáctico-audiovisual personalizado. *Frame* de vídeo-creación o el material didáctico audiovisual creado por el alumnado. Grado en Educación Infantil. Facultad de Ciencias de la Educación, Granada, 2017 (Fuente: Elaboración propia).

Fase 4.^a Instalación artística-didáctica multisensorial. Finalmente tras las sesiones teórico-prácticas de conceptualización, experimentación y ampliación de información por parte del alumnado de los temas correspondientes al Arte con-

temporáneo y la instalación artística como espacio docente. El alumnado trabaja la instalación artística como entorno de enseñanza-aprendizaje multisensorial activo, el espacio es transformado en un entorno inmersivo con todo el material creado; dibujos, trabajos tridimensionales y video-creaciones interactúan entre sí, invitando al alumnado a vivir multitud de experiencias educativas a través del juego. Todo este proceso se realiza en función de unas directrices sencillas aportadas por el profesor, que se convierte en un orientador-guía durante todo el proceso creativo.



Imagen 4. Fase 4.^a: Instalación artística-didáctica multisensorial realizada por los furos docentes y expuesta en el Hall de la Facultad de Ciencias de la Educación, Granada, 2017 (Fuente: Elaboración propia).

B) *Procedimiento de evaluación de la propuesta de innovación*

La evaluación por parte del profesor se basa en la observación directa y sistemática del alumnado durante el proceso. Para ello se presenta una memoria de trabajo o portfolio elaborado por los alumnos/as en el que se documenta de forma analógica y digital los diferentes aspectos de su proceso de trabajo en cada una de las fases y la exposición pública de los trabajos de los estudiantes. El proceso de la auto-evaluación se realiza de forma reflexiva entre todos los compañeros duran la presentación de los trabajos, las herramientas de la autoevaluación se basarán en cómo se han desarrollado las fases del proceso

didáctico-creativo y en los descriptores propuestos para la evaluación de la creatividad, originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. De este modo, la evaluación se entiende como un apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuyo objetivo es el de mejorar próximas propuestas e intervenciones y optimizar así el aprendizaje del alumnado.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Haciendo un análisis general tanto de los aspectos discursivos como formales (sin profundizar en la documentación que es de gran envergadura) de las imágenes, de las creaciones tridimensionales y video-creaciones didácticas del alumnado, comprobamos la enorme cantidad de información visual, plástica y multisensorial que muestran, por ello se hace un balance positivo de la metodología de enseñanza-aprendizaje aplicada a este proyecto de innovación artístico y didáctico. Los resultados han sido expuestos y experimentados de forma satisfactoria no solo en la Facultad de Ciencias de la Educación, sino también en el aula de infantil, ya que niños y niñas del aula de infantil fueron invitados a interactuar en este espacio multisensorial, un entorno inmerso creado con todo el material didáctico-artístico de los alumnos/as: los dibujos, trabajos tridimensionales «monstruos» y video-creaciones que interactúan entre sí y con el visitante invitándolo a vivir multitud de experiencias educativas a través del juego. La respuesta lúdica y pedagógica de los/as niños/as fue más que satisfactoria. Igualmente tenemos que decir que los objetivos planteados han sido resueltos de forma significativa abriéndose nuevas vías de investigación tanto en los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en el Arte Contemporáneo como en la relación universidad-colegio.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J. (2008): *Iniciativas de educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Acaso, M. (2009): *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*, Madrid: Catarat.
- Cuevas, R., S. (2013): «Creativity in education, its development from a pedagogical perspective», *Journal of Sport and Health Research*, 5(2), pp. 221-228.
- De Bono, E. (2015): *Creatividad. 62 ejercicios para desarrollar la mente*, Spain: Paidós.
- Díaz-Obregón, R. (2003): «Arte contemporáneo y educación artística: los valores potencialmente educativos de la instalación», Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, Madrid.
- De la Torre, S. (1993): «La creatividad en la aplicación del método didáctico», en M. L. Sevillano, *Estrategias metodológicas en la formación del profesorado*, Madrid. UNED, pp. 287-309.
- (1998): «Creatividad y cultura», en R. Marín Ibáñez; E. López-Barajas Zayas, y M. T. Martín González (coords.), *Creatividad polivalente. Actas y Congresos*, Madrid: UNED, pp. 125-127.

- (2006): «Evaluar la Creatividad», en Valadez, Betancourt, Zavala (coords.), Mañuela Moderno, *Alumnos superdotados y talentosos*, 1, pp. 107-139.
- De la Torre, S., y Violant, V. (2001): «Estrategias creativas en la enseñanza universitaria», *Creatividad y sociedad*, 3, pp. 10-35.
- Dewey, J. (1910): *Human Nature and Conduct: an Introduction to Social Psychology*. New York: Modern Library.
- Eisner, E. (2004): *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la consciencia*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- Guilera Agüera, L. (2011) *Anatomía de la creatividad*, Barcelona: FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi.
- Guilford, J. (1991): *Creatividad y Educación*, Barcelona: Paidós.
- Gutiérrez, T. (2012): «Arte, creatividad y juego en educación Infantil y Primaria: diseño de actividades creativas utilizando recursos lúdicos», en Lamata, R. (2005), *La Actitud creativa*, Madrid: Narcea.
- Larenas, B. (2005): «Didáctica de las Artes Visuales sustentada en la propuesta de las inteligencias múltiples de Howard Gardner: experiencia aplicada en un primer año y medio de la comuna de concepción», *Revista Ingenieria Industrial*, 4(1), pp. 73-87.
- Larrañaga, J. (2001): *Instalaciones*, Donostia-San Sebastián: Nerea.
- Maldonado, A. (2004) (coord.): *Libro Blanco. Título de Grado en Magisterio*, vol. 1, Madrid: ANECA.
- Marín Ibáñez, R. (1989): *La formación de la creatividad*, Lección de la Sesión inaugural del curso 1989-1990, Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Marín Ibáñez, R., López-Barajas Zayas, E. y Martín González, M. T. (coords.) (1998): *Creatividad polivalente. Actas y Congresos*, Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, pp. 125-127.
- Marín Viadel, R. (coord.) (2003): *Didáctica de la Educación Artística para Primaria*, Madrid: Pearson Educación.
- Rodríguez, M. (2005): *Creatividad en la educación escolar*, Sevilla: Trillas.
- Soto Soler, P. M. (2017): La percepción como sensibilización. Análisis de la imagen a partir del contexto, en Villalba, J.V. (coord.) *Enfoques y estrategias para la educación artística en Primaria: desarrollo del lenguaje visual y plástico* (pp. 53-77). Universidad de Murcia: Editum.
- Torrance, E. (1992): *La enseñanza creativa produce efectos específicos. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad*, La Habana: Editorial Academia.
- Wallas, G. (1926): *The art of thought*, New York: Harcourt.

