



## **Un Proyecto Integrado para el desarrollo de la creatividad en Educación Secundaria Obligatoria**

## **An Integrated Project for the development of creativity in Secondary Education**

Sara Mahillo Miranda,  
Carmen Martínez Samper,  
Pilar Abós Olivares,

*Universidad de Zaragoza, España*

**Journal for Educators, Teachers and Trainers, Vol. 5 (1)**

<http://www.ugr.es/~jett/index.php>

Fecha de recepción: 30 de septiembre de 2013

Fecha de revisión: 17 de noviembre de 2013

Fecha de aceptación: 10 de diciembre de 2013

Mahillo, S, Martínez, C. y Abós, P. (2013). Un Proyecto Integrado para el desarrollo de la creatividad en Educación Secundaria Obligatoria. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, Vol. 5 (1), pp.162 – 176.



## Journal for Educators, Teachers and Trainers, Vol. 5 (1)

ISSN 1989 - 9572

<http://www.ugr.es/~jett/index.php>

### Un Proyecto Integrado para el desarrollo de la creatividad en Educación Secundaria Obligatoria

### An Integrated Project for the development of creativity in Secondary Education

Sara Mahillo Miranda, [s.mahillo33@gmail.com](mailto:s.mahillo33@gmail.com)  
Carmen Martínez Samper, [casamper@unizar.es](mailto:casamper@unizar.es)  
Pilar Abós Olivares, [pabos@unizar.es](mailto:pabos@unizar.es)

Universidad Zaragoza, España

#### Resumen

CUÉNTAME UN CUENTO tiene su punto de partida en la línea de investigación: "*Cauces para la creatividad plástica, escénica y audiovisual*" (modalidad B), desarrollada en el Máster en Profesorado de Dibujo y Artes Plásticas de la Universidad de Zaragoza. El Proyecto Integrado, que se ha planteado para desarrollar la creatividad desde la triple perspectiva señalada, busca impulsar la cultura de la creatividad desde la colaboración interdisciplinar entre asignaturas. CUÉNTAME UN CUENTO es una propuesta metodológica que consiste en representar un cuento (o adaptación literaria) a un grupo de alumnos de una etapa educativa inferior a la de los nuestros. Se realiza así, un trabajo multidisciplinar en el que se interrelacionan conocimientos de diferentes materias. Para ello, los alumnos abordarán diversas tareas programadas tales como: seleccionar o adaptar una narración, decidir el tipo de representación, utilizar recursos musicales o audiovisuales, realizar actividades de publicitación del acto (el cartel), preparar una ilustración de la narración, diseñar y ejecutar la escenografía necesaria y representar el fruto de su trabajo.

#### Abstract

TELL ME A STORY has its starting point in the line of research: "*Courses for sculptural, scenic and audiovisual creativity*" (modality B), developed at the Masters in Teaching of Drawing and Fine Arts at the University of Zaragoza. The Integrated Project, which has been set out to develop creativity from the triple perspective indicated, seeks to promote the culture of creativity from interdisciplinary collaboration. TELL ME A STORY is a methodology proposal which consists in playing a story (or literary adaptation) to a group of students which has an educational stage lower than ours. A multidisciplinary is performed in which knowledge of different subjects interrelate. For this, the students deal with different scheduled tasks such as selecting or adapting a story, deciding the type of representation, using musical or audiovisual resources, making publicity act (the poster), preparing an illustration of the story, design and implement the necessary scenery and represent the r of their labor.

#### Palabras clave

Creatividad; Proyecto integrado; Trabajo por tareas; Interdisciplinaridad; Cuentacuentos.

#### Keywords

Creativity; Integrated Project; Working for tasks; Learning by performing tasks; Interdisciplinarity; Storyteller

## 1. Contextualización y presentación del proyecto

En este artículo se presenta una síntesis del Trabajo Fin de Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas llevado a cabo durante el curso 2012-13 en la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel, perteneciente a la Universidad de Zaragoza (España) y vinculado a la línea de investigación denominada "*Cauces para la creatividad plástica, escénica y audiovisual*" línea que se enmarca dentro de un contexto artístico con una finalidad didáctica, de manera que los modos de expresión artística no se presentan desde una perspectiva limitada, sino abiertos a nuevos retos aplicables dentro y fuera del aula, ya que contempla el apartado escénico, los audiovisuales (con las nuevas formas de expresión videográfica, sonoras, de la imagen en las pantallas o proyectadas sobre ella) y las artes plásticas. Sus posibilidades se enmarcan dentro del campo de la creatividad con una amplia gama de recursos donde la cultura del día a día, de la imagen y de la intervención en los espacios permite generar innovación y nuevas experiencias creativas dentro de la contemporaneidad.

En el marco de esta línea de trabajo el proyecto elaborado surgió de las observaciones recopiladas durante el Practicum desarrollado por la estudiante Sara Mahillo en el IES Segundo de Chomón en Teruel (España) con el objetivo de desarrollar nuevas manifestaciones artísticas y de comunicación que rompen con la pasividad de metodologías docentes obsoletas, siendo un proyecto de investigación original desarrollado con una metodología que toma como punto de partida la creatividad y la utiliza como cauce para impulsar la motivación del alumnado, ya que uno de los detonantes del mismo es la desmotivación observada en el alumnado. La famosa frase "*¿pero esto para qué sirve?*" nos llevó a plantear una respuesta a esta incertidumbre que se observa en un alumnado que poco a poco cae en la pasividad.

Además, el hecho de que en educación secundaria el conocimiento esté cada vez más fragmentado en asignaturas organizadas en departamentos estancos puede llegar a ocasionar problemas de coordinación entre materias, dificultándose que los alumnos sean capaces de relacionar lo que se enseña en ellas; departamentos que se encargan de secuenciar los contenidos que se marcan en el Currículum oficial, y que deben trabajar con las Comisiones de Coordinación Pedagógica (CCP) cuya misión (entre otras) es intentar garantizar esa conexión interdepartamental.

No obstante, puede existir falta de coordinación, que conduzca a que se repitan (pero sin conexionar) contenidos en diferentes asignaturas o que se den por supuesto conocimientos aun no vistos por considerar que son competencia de otra asignatura, hechos que contribuyen a fragmentar el conocimiento haciendo difícil la interconexión por parte del alumnado.

El hecho de organizar contenidos en asignaturas estancas contribuye a que los alumnos perciban que dichas asignaturas no guardan relación de dependencia, y eso no es cierto, puesto que lo que se les enseña son áreas de conocimiento, y como el conocimiento es uno, dichas asignaturas guardar relación. Incluso entre las que pensamos que tienen menos en común, encontraremos nexos de unión que pueden fomentar la interdisciplinariedad de materias, aparentemente muy diferentes.

Existe además, otro factor que puede llevar a incrementar la desmotivación del alumnado, y que es el hecho de imponer actividades con un escasísimo (o nulo) margen de decisión y planificación por parte del mismo. Generalmente, las actividades que se les proponen dejan muy poco margen a la creatividad, no solo entendida como el dibujar, pintar o construir, sino también como el buscar estrategias y proponer soluciones a problemas detectados de forma novedosa, propia y razonada. Para ello es necesario dotar a los alumnos de herramientas y estrategias que les haga capaces de desarrollar el pensamiento creativo en el más amplio sentido del término, y éste es uno de los objetivos fundamentales que se persiguen con esta propuesta.

## 2. Propuesta de trabajo

Por todo lo expuesto presentamos el diseño de un Proyecto Integrado, denominado "*Cuéntame un cuento*", en el que se plantea un cambio en el proceso educativo al tomar como detonante un relato corto para iniciar una interdisciplinariedad programada, con un objetivo que los alumnos puedan percibir como único y común, por lo que es necesario el trabajo cooperativo y la motivación del

alumnado como clave principal para lograr éxitos en la adquisición de conocimientos, a través del desarrollo de diferentes tareas trabajadas en diversas asignaturas.

La metodología aplicada desarrolla el apartado teórico de la propuesta y su puesta en práctica se diseña por medio del trabajo por tareas. Esta estrategia permitirá al alumnado observar y extrapolar conocimientos presentados desde diferentes materias que se complementan en una propuesta común.

De esta forma, intentaremos que los aprendizajes se realicen de modo significativo y contextualizado, y que los contenidos tengan una aplicación práctica inmediata, para de esta forma aumentar la motivación de nuestros alumnos y por qué no, también del propio profesorado participante.

Uno de los puntos de partida es la búsqueda de un cambio en el proceso educativo que tenga como meta la motivación del alumnado a través del desarrollo de su propia creatividad, con el objetivo de que sean protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje, consiguiéndose la adquisición de las competencias básicas marcadas para la etapa de educación secundaria obligatoria<sup>1</sup> y un aprendizaje significativo y contextualizado de los contenidos del currículum.

Además, a través de este Proyecto Integrado se trabajan multitud de temas transversales que no son específicos de ninguna asignatura concreta, pero sí fundamentales en esta etapa educativa, como son: la educación en valores, la animación a la lectura, la comprensión oral y escrita, etc...., siendo muy útil también, para desarrollar de forma específica dos de las competencias básicas más generales: aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal.

Para llevar a cabo esta propuesta, nos basaremos, en las normas curriculares vigentes<sup>2</sup>. Entre sus propuestas<sup>3</sup> nos interesa destacar dos ideas principales metodológicas generales: *“los contenidos se presentarán con una estructuración clara de sus relaciones, planteando la interrelación entre distintos contenidos de una misma materia y entre contenidos de diferentes materias”* (artículo 12: 12); y: la necesidad de emprender *“procesos de innovación y experimentación educativa, encaminados a desarrollar adecuaciones de currículo y modelos flexibles de organización escolar que respondan a las necesidades del alumnado y al contexto del centro”* (disposición adicional 2: 29). Con el deseo de reflejar ambos puntos se inicia una reflexión sobre el proceso.

### 3. Marco Teórico

#### 3.1. Creatividad

*“La creatividad no consiste en una nueva manera, sino en una nueva visión”.*  
Edith Wharton

El concepto creatividad puede tener tantos significados como ámbitos de actuación a los que se les atribuya cualquier cualidad creativa.

Según el diccionario de la RAE, creatividad es la facultad de crear<sup>4</sup>, es decir producir algo de la nada. Pero esta definición, no nos da una idea clara de donde reside, ya que no sabemos si es una característica intelectual, un rasgo de personalidad, o una cualidad con la que todos nacemos.

---

<sup>1</sup> Cuatro cursos de 12 a 16 años

<sup>2</sup> Real Decreto 1631/2006, del 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la ESO. (BOE de 5-01-2007).

- Orden de 9 de mayo de 2007, por la que se aprueba el currículo de la educación secundaria obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA 1/06/07).

-Orden de 8 de julio de 2008, por la que se modifica la Orden de 9 de mayo de 2007 (BOA 17/07/08)

<sup>3</sup> - Orden de 9 de mayo de 2007, por la que se aprueba el currículo de la educación secundaria obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA 1/06/07).

<sup>4</sup> Del latín creare.

En la actualidad asociamos creatividad al ámbito artístico de una forma natural e inmediata, aunque esto sea una percepción relativamente reciente ya que tal y como nos explica W. Tatarkiewicz (1987):

1. Durante casi mil años, el concepto de creatividad no existió en filosofía, ni en teología, ni en el arte europeo. Los griegos no tuvieron tal término en absoluto; los romanos sí, pero nunca lo aplicaron a ninguno de estos tres campos. Para ellos, era un término del lenguaje coloquial, «creator» era un sinónimo de padre, y «creator urbis», del fundador de una ciudad.
2. Durante los siguientes mil años, el término se utilizó, pero exclusivamente en teología: «creator» era un sinónimo de Dios. La palabra siguió empleándose, en este sentido únicamente, hasta una época tan tardía como la Ilustración.
3. Es en el siglo XIX cuando el término «creator» se incorpora al lenguaje del arte. Pero entonces se convirtió en la propiedad exclusiva (en el mundo humano) del arte: creador se convirtió en sinónimo de artista. Se forman nuevas expresiones, que anteriormente se habían considerado como superfluas, como por ejemplo el adjetivo «creativo» y el sustantivo «creatividad»; estas expresiones se utilizaban exclusivamente para hacer referencia a los artistas y a sus obras.
4. En el siglo XX, la expresión «creator» empezó a aplicarse a toda la cultura humana; se comenzó a hablar de la creatividad en las ciencias, de políticos creativos, de creadores de una nueva tecnología. Hoy día manejamos muchas variantes de palabras que tienen una misma raíz y un sentido análogo: creador, crear, creativo, creatividad (W. Tatarkiewicz, 1987: 286).

Resulta difícil encontrar una definición unívoca pero podríamos referirnos a este concepto como:

*Un proceso complejo, dinámico e Integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se manifiesta en cualquier dominio del conocimiento: Bellas Artes, Humanidades, Diseño, Ciencias y Tecnologías, etc. Se asocia con percibir y pensar de forma original, única, novedosa, pero a la vez útil y bien valorada socialmente. Se refiere a la producción de algo nuevo, que amplía o transforma un conocimiento, un producto o un servicio, y que es aplaudido por los expertos de dicho dominio (Guilera, 2011: 21)*

Por lo tanto, la creatividad puede considerarse *un proceso para encontrar nuevas soluciones a nuevos problemas* y es más necesario que nunca en nuestro mundo de cambios permanentes. Por ello si desarrollamos el pensamiento creativo en nuestros alumnos, lograremos ayudarlos a generar ideas y desarrollar aptitudes y actitudes que les serán de gran ayuda tanto en el ámbito social como en el terreno profesional.

El estudio de la investigación científica de la creatividad como proceso tiene como pionero y principal exponente a Guilford y su Modelo de la Estructura del Intelecto (MEI), en el que formula la existencia del *Pensamiento Productivo*.

El Pensamiento Productivo se basa en la obtención de nuevas informaciones y se divide en dos actividades cognitivas: *el Pensamiento Convergente y el Pensamiento Divergente*:

*Pensamiento convergente*: es el proceso cognitivo consciente y racional que reproduce lo aprendido previamente. Utiliza las leyes de la lógica y la secuenciación lineal para conectar las ideas entre sí. Este estilo de pensamiento tiene como misión resolver los problemas que se presentan a la hora de adaptarse al medio.

*Pensamiento divergente*: es la actividad intelectual que busca nuevas soluciones y propuestas alternativas posibles ante las mismas situaciones previas. No está controlado por la lógica, sino que es más bien un pensamiento simbólico y metafórico que opera más desde la imaginación que desde la realidad concreta.

Según Guilford (1981), todas las personas poseen y combinan las dos modalidades de pensamiento y la creatividad surge de la integración de ambas. ( ) La creatividad no es un don exclusivo de unos pocos privilegiados, sino un valor compartido por toda la

humanidad. Ahora bien, el reparto es desigual, ya que no todos tienen la capacidad de utilizar y alternar la dominancia de un tipo de pensamiento sobre otro. Por ello, el desarrollo de la capacidad creativa implica la habilidad de acceder y hacer funcionales ambos estilos de pensamiento. (Alsina, 2009: 25)

Además, Guilford (1980) plantea la existencia de una serie de aptitudes que corresponden al Pensamiento Divergente, algunas fundamentales como Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Redefinición, Penetración, Elaboración y que pueden ser desarrolladas, entrenadas y ejercitadas por medio de programas y actividades de formación en creatividad.

Ahora bien, ¿una persona creativa lo es en todo?

Howard Gardner (2001) y su *teoría de las inteligencias múltiples* nos presenta una nueva visión de la creatividad según la cual la mente se estructura en:

1. La inteligencia lingüística: habilidad especial hacia el lenguaje hablado y escrito, como aprender idiomas o usar el lenguaje para lograr determinados objetivos.
2. La inteligencia lógico – matemática: capacidad de utilizar la lógica para analizar problemas o realizar operaciones matemáticas e investigaciones científicas.
3. La inteligencia visual – espacial: es la capacidad de manipular y manejarse en espacios grandes o reducidos.
4. La inteligencia musical: habilidad de interpretar, componer y apreciar la música.
5. La inteligencia corporal – cenestésica: Es la capacidad de emplear partes del propio cuerpo, o el cuerpo en su totalidad, para resolver problemas o crear algo.
6. La inteligencia interpersonal: es la capacidad de entender las intenciones, las motivaciones y los deseos de otras personas, lo que permite trabajar o relacionarse óptimamente con ellas.
7. La inteligencia intrapersonal: es la habilidad de comprenderse uno mismo y poder regular con eficacia su propia vida.
8. La inteligencia naturalista: supone un conocimiento profundo de la fauna, flora y el medio natural en general.
9. La inteligencia existencial. Capacidad de preguntarse y reflexionar sobre el significado de la vida, la muerte, el destino del mundo, etc... (Ibidem:32-33)

Gardner (2001), mediante experimentos con sujetos que presentaban alguna lesión cerebral y el estudio de siete personajes que destacaban en cada una de las inteligencias descritas, prueba que las personas excepcionalmente creativas en un ámbito, no lo son necesariamente en un sentido general.

*Una persona no es creativa en general; no se puede decir que una persona sea "creativa". Debemos decir que es creativa en X cosa, ya sea en escribir, enseñar o dirigir una organización. La gente es creativa en algo. (Howard Gardner)*

Para este autor, la creatividad es un fenómeno multidisciplinar y polisémico en el cual son fundamentales las circunstancias y las reacciones de las personas que rodean el trabajo de los sujetos creadores.

A la luz de lo visto, se puede utilizar la Teoría de las Inteligencias Múltiples como marco de referencia para desarrollar metodologías docentes que tengan en cuenta la diversidad de los alumnos. Debemos olvidarnos del sistema escolar tradicional, basado únicamente en el pensamiento lógico – matemático y lingüístico - verbal para pasar a tratar de comprender y cultivar otros aspectos de la personalidad, las emociones y las diferencias propias.

Por lo tanto, si queremos alumnos capaces de enfrentarse a los retos de una sociedad en cambio, deberemos promover la creatividad, la libertad de decisión, la capacidad de transformar el entorno y la autorrealización personal.

### 3.2. Creatividad y educación

*“Si levantamos la vista, no veremos ninguna frontera”*  
(Proverbio Chino)

Ahora que hemos clarificado en qué consiste *“eso de la creatividad”*, vamos a analizar cómo se pueden conseguir su incremento dentro del ámbito educativo.

La creatividad es una de las necesidades de la sociedad innovadora en la que estamos inmersos, por lo que debemos evitar la enseñanza tradicional anclada en el pasado que potencia casi en exclusividad *el pensamiento convergente*<sup>5</sup> para pasar a un modelo educativo que apueste por la actividad creadora. Para ello, deberemos potenciar el pensamiento holístico<sup>6</sup>, el pensamiento divergente<sup>7</sup> y el pensamiento lateral<sup>8</sup>.

Este cometido del desarrollo de la creatividad suele encomendarse en nuestro sistema educativo (en el mejor de los casos), casi en exclusiva a la educación artística, lo cual es un error ya que debería desarrollarse en cualquier área.

Para poder potenciar el desarrollo de la creatividad en nuestros alumnos, vamos a utilizar *el aprendizaje cooperativo*, que se define como:

*Obrar conjuntamente con otro (s) para conseguir un mismo fin* (Ferreiro, 2006:34)

Este tipo de trabajo no debe confundirse con el *trabajo colaborativo* que es:

*Contribuir con algo, ayudar a otros en el logro de un fin* (loc.cit)

El aprendizaje creativo implica tareas y acciones tales como, explorar, investigar, organizar, producir, decidir... y las actividades generadas por este tipo de tareas son más enriquecedoras e interesantes si se realizan mediante un trabajo cooperativo.

Pero trabajar de forma cooperativa no significa la ausencia de trabajo individual, ya que para poder pensar en grupo es necesario que previamente hayamos pensado de forma individual.

*La concepción del aprendizaje cooperativo exige de ambos momentos, los cuales, si los sabemos alternar didácticamente, potencian el esfuerzo individual y también el trabajo en equipo* (Ibidem: 35)

Nuestro sistema educativo se ha centrado tradicionalmente en el aprendizaje individual de conceptos adquiridos a través del aprendizaje memorístico pero hoy en día debemos basar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el logro de las ocho competencias básicas que se definen como la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales que se han de adquirir a lo largo de la enseñanza obligatoria<sup>9</sup> y que han de servir para resolver situaciones concretas relacionadas con nuestra vida.

Para que este proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolle de forma efectiva, debemos intentar evitar que en todos los procesos que llevemos acabo aparezcan los denominados *asesinos de la creatividad* identificados por Teresa M. Amabile (Goleman D., Kaufman P & Ray Michel, 2009)

---

<sup>5</sup> Ver definición en apartado 3.1

<sup>6</sup> El pensamiento holístico percibe las cosas en su conjunto y no analiza sus partes (ver el bosque más que los árboles) y es muy importante para el desarrollo de la creatividad ya que permite considerar las distintas situaciones y oportunidades de un todo.

<sup>7</sup> Ver definición en apartado 3.1 Para más información consultar Alvarez, E. (2010)

<sup>8</sup> El pensamiento lateral se define como un conjunto de métodos de pensar que permiten cambiar conceptos, modificar percepciones y aumentar la creatividad. Este tipo de pensamiento es contrario al pensamiento lógico o pensamiento vertical que es fundamentalmente hipotético y deductivo, pero que tiene una gran limitación de posibilidades cuando se trata de buscar soluciones a problemas que requieren nuevos enfoques o formas de actuar. (Bono E, 1991)

<sup>9</sup> Las competencias básicas en Aragón quedan reguladas y definidas en el Anexo 1 de la Orden de 9 de mayo 2007, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

- *La vigilancia:* El miedo al error aumenta por la posibilidad de ser juzgado y eso nos quita cualquier impulso de hacer algo arriesgado o diferente.
- *La evaluación y la recompensa:* Debemos evaluar los resultados y darles reconocimiento, pero no debe ser lo único, puesto que estaríamos fomentando una motivación extrínseca en detrimento de la intrínseca.
- *La competencia:* No es bueno poner a las personas en situaciones desesperadas de ganar o perder, ya que de esta forma lo único que conseguimos es fomentar la competencia en lugar de la colaboración. Esto, no significa que no pueda haber una competencia sana que fomente el espíritu de equipo, pero nunca una en la que el hecho de ganar o perder nos convierta en alguien mejor o peor que el compañero. Todos ganamos si aprendemos del proceso creativo.
- *El exceso de control y la restricción de elecciones:* Consiste en indicar a las personas exactamente cómo hacer las cosas. Los profesores a menudo confunden esta manipulación con su deber de instruir.
- No debe imponerse las actividades excesivamente dirigidas, ni marcar en exceso como se debe realizar una tarea, se tiene que permitir que las personas se dejen llevar por su propia curiosidad.
- *La presión:* Si obligamos a alguien a hacer algo, es posible que lo odie; en cambio, si nos tomamos tiempo para incentivar el interés por esa actividad o explicar por qué es importante, es posible que la motivación se active por sí sola y que no se entienda como una orden sino como una necesidad.
- *El tiempo limitado:* Se debe ampliar en la medida de lo posible el plazo de tiempo dedicado a la realización de las tareas.

### 3.2.1. Proyectos integrados y creatividad

*“Nunca digas a la gente cómo hacer las cosas, diles qué hacer y que te sorprendan con su ingenio”.*  
General George S. Patton

Una metodología que apueste por el aprendizaje creativo debe basarse en el desarrollo del pensamiento lateral y el aprendizaje cooperativo.

La creatividad no es exclusiva del ámbito artístico, ya que está presente en nuestros quehaceres cotidianos y forma parte de cualquier ámbito. Por lo tanto si queremos potenciar la creatividad, deberemos utilizar herramientas metodológicas que nos permitan trabajar desde puntos de vista múltiples.

El Proyecto Integrado se propone como recurso para el desarrollo de la creatividad del alumnado ya que:

*El aprendizaje creativo no es una cuestión de saberes parcelados, sino que se construye por medio de la integración disciplinar. Tampoco lo realizan los individuos aisladamente, sino que implica y compromete a diversos agentes educativos y sociales. El aprendizaje creativo es de carácter transversal.* (Alsina, 2009: 63)

Desde esta propuesta interdisciplinar<sup>10</sup> se pretende la interconexión y contextualización de las diferentes disciplinas participantes además de la formación de personas capaces de afrontar holísticamente<sup>11</sup> los retos de nuestra sociedad en cambio permanente.

Un *Proyecto Integrado* es un conjunto de tareas que se encuentran interrelacionadas y coordinadas para alcanzar objetivos específicos y que aglutinan y se desarrollan desde distintas disciplinas.

El trabajo por Proyectos Integrados, está basado en el *método por Proyectos*<sup>12</sup> creado por Kilpatrick en 1918 y relacionado con las corrientes de la escuela activa y el movimiento de educación progresista americana de finales del siglo XIX. Kilpatrick (Kilpatrick, 1944) abogaba porque la práctica educacional debería reflejar valores democráticos y organizarse mediante un sistema que garantice mayor libertad de acción y pensamiento.

<sup>10</sup> Consultar Castañer, M. & Trigo, E. (1995)

<sup>11</sup> Ver nota 6: pensamiento holístico.

<sup>12</sup> El método de proyectos tiene como antecedentes la teoría psicogenética, de la cual desprende el enfoque epistemológico constructivista.



### 3.2.2. Trabajo por tareas<sup>13</sup>

*“Aprender es descubrir que ya sabes, actuar es demostrar que lo sabes”*  
R. Bach

El Proyecto Integrado que proponemos como metodología de desarrollo de la creatividad, está organizado por tareas.

Una *tarea* es una secuencia didáctica organizada de tal forma que ayude a los alumnos a lograr la realización de una actividad compleja relacionada con distintas áreas de conocimiento y con la experiencia vital del estudiante. Su objetivo principal es la integración del saber, saber hacer y saber ser<sup>14</sup>, por lo que tiene carácter competencial.

Por lo tanto, podríamos definir *tarea*<sup>15</sup> como: acción o conjunto de acciones orientadas a la resolución de una situación – problema dentro de un contexto definido, mediante la combinación de todos los saberes disponibles que permitan la elaboración de un producto relevante (no confundir tareas con las actividades<sup>16</sup> y los ejercicios<sup>17</sup>).

Esta definición de tarea nos da una visión clara de que esta herramienta didáctica puede ser utilizada para desarrollar la creatividad, ya que en su propia definición está implícito dicho concepto. Los elementos de los que consta una tarea son:

1. *Contexto*: Es el marco concreto en el que se presenta la situación – problema en el que se van a aplicar las CCBB que se van a trabajar (familiar, personal, profesional...)
2. *Criterios de evaluación*: Se debe partir de los establecidos en el Curriculum y concretarse mediante *indicadores* que hagan observable el aprendizaje y queden asociados a las diferentes CCBB. Además deben ir acompañados de *momentos, agentes e instrumentos* de evaluación.
3. *Objetivos y contenidos*: Se parte de los descritos en el Curriculum y se concretan en *objetivos didácticos y contenidos concretos*.
4. *Metodología*: Debe incluir los *espacios, agrupamientos, temporalización, recursos* y el diseño de las actividades en las que subdivide la tarea.

Estos elementos son los que se utilizarán para describir cada una de las tareas en las que se organiza este Proyecto Integrado de Innovación.

## 4. Diseño metodológico

*“No nos atrevemos a muchas cosas porque son difíciles, pero son difíciles porque no nos atrevemos a hacerlas”.*  
Séneca

### 4.1. Descripción del Proyecto

*CUÉNTAME UN CUENTO* es una propuesta metodológica (Proyecto integrado) que consiste en *representar un cuento (o adaptación literaria), que ha sido elaborado y diseñado por alumnado de educación secundaria y orientado por un conjunto de profesores, a un grupo de alumnos de una etapa educativa inferior (infantil, primaria etc....)* (producto final). Consiste, por tanto en un trabajo

<sup>13</sup> Consultar Delfino, M., Dettori, G. & Lupi, V. (2009)

<sup>14</sup> Saberes relacionados con la visión holística de las competencias.

<sup>15</sup> Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

<sup>16</sup> Actividad: propuesta didáctica que pone en acción capacidades aprendidas, de forma combinada y sirve para desarrollar aquellas otras que solo pueden aprenderse desde la acción y el auto aprendizaje. El alumno utiliza y aplica distintos procesos mentales y conocimientos. Consolidan conceptos y procedimientos. Ejemplo: Resolver un problema

<sup>17</sup> Ejercicio: propuesta didáctica que sirve para ejercitar mecánicamente al alumno y va dirigido a los aprendizajes disciplinares. Se espera de ellos una respuesta prefijada y fija. Sirven para consolidar aprendizajes elementales y base. Ejemplo: resolver una operación matemática.

multidisciplinar en que se interrelacionan conocimientos, procedimientos y actitudes procedentes de diferentes materias.

Puede plantearse en cualquiera de los cursos de secundaria en los que se imparta la asignatura de Educación Plástica y Visual ya que la innovación se centra en la metodología de trabajo. Las asignaturas implicadas serán (mínimo las dos primeras):

- Educación plástica y visual
- Lengua y literatura castellana
- Educación física
- Lengua extranjera
- Música

El aula en la que se realice se organizará en grupos de no más de cinco alumnos, que deberán realizar las tareas programadas por el profesorado implicado tales como seleccionar o adaptar la narración, decidir el tipo de representación, seleccionar y utilizar recursos musicales y/o audiovisuales, realizar las ilustraciones, diseñar la escenografía...realizar la representación.

#### 4.2 Marco de referencia. Antecedentes y referentes

El principal marco de referencia sobre el que se apoya este Proyecto es la investigación realizada a cabo sobre la creatividad, su importancia en la educación y su interrelación con el trabajo por proyectos y por tareas. No obstante, se han tenido en cuenta multitud de fuentes de diversos ámbitos ya que este proyecto desarrolla tareas multidisciplinares con integración conocimientos. Algunos de ellos son:

##### 4.2.1 Vertiente escenográfica<sup>18</sup>

Como principal referente se ha tenido en cuenta el trabajo de *la Bauhaus* en lo relativo a sus talleres de teatro. Sus propuestas participaban de la idea de una necesaria reforma de las enseñanzas artísticas como base para una consiguiente transformación de la sociedad de la época, de acuerdo con la ideología socialista de su fundador.

Otros referentes consultados son *el teatro de luz negra*<sup>19</sup>, *el teatro de sombras*<sup>20</sup>, *el teatro de aula*<sup>21</sup>, *Picabia*<sup>22</sup> y *John Cage*<sup>23</sup>.

##### 4.2.2 Vertiente cartel e ilustración<sup>24</sup>

Entre los principales referentes se encuentran los trabajos de *Jules Chéret*<sup>25</sup>, *Toulouse-Lautrec*<sup>26</sup> y más recientemente *Milton Glaser*<sup>27</sup> o *Saul Bass*<sup>28</sup>.

No obstante, en el desarrollo de las tareas que se trabajarán en este proyecto, y en la memoria inicial se deben especificar todos los antecedentes y referentes específicos de cada tema.

<sup>18</sup> Para más información consultar Muñoz, I., Díez, S., & Izquierdo, J. J. (1998), Como organizar talleres de teatro en secundaria (en línea) y teatro de sombras y teatro negro (en línea).

<sup>19</sup> Consiste en crear un juego de oscuridad y elementos fluorescentes (titeres, marionetas, etc.).

<sup>20</sup> Proyección de marionetas con movimiento delante de un fondo iluminado.

<sup>21</sup> Para ampliar información consultar Blanco P. (2005): *El teatro de aula como estrategia pedagógica: proyecto de innovación e investigación pedagógica*.

<sup>22</sup> En 1924 realizó el vestuario y decorados para un ballet dadaísta llamado Relâche (Descanso).

<sup>23</sup> Compositor, instrumentista, filósofo, teórico musical, poeta, artista y pintor. Introdujo el proceso azaroso como estrategia de trabajo. Bajo su estímulo surgió FLUXUS, movimiento artístico dadá que pretende la interdisciplinariedad y la adopción de medios y materiales procedentes de diferentes campos.

<sup>24</sup> Para más información consultar Walton, R., Gilijes, K. & Heppel, I. L. (1988).

<sup>25</sup> Pintor y litógrafo francés que se convirtió en un maestro del arte del cartel, llegando a ser considerado como el creador de este.

<sup>26</sup> Pintor y cartelista francés pos-impresionista.

<sup>27</sup> Diseñador gráfico y creador de más de 300 carteles entre ellos el famoso de Bob Dylan, un símbolo de los años sesenta.

<sup>28</sup> Reconocido diseñador gráfico estadounidense, conocido por su trabajo en el cine y en el diseño de algunas de las identidades corporativas más importantes de Estados Unidos.

### 4.3 Objetivos

Los *objetivos didácticos* y comunes a todas las asignaturas son:

- Desarrollar la creatividad.
- Aprender a trabajar de manera cooperativa.
- Desarrollar la expresividad (escrita, oral, física, artística, etc..)
- Aumentar el nivel de motivación
- Aprender a contextualizar los contenidos de diferentes materias en el desarrollo de una actividad.
- Aumentar el interés por la lectura.
- Conocer y apreciar la literatura de transmisión oral
- Desarrollar la expresión oral.
- Utilizar la biblioteca de aula y de centro.
- Desarrollar valores, actitudes y comportamientos
- Aplicar las TIC en diferentes contextos y materias.
- Utilizar contenidos multimedia que favorezcan la comprensión y asimilación de los contenidos curriculares.

### 4.4 Guía de trabajo

A continuación, se detalla la Guía de trabajo desarrollada para 1º de Educación Secundaria Obligatoria que podrá ser adaptada dependiendo del nivel educativo y del número de asignaturas (profesorado) implicado en él.

#### 4.4.1 Agentes: todo el profesorado implicado:

(Comienzo de curso)

- I. Con anterioridad a la presentación de las programaciones anuales de cada una de las asignaturas implicadas deberán mantenerse reuniones de coordinación interdepartamentales en las que se concretaran aspectos tales como:
  - cronograma detallado del desarrollo del proyecto;
  - asignaturas y docentes implicados y herramientas para su coordinación;
  - tareas a desarrollar y su inclusión en las programaciones correspondientes;
  - estimación del presupuesto necesario para la puesta en marcha;
  - calendario de reuniones del profesorado implicado.;
  - propuesta de ponentes (a determinar según disponibilidad y necesidad)<sup>29</sup>.
- II. Se redactará una memoria inicial que se presentara a los diferentes departamentos implicados y a la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP) para su aprobación e inclusión en la Programación General Anual.
- III. En la asignatura de Educación plástica y visual, se desarrollará una *tarea experimental* a finales del primer trimestre para poder modificar, si se considera adecuado, aspectos de la metodología y organización.

#### 4.4.2 Contenidos: asignaturas implicadas

(Fase 0)

- I. Se realizará de forma previa al comienzo del trabajo y consistirá en la explicación detallada del trabajo propuesto y la creación de los grupos.

---

<sup>29</sup> se informará al departamento de Actividades Complementarias y extraescolares para su aprobación, coordinación e inclusión dentro de la memoria del departamento.

II. Los alumnos tras una fase inicial de trabajo y toma de decisiones, deberán presentar una propuesta al conjunto de profesores, en la que se especifique:

- Alumnos a los que irá dirigida la representación.
- Tipo de representación.
- Preselección del texto base y género (cuento, poema, adaptación, etc...)

*Lengua y literatura castellana (1ª fase)*

I. Selección/adaptación de la narración que servirá de base para todo el trabajo y cuyo objetivo final es la representación a un grupo de escolares de infantil o primaria (ya ha sido elegido el nivel) y que será guiada por el profesor responsable.

*Lengua extranjera (1ª fase)*

I. Adaptación de la narración seleccionada (o adaptada).

*Educación plástica y visual (y colaboradoras) (2ª fase)*

I. Diseño de la puesta en escena de la narración en la que participarán las asignaturas de música (elección de música) y de educación física (conciencia de su propio cuerpo como espacio de percepción propia que le posibilita la expresión y comunicación de forma intencional y creativa, expresión corporal, bailes etc...). Puede utilizarse cualquier tipo de escenificación (títeres, representación, proyección etc....)

II. Ilustración en técnica libre de la narración seleccionada. Podrá realizarse con medios digitales (ilustración)) o medios gráficos.

III. Diseño de un cartel para publicitar la representación.

IV. Realización del vestuario (o material) necesario para la puesta en escena.

V. Actividad complementaria (video - edición).

*Música (2ª fase)*

I. Elección (o composición) de la música tanto a nivel general de ambientación, como de distintas piezas para acompañar danzas o bailes.

*Educación física (2ª fase)*

I. Expresión corporal.

**4.4.3 Representación de la narración: todas las asignaturas implicadas**

I. Ensayos de la puesta en escena diseñada.

II. Ensayo general.

- a. Los alumnos asistirán a la representación de sus compañeros y evaluarán las propuestas justificando sus calificaciones.
- b. Los profesores seleccionaran la propuesta finalista atendiendo a este apartado.

III. Colocación del cartel anunciador de la actividad.

IV. Representación de la propuesta finalista en lengua castellana.

V. Representación de la propuesta finalista en lengua extranjera.

#### 4.4.4 Actividad complementaria. Video - edición<sup>30</sup>: Educación plástica y visual y música

Si el Proyecto Integrado motiva a los alumnos se propondrá esta actividad complementaria que consistirá en:

- Grabación en video de las representaciones (castellano y lengua extranjera).
- Edición del video y montaje final.
- Difusión del video en la red (Subida del video al blog de clase, youtube etc)

#### 4.4.5 Evaluación: todo el profesorado implicado

(Al finalizar el proyecto)

- I. Se redactará una memoria final, en la que se recogerán todos aquellos aspectos relevantes y será presentada a la CCP, así como a los jefes de departamento de las materias participantes y al departamento de Actividades Complementarias y extraescolares.

#### 4.5 Complementariedad metodológica

Como metodología específica para el desarrollo del aprendizaje creativo, se utilizará, además de lo expuesto, la técnica de *seis sombreros de pensar* (Bono, 1991), técnica creada por Edward de Bono<sup>31</sup> (1991) para facilitar la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de vista y que, directamente relacionada con el pensamiento lateral, es muy adecuada para desarrollar el aprendizaje creativo. Los seis sombreros de colores representan seis maneras de pensar.

1. *Sombrero blanco*: neutral y objetivo. No interpreta ni opina. Se ocupa de datos, cifras, necesidades y objetivos.
2. *Sombrero rojo*: pensamiento emocional. Su uso permite al que lo utiliza decir: "*así me siento con respecto a este asunto*" sin tener que justificarse.
3. *Sombrero negro*: pensamientos negativos. Señala lo que está mal y los motivos por los que algo no puede funcionar para evitarlo o solucionarlo (realiza la evaluación negativa).
4. *Sombrero amarillo*: es la evaluación positiva. Sirve para seleccionar los elementos positivos de una idea de forma fundada. Es constructivo y se ocupa de hacer que las cosas ocurran.
5. *Sombrero verde*: sombrero de la creatividad. En este momento se pueden utilizar también otras técnicas para generar ideas y desarrollar la creatividad. Implica movimiento, provocación para buscar alternativas e ir más allá de lo conocido, lo obvio y lo satisfactorio.
6. *Sombrero azul*: Se ocupa de la organización y el control del proceso del pensamiento. Controla el uso de los otros sombreros.

Esta técnica de desarrollo del pensamiento lateral nos permite:

1. *Representar un papel*: mientras alguien en un grupo "*se pone un sombrero*" está representando un papel y liberándose de las defensas del ego que son responsables de errores al pensar.
2. *Dirigir la atención*: "*ponerse un sombrero*" implica dirigir la atención de forma consciente hacia una forma de pensar.
3. *Crear flexibilidad*: al pedir a alguien, incluso a uno mismo, que se ponga un sombrero, se le está pidiendo que cambie de modo, que deje de ser negativo, que tiene permiso para ser puramente emocional.
4. *Establecer reglas del juego*: esta técnica de trabajo la utilizaremos para en el desarrollo de la fase 0 y para la fase final en la que se utiliza la coevaluación (los alumnos deben evaluar los trabajos del resto de la clase y el suyo propio), así como en cualquier momento del proyecto cuando se quiera hacer hincapié sobre la necesidad de utilización de alguno de los tipos de pensamientos. Se utilizarán además otras técnicas creativas que se irán adecuando en función de las tareas y ejercicios propuestos (Guilera, 2011)

<sup>30</sup> Esta actividad será realizada por todos los alumnos de clase mediante el reparto de funciones que llevara a cabo el profesorado implicado en esta fase.

<sup>31</sup> Escritor y psicólogo, entrenador e instructor en el tema del pensamiento. Acuñó el término «pensamiento lateral» en su libro *Seis sombreros para pensar*. Consultar *Método seis sombreros de pensar* (en línea).

#### 4.6 Desarrollo del trabajo por tareas

A modo de ejemplo se proponen algunas tareas implicadas en las diferentes fases expuestas<sup>32</sup> y que deberán adaptarse en función del curso y el profesorado participante (véase Tabla 1).

**Tabla1:**  
*Ejemplificación de tareas*

TAREA 1:	TAREA 2:	TAREA 3:	TAREA 4:	TAREA 5:	TAREA 6:
Trabajo previo	Adaptación/ selección texto base y traducción a lengua extranjera	Puesta en escena de narración	Ilustración en técnica libre de la narración	Diseño de un cartel	Actividad complementaria (video-edición)
<u>Asignaturas:</u> Educación plástica y visual; Lengua castellana y literatura; Lengua extranjera; Música y Educación Física.	<u>Asignaturas:</u> Lengua castellana y literatura; Lengua extranjera.	<u>Asignaturas:</u> Educación plástica y visual; Lengua castellana y literatura; Lengua extranjera, Música y Educación física.	<u>Asignaturas:</u> Educación plástica y visual.	<u>Asignaturas:</u> Educación plástica y visual.	<u>Asignaturas:</u> Educación plástica y visual y Música.

#### 4.7 Propuesta de evaluación<sup>33</sup>

La evaluación del aprendizaje en este Proyecto se entiende como un *proceso continuo* de recogida de información y análisis que permitirá conocer qué aprendizaje se está consiguiendo, qué variables influyen y cuáles son las dificultades. Por lo tanto, el objeto de la evaluación no es único. Podría entenderse que lo que hay que evaluar es el producto final, es decir, el aprendizaje logrado por el alumno pero, también es de suma importancia evaluar la influencia de las posibles variables que pueden influir en el rendimiento final, como la actitud y el trabajo de los alumnos, el proceso de enseñanza, los materiales didácticos empleados, etc.

En el desarrollo de todas las tareas a realizar, se deben especificar los criterios, indicadores, tipos, instrumentos... de evaluación a utilizar que siempre serán los más variados posibles, para obtener una adecuada información.

A modo de ejemplo, para la elección de la propuesta que finalmente se representará se utiliza la coevaluación. Los alumnos asistirán a la representación de sus compañeros y evaluarán las propuestas argumentando y justificando sus calificaciones.

La evaluación de la práctica docente será llevada a cabo por el profesorado recogiendo las conclusiones resultantes en una memoria final.

#### 5. Conclusiones

Este Proyecto no ha sido llevado a efecto ya que es un trabajo final de Máster y el periodo en el que los alumnos realizan las prácticas es anterior a la entrega.

<sup>32</sup> Teniendo en cuenta la extensión del artículo es imposible describir los elementos de cada una de ellas. Para más información <http://zaguan.unizar.es/>

<sup>33</sup> Consultar Tenbrink, T.D. (2006).

No obstante, su realización nos ha ratificado en el convencimiento de que mediante la reflexión, el permanente proceso de formación de los docentes y a través de la interacción que supone el proceso de enseñanza aprendizaje; podemos transformar la sociedad, siendo responsabilidad de los integrantes del sistema educativo y especialmente del profesorado, el intentar continuamente la mejora del sistema, con el objetivo de colaborar en la formación de nuestros alumnos como los ciudadanos del mañana.

## 6. Referencias bibliográficas

- Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A. & Ibarretxe, G. (2009). *10 ideas clave. Aprendizaje creativo*. Barcelona: Graó.
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente*. [http://www.interac.es/adjuntos/crea\\_pensa\\_diver.pdf](http://www.interac.es/adjuntos/crea_pensa_diver.pdf). (consulta:17 Junio 2013)
- Blanco, P. (2005). *El teatro de aula como estrategia pedagógica: proyecto de innovación e investigación pedagógica*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Bono, E. (1991). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Castañer, M. & Trigo, E. (1995). *La interdisciplinariedad en la Educación Secundaria Obligatoria*. Propuestas teórico - prácticas. Zaragoza: Inde.
- Como organizar talleres de teatro en secundaria (en línea). <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/crea/experiencias/detalle/ImagenesE.QuijoteTeatro/E.QuijoteTeatro.pdf> > (Consulta: 20 abril 2013)
- Delfino, M., Dettori, G. & Lupi, V. (2009). *Aprendizaje basado en tareas y las TIC: actividades creativas en el contexto de un Proyecto europeo*. Barcelona: elearningeuropa.info
- Ferreiro, R. (2006). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. México: Trillas.
- Gardner, H (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Buenos Aires: Paidós
- Goleman, D., Kaufman, P & Ray, M., (2009). *El espíritu creativo*. Barcelona: Zeta
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Sabadell: Fundit.
- Guilford, J. P. (1980). *La creatividad*. Madrid: Narcea.
- Guilford, J. P. & Lagemann, J. K. (1981). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.
- Kilpatrick, W. H. (1944). *La teoría pedagógica en la que se basa el programa escolar*. Buenos Aires: Losada.
- Método seis sombreros para pensar (en línea). <http://unatizaytu.blogspot.com.es/2012/02/seis-sombreros-para-pensar.html>> (consulta: 18 Mayo 2013)
- Muñoz, I., Díez, S., & Izquierdo, J. J. (1998). *Talleres de teatro en Educación Secundaria: una experiencia lúdica*. Madrid: Narcea.
- Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de las seis ideas*. Madrid: Tecnos.
- Teatro de sombras y teatro negro (en línea). <http://bbeecprcaceres.blogspot.com.es/2013/04/teatro-de-sombras-y-teatro-negro.html>> (Consulta: 20 abril 2013)
- Tenbrink, T.D. (2006). *Evaluación. Guía práctica para profesores*. Madrid: Narcea.
- Walton, R., Gilijes, K. & Heppel, I L. (1988). *Haga usted mismo su diseño gráfico*. Madrid: Hermann Blume

## 7. Agradecimientos

Al profesorado del IES Segundo de Chomón de Teruel (España) por su colaboración y amabilidad.  
Al profesorado del Máster por su ayuda y disposición.