



Metodología sobre cómo aplicar las artes y la literatura en la educación, la creatividad y la innovación

Tabla de contenido

A. Introducción e infografía	3
B. Marco de aprendizaje de la metodología	9
a) Objetivos de aprendizaje	9
b) Grupos objetivo-directos e indirectos.....	9
c) Resultados de aprendizaje en términos de conocimientos, habilidades y competencias.	11
C. Parte I: ¿Por qué utilizar las artes y la literatura en la educación de adultos?.....	12
a) Combinando la teoría y la historia del arte y la literatura con los principios de la educación no formal e informal	12
b) Creatividad e innovación en la enseñanza actual y las tres categorías de aptitudes y conocimientos que los alumnos necesitan para tener éxito en el trabajo y la vida en el siglo XXI.....	21
c) Habilidades de emprendimiento y empresariales.....	26
d) Ejemplos de programas, iniciativas y planes de estudio de la educación formal, que utilizan las artes y la literatura para estimular la creatividad y la innovación de los alumnos	29
e) ¿Cuáles podrían ser los resultados esperados si utilizamos las artes y la literatura en la educación de adultos para la enseñanza de habilidades empresariales?	32
D. Parte II: ¿Cómo utilizar las artes y la literatura en la educación de adultos?	33
1) Fundamentos de la educación artística - 3 pilares pedagógicos complementarios	33
2) Principios básicos de la terapia de arte y la teoría del color	38
3) Fundamentos de la escritura creativa y la narración (storytelling)	42
E. Parte III: Plan de sesión / lección	47
a) Técnicas y métodos relevantes de educación no formal e informal para adultos (dinámicas de grupo, técnicas de coaching, reflexión y autorreflexión de los alumnos)	47
b) Directrices sobre cómo desarrollar actividades para aplicar las artes y la literatura en la educación no formal de adultos	50
c) Plantilla de un plan de sesión /lección para aplicar las artes y la literatura para fomentar la creatividad y la innovación en temas relacionados con las habilidades empresariales.....	55
d) Criterios para determinar las obras de arte y literatura adecuadas para las actividades	58








"El apoyo de la Comisión Europea para elaborar esta publicación no implica la aprobación de sus contenidos, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él."

A. Introducción e infografía

En el pasado a los profesores y educadores se les decía qué, cuándo y cómo enseñar. Se esperaba que usaran los mismos métodos que las generaciones anteriores y se desalentaba cualquier desviación de las practicas tradicionales.

Hoy en día, se anima a los educadores a que adapten y adopten nuevas prácticas que integren el arte y la ciencia en el aprendizaje. Admiten que su papel más importante es conocer a cada estudiante a nivel personal para comprender sus necesidades individuales, su estilo de aprendizaje, sus antecedentes sociales y culturales, sus intereses y habilidades. Para que esto sea posible, los educadores y los profesionales de la formación necesitan nuevas herramientas de aprendizaje y practicas innovadoras. Y las artes y la literatura les pueden proporcionar este nuevo enfoque.

“Applying Arts for Education, Creativity and Innovativeness” (“Cómo aplicar las artes a la educación, la creatividad y la innovación”) - **AA4ECI** es un proyecto conjunto de seis organizaciones con diferente trayectoria y experiencia en el campo de la educación formal y no formal. La asociación incluye dos ONG, dos proveedores de formación privados, una universidad y un organismo público, como se detalla a continuación:

	HUMAN RESOURCES MONITORING AND DEVELOPMENT BUREAU, Lituania www.zispb.lt
	NIKANOR LTD, Bulgaria www.nikanor.bg
	OPENEUROPE, España www.openeurope.es
	EUROPEAN GRANTS INTERNATIONAL ACADEMY SRL, Italia www.egina.eu
	USAK UNIVERSITY, Turquía www.usak.edu.tr
 	MUNICIPALITY OF 'S-HERTOGENBOSCH, Países Bajos www.weenerxl.nl

El proyecto se realiza con el apoyo financiero del Programa de la Unión Europea Erasmus+, a través de la Agencia Nacional Lituana (proyecto # 2019-1-LT01-KA204-060488).

Siguiendo el principio de que el aprendizaje creativo necesita una enseñanza creativa, el proyecto tiene como objetivo **apoyar el uso creativo de la literatura y las bellas artes en la educación no formal e informal y dotar a los educadores de adultos y a los profesionales de la formación de una metodología práctica y de herramientas para aplicarlas en el proceso educativo.**

Los objetivos específicos del proyecto son:

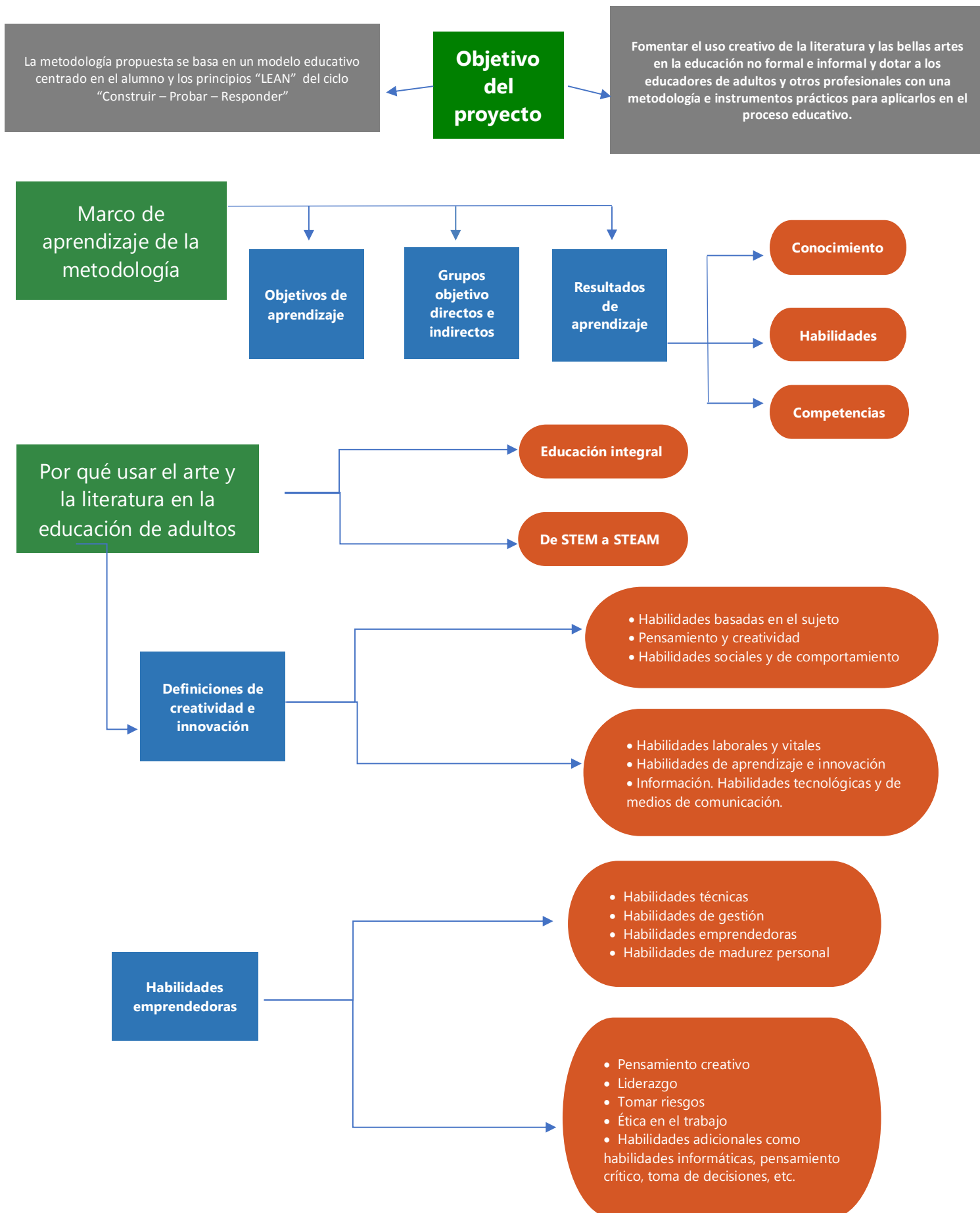
1. Desarrollar una metodología y un manual ToT para el uso creativo de las artes en la educación no formal e informal de adultos y para desbloquear el potencial creativo de los líderes, responsables de la toma de decisiones y los emprendedores.
2. Mejorar las competencias y el conocimiento de los formadores de adultos, educadores, profesionales de recursos humanos, emprendedores y estudiantes adultos en general sobre como usar las artes para estimular la creatividad y la innovación y para favorecer el desarrollo personal y el pensamiento innovador y creativo.
3. Mejorar las habilidades de los profesionales de la formación y los alumnos adultos para aumentar la inteligencia emocional en soluciones empresariales cotidianas y en la toma de decisiones, para explorar nuevas oportunidades y apoyar el espíritu emprendedor.
4. Crear una red no formal de profesionales en el ámbito de la educación no formal e informal para mejorar el apoyo internacional e intergeneracional y el intercambio de experiencias, buenas practicas y lecciones aprendidas en el campo.
5. Promocionar la cooperación intersectorial y transnacional y el intercambio de buenas practicas entre los países socios y los centros de educación y formación formal, no formal e informal.

El carácter innovador del enfoque radica en que permitirá a los educadores y formadores que no son artistas profesionales o especialistas en bellas artes y literatura utilizarlas en el proceso educativo.

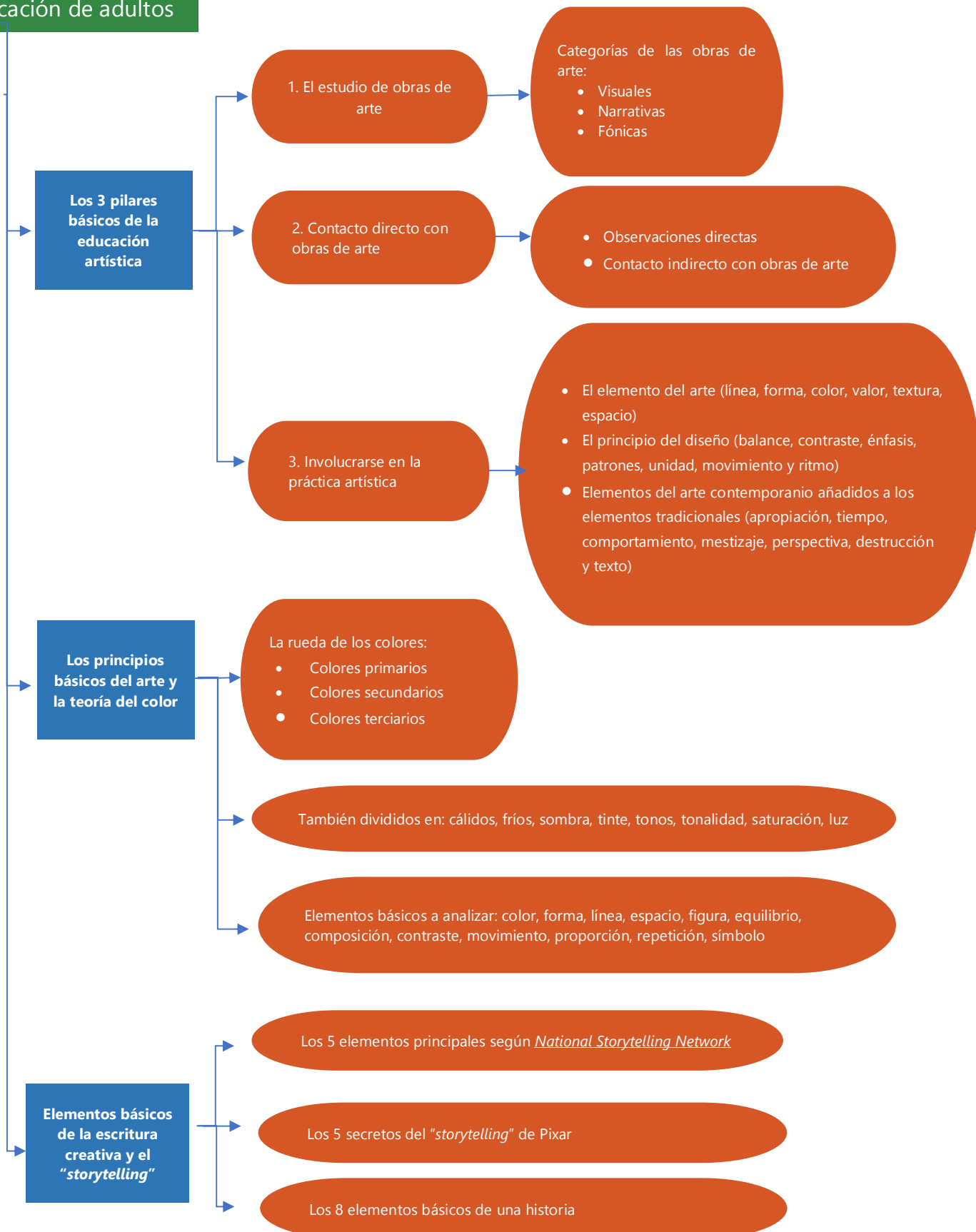
La metodología propuesta se basa en un modelo educativo centrado en el alumno y los principios LEAN “Construir – probar – responder”.

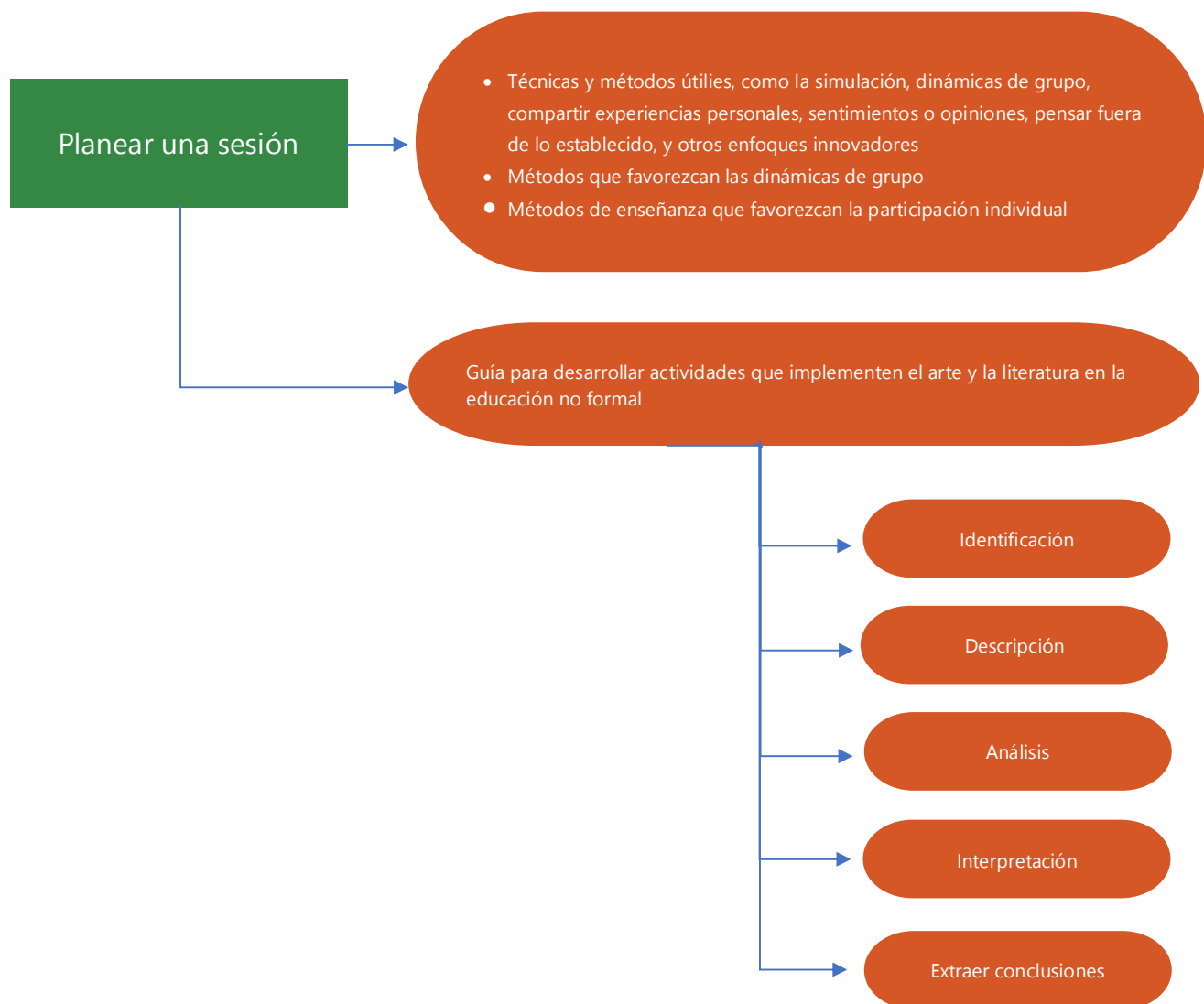
El impacto esperado del proyecto va en diversas direcciones. **Por una parte** – enriquecer el conocimiento y las aptitudes de los educadores y los profesionales de la formación sobre como aplicar las bellas artes y la literatura en la educación formal, no formal e informal de adultos y utilizarlas para potenciar la inteligencia emocional de sus alumnos y para desbloquear su pensamiento critico y fuera de lo establecido, potencial creativo y capacidad de innovación. **El segundo aspecto** es aumentar sus conocimientos sobre el

patrimonio cultural nacional y europeo y la capacidad de utilizarlo con fines educativos. **El tercer aspecto** es promocionar a través de actividades del proyecto la interconexión entre organizaciones de educación de adultos, proveedores de formación, ONG y organismos públicos a nivel nacional e internacional para fomentar la correcta exploración de los resultados del proyecto y mejorar la calidad del proceso educacional en cada país socio.



Cómo usar el arte y la literatura en la educación de adultos





B. Marco de aprendizaje de la metodología

a) Objetivos de aprendizaje

El objetivo principal de la metodología es dar una estructura común al manual ToT elaborado en el marco del proyecto AA4ECI y presentar a los socios y grupos destinatarios el nuevo método y ayudarles a aplicarlo en sus actividades educativas.

La Metodología tiene los siguientes objetivos de aprendizaje:

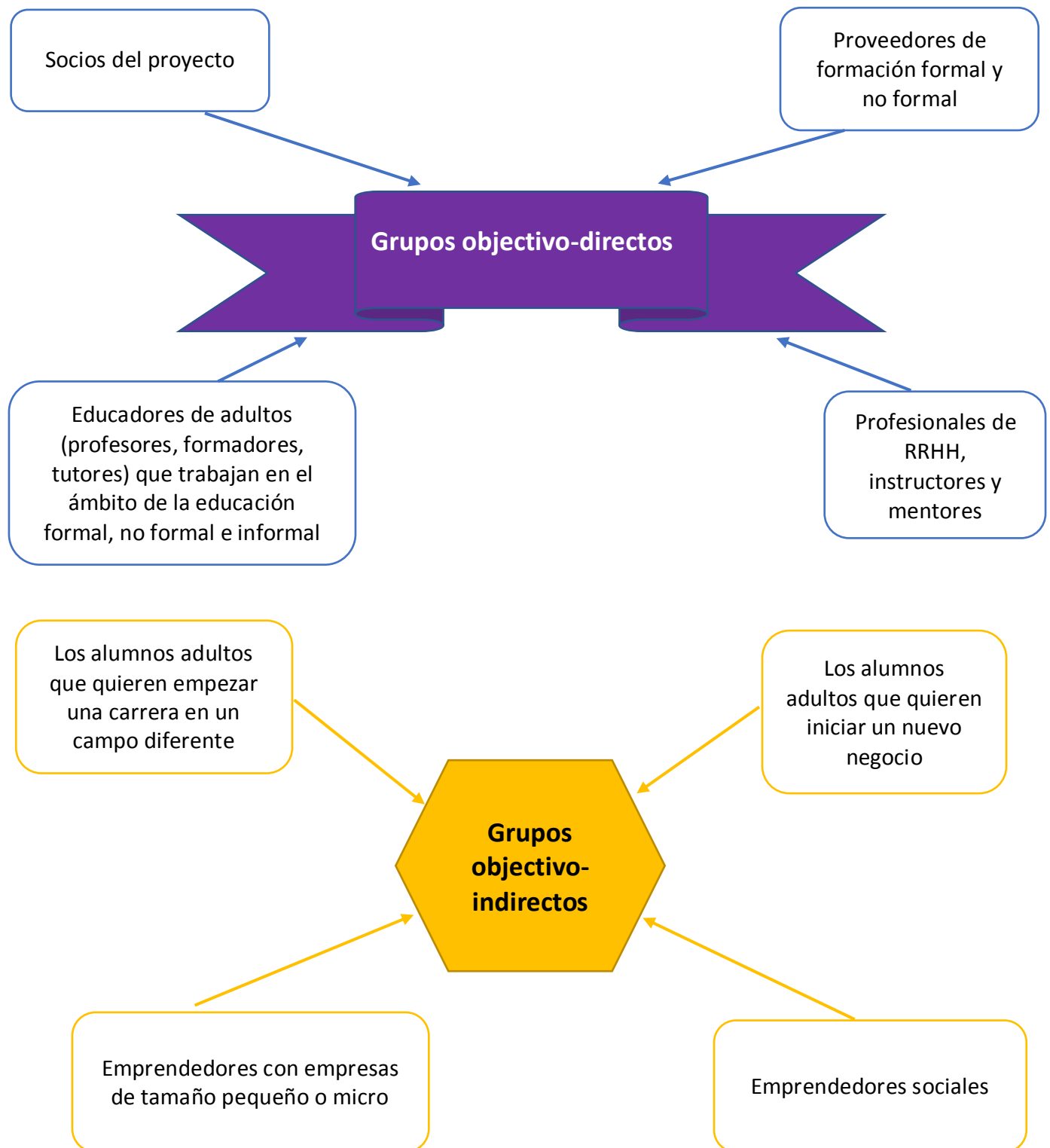
- Ayudar a los educadores de adultos y otros profesionales de la formación a mejorar sus conocimientos, habilidades y competencias sobre como aplicar las artes y la literatura en el proceso educativo para aumentar la creatividad y la innovación de sus alumnos.
- Proporcionar orientación sobre la forma en que deben desarrollarse las lecciones, sesiones y actividades para aplicar las artes y la literatura en la educación de adultos;
- Proporcionar una plantilla común de un plan de lecciones/sesiones para aplicar las artes y la literatura a la promoción de la creatividad y la innovación en temas relacionados con las habilidades empresariales;
- Proporcionar criterios para la identificación de las obras de arte y literatura adecuadas para las actividades y lecciones/sesiones desarrolladas.

b) Grupos objetivo-directos e indirectos

Los grupos objetivo de la Metodología corresponden a los del proyecto AA4ACI y se dividen están en:

- **Grupos objetivo-directos**, que se beneficiarán directamente de la metodología desarrollada sobre cómo aplicar las artes y la literatura a la educación, la creatividad y la innovación;
- **Grupos objetivo-indirectos**, que se beneficiarán indirectamente del innovador enfoque de aprendizaje para incorporar las bellas artes y la literatura en la educación de adultos.

En los gráficos que figuran a continuación se muestran diferentes tipos de grupos destinatarios:




c) Resultados de aprendizaje en términos de conocimientos, habilidades y competencias.

Los resultados de aprendizaje de la metodología apuntan en tres direcciones:

- Conocimientos
- Habilidades
- Competencias

Se presentan a continuación:

CONOCIMIENTOS
<p>Los educadores de adultos y los socios del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Serán instruidos en los principios básicos de la educación artística; • Se familiarizarán con los principios básicos de la terapia del arte y la teoría del color; • Conocerán los fundamentos de la escritura creativa y la narración de historias; • Se familiarizarán con los programas educativos, las iniciativas y los planes de estudio de la educación formal, que utilizan las artes y la literatura para estimular la creatividad y la innovación de los alumnos;
HABILIDADES
<p>Los educadores de adultos y los socios del proyecto serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combinar la teoría y la historia de las artes y la literatura con los principios de la educación no-formal y informal • Desarrollar sus propias actividades para aplicar las artes y la literatura en la educación no formal de adultos. • Preparar un plan de lecciones/sesiones para aplicar las artes y la literatura a la promoción de la creatividad y la innovación en temas relacionados con las habilidades empresariales; • Seleccionar ellos mismos las obras de arte y literatura que consideren adecuadas para actividades relacionadas con temas empresariales;
COMPETENCIAS
<p>Los educadores de adultos y los socios del proyecto serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el cambio de STEM (ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)  a STEAM - (ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas). • Valorar la creatividad y la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje actual; • Inspirar a los otros sobre las 3 categorías de habilidades y conocimientos que los estudiantes necesitan para tener éxito en el trabajo en la vida del siglo XXI. • Poner en práctica con éxito técnicas y métodos de la educación no formal e informal para adultos, como la dinámica de grupos, el coaching, la reflexión y la autorreflexión de los alumnos.

C. Parte I: ¿Por qué utilizar las artes y la literatura en la educación de adultos?

a) Combinando la teoría y la historia del arte y la literatura con los principios de la educación no formal e informal

Las empresas del siglo XXI, los organismos públicos, las organizaciones sin ánimo de lucro y las sociedades en general están demandando cada vez más personas que sean creativas, flexibles, versátiles e innovadoras. Según algunas investigaciones, el 72% de los líderes empresariales afirman que la creatividad es la primera habilidad que buscan a la hora de contratar¹. Lamentablemente, tanto el sector privado como el público señalan que muchos de los graduados de hoy en día no tienen las aptitudes necesarias para expresarse con propiedad, evaluar críticamente el mundo que les rodea y participar activamente en los diversos aspectos de la vida.

Esto plantea nuevos desafíos a los sistemas de educación formal e informal, que deben evolucionar para adecuarse a estas condiciones cambiantes. Es necesario que combinen los conocimientos teóricos y prácticos con el desarrollo de aptitudes directamente aplicables, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, la creatividad y la innovación, la comunicación, la colaboración y el espíritu empresarial, entre otras, que son esenciales para el desarrollo personal y profesional satisfactorio de los alumnos, trabajadores, empresarios y emprendedores de hoy y del futuro.

***Todas las personas tienen un potencial creativo, pero en ocasiones necesita ser
desbloqueado***

Las artes y la literatura proporcionan un entorno y unas prácticas adecuadas, en las que los alumnos participan activamente en experiencias creativas y prácticas de aprendizaje innovadoras. En un documento normativo desarrollado por la UNESCO² se indica que "la introducción de los alumnos en los procesos artísticos, al tiempo que se incorporan elementos de su propia cultura en la educación, cultiva en cada individuo un sentido de creatividad e iniciativa, una imaginación fértil, una inteligencia emocional y una "brújula" moral, una capacidad de reflexión crítica, un sentido de autonomía y libertad de pensamiento y acción". La educación en y a través de las artes también estimula el desarrollo cognitivo y puede hacer que el modo y lo que aprenden los alumnos sea más pertinente para las necesidades de las sociedades modernas en las que viven. Como lo ilustra la extensa literatura educativa, experimentar y desarrollar la apreciación y el conocimiento de las artes permite el desarrollo de perspectivas únicas

¹ <https://www.americansforthearts.org/by-topic/arts-education>

² <https://www.youtube.com/watch?v=JUntn2dL8YE>

sobre una amplia gama de áreas temáticas; perspectivas que no pueden ser descubiertas a través de otros medios educativos".

La aplicación de las bellas artes y la literatura en el proceso educativo se corresponde con los principios fundamentales de la educación holística, descrita por uno de sus pioneros – Ron Miller, como³

“La Educación Holística es una filosofía educativa basada en la premisa que toda persona encuentra su identidad, el significado y sentido de su vida a través de nexos con la comunidad, el mundo natural y valores como la compasión y la paz. La educación holística busca despertar una devoción intrínseca por la vida y la pasión por el aprendizaje”.

De esta forma, la educación basada en el enfoque holístico y que incluye las artes y la literatura en el proceso de aprendizaje busca integrar múltiples capas de significado, exploración y experiencia, mas que definir y proporcionar un conocimiento limitado sobre los temas a enseñar.

***La educación holística genera
una sensación de
sorpresa***

En otras palabras:

Al utilizar experiencias de la vida real, acontecimientos actuales, diferentes formas de arte visual y narrativo y otras fuentes vivas de conocimiento en lugar de la información de los libros de texto, los educadores fomentan el gusto por

aprendizaje entre sus alumnos. Al fomentar la reflexión y la curiosidad en lugar de la memorización pasiva de hechos, los educadores y tutores mantienen viva la "llama de la inteligencia" de sus alumnos, que es mucho más que la habilidad abstracta de resolver problemas.⁴

³ <http://www.schoolaroundus.org/holisticeducation>

⁴ http://www.holisticeducationinitiative.org/wp-content/uploads/documents/ron_miller-holistic_education_a_brief_introduction.pdf

Por lo tanto, la educación holística se preocupa más por el desarrollo de las habilidades intelectuales, emocionales, artísticas, creativas y espirituales de una persona. Trabaja para **cambiar las asunciones del alumno y provocar un pensamiento crítico y fuera de lo establecido**. También anima a los estudiantes a **reflexionar sobre cómo sus acciones afectan a otros y al mundo que les rodea**.

Al trabajar en estudios de casos reales, los alumnos adquieren numerosas habilidades, que son importantes para su futuro académico o experiencia profesional. Pero lo más importante es que aprenden a **reflexionar sobre los problemas y analizarlos de manera crítica**. Estas habilidades pueden transferirse y utilizarse fácilmente en distintas circunstancias⁵.

Entre los otros aspectos del enfoque holístico de la educación y la aplicación de las artes y la literatura en los entornos de aprendizaje se encuentran:

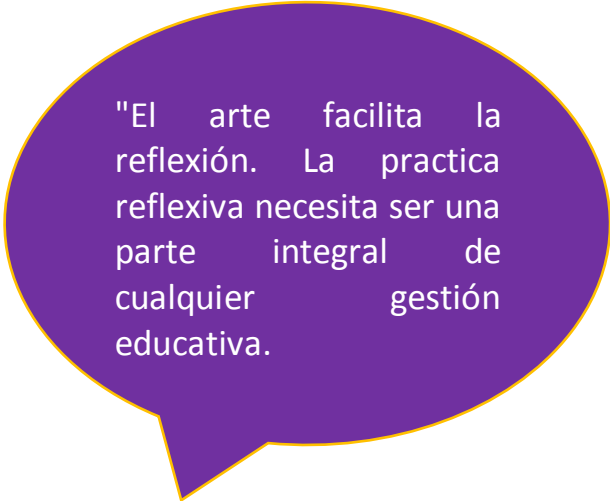
- La **idea de conexiones** entre los diferentes aspectos de la vida y la existencia, que están interrelacionados, integrados y conectados.
- La **idea del significado**, ya que las personas tienden a aprender mejor cuando el tema es importante para ellos. De esta manera, el proceso de aprendizaje debe empezar con lo que el alumno puede saber o comprender desde su experiencia y punto de vista y lo que tiene significado para él, en lugar de lo que los otros piensan o consideran que debería ser importante para él.

En la mayoría de los casos, la **pedagogía basada en el arte** esta enfocada a los niños, mientras que, en la educación de adultos, las artes y la literatura se consideran actividades de tiempo libre, una terapia o actividades que aportan felicidad y sensación de calma. De este modo, no se explora plenamente su potencial para impulsar la creatividad, la innovación y el pensamiento creativo.

⁵ <https://www.educationcorner.com/holistic-education.html>

El **profesor P. Vijayakumar**, presidente del Centro de Liderazgo Social y Organizativo (C SOL) del Tata Institute of Social Sciences (TISS), en Mumbai, India, **utiliza el arte como una herramienta de enseñanza en el curso de Desarrollo y Cambio Organizativo para estudiantes de máster.**

El sostiene: ⁶



"El arte facilita la reflexión. La práctica reflexiva necesita ser una parte integral de cualquier gestión educativa."

¿Por qué las artes y la literatura son herramientas tan poderosas en el proceso educativo?

- **Reflejan el progreso humano** y muestran los mayores logros de la historia de la humanidad a lo largo de los siglos y las culturas.
- **Llegan a las personas emocionalmente**, ya que cuando una persona ve una pintura, un grabado, una fotografía, una escultura, lee un poema o una novela impactante, se ve profundamente influenciada a nivel psicológico, más que por la lectura de meros hechos o cifras;
- **Crean conciencia entre las personas y las culturas**, ya que las obras de arte se basan en valores que son universales y transferibles de una cultura a otra y del pasado al presente;
- **Narra historias de forma visual u oral** y, de esta manera, presenta la información de manera fácilmente comprensible incluso a personas con menor nivel educativo;
- **Rompen barreras culturales, sociales y económicas entre las diferentes naciones y grupos étnicos y religiosos**, ya que las obras de arte y la literatura se relacionan con las emociones y experiencias de las personas. Por lo tanto, todo el mundo puede apreciar el arte y la literatura, independientemente de su origen social, género, religión, situación económica o afiliación política;
- **No pretenden que los alumnos sólo absorban información**, sino que les ayudan a pensar en su propia experiencia y costumbres y los animan a aportar nuevas ideas.

Las artes y la literatura liberan el potencial de los alumnos y los inspiran a hacer sus propios descubrimientos y los vinculan creativamente con sus conocimientos y competencias actuales.

⁶ Lubna Kably, "Brushing up on HRD through Art", Times of India, 25 November 2013

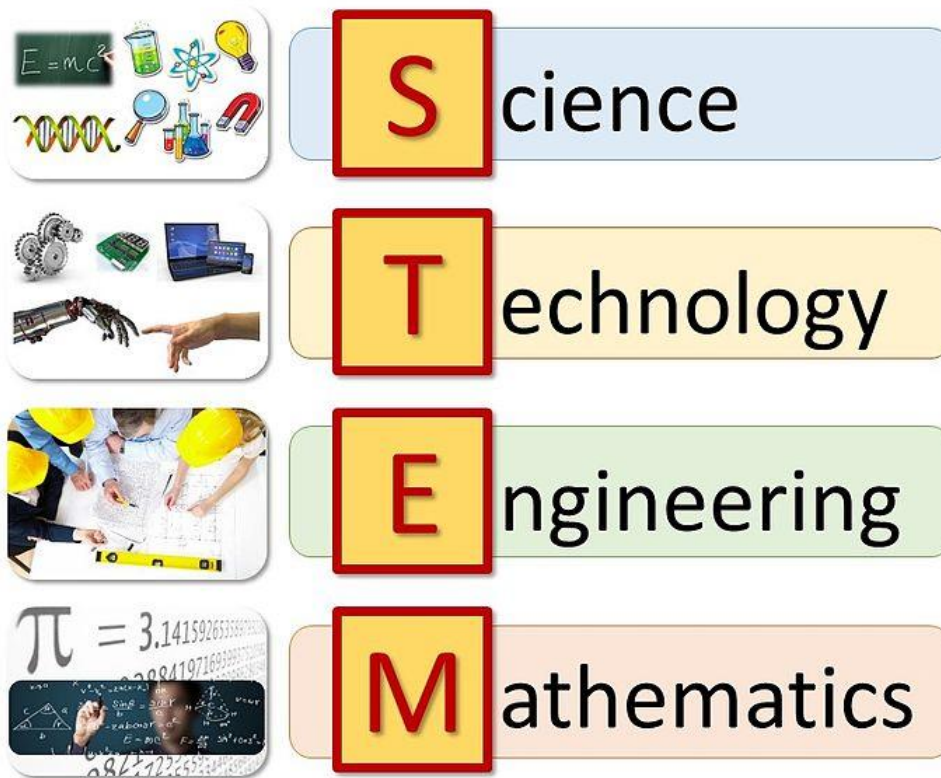
Los trabajos de hoy en día son complejos e interdisciplinarios, y la gente necesita desarrollar no solo excelentes habilidades técnicas, si no aprender como combinar diferentes aspectos de **Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM)** en su educación y trabajo. Necesitan saber cómo se integran las diferentes materias y cómo trabajan juntas y, al mismo tiempo, desarrollar una pasión por la exploración y el crecimiento.

De esta manera, la educación formal e informal ya no consiste sólo en memorizar hechos, sino en aprender a leer datos, evaluar información, plantear preguntas, pensar creativamente y resolver problemas. La necesidad de habilidades aplicadas e innovación modifica los requerimientos de la educación y aumenta la importancia de una forma integrada de aprendizaje que se asemeje a la vida real.

Cambiando de STEM a STEAM y los beneficios de añadir la letra A

¿Qué es STEM?

Es un currículo educativo que combina Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Pretende ser un enfoque integral, en el que, en lugar de enseñar cada asignatura por separado, los educadores tienen el objetivo de incorporar algunos o todos los elementos de STEM en cada proyecto. ⁷ Los programas de aprendizaje basados en STEM pueden abarcar desde preescolar hasta programas de máster y actualmente están disponibles en muchos países.

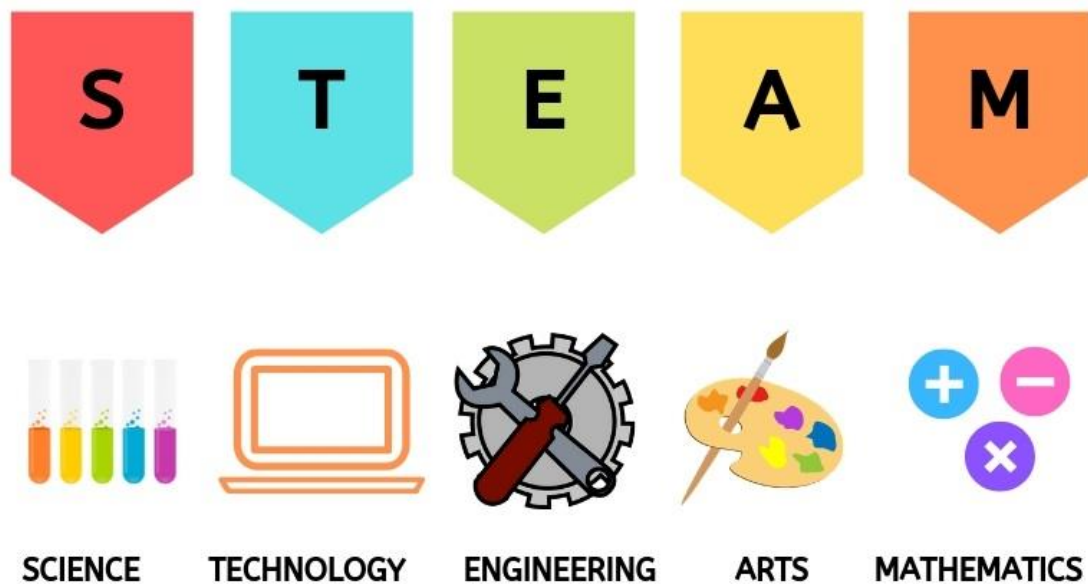


Fuente: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

⁷ <https://www.niche.com/blog/stem-vs-steam-vs-stream/>

¿Qué es STEAM?

Utiliza los elementos de STEM pero incorpora el arte a la combinación. Los proyectos están de nuevo basados en la ciencia, pero también incluyen la expresión artística, y las lecciones incorporan el pensamiento creativo y las artes aplicadas en situaciones reales.



Visit www.differencebetween.com

Fuente: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

El enfoque STEAM se basa en el convencimiento de que el arte no es sólo trabajar en un estudio, sino que consiste en descubrir nuevos enfoques y nuevas formas de resolver problemas. Engloba todos los tipos de artes – humanidades, lenguaje, danza, teatro, música, artes visuales, diseño y nuevos medios de comunicación y es una forma de animar a los estudiantes a pensar de manera poco convencional, incluso en situaciones habituales y problemas cotidianos.

Georgette Yakman, el fundador de la iniciativa STEAM, lo describe como⁸:

“Ciencia y tecnología, interpretada a través de la ingeniería y las artes, todo basado en elementos de matemáticas.

Los modelos de educación STEM y STEAM se basan en la integración, el enfoque integral y el aprendizaje interdisciplinario. Están alineados con la forma en que la gente trabaja y resuelve problemas hoy en día y ayudan a los educadores a prepararlos para competir con éxito en la economía de la innovación del siglo XXI. Las lecciones se basan en la investigación, la exploración y la reflexión y se articulan en torno a casos reales y proyectos prácticos.

La iniciativa “Educado por la ciencia” define los seis beneficios de la educación STEM⁹

1. Fomenta el pensamiento independiente y crítico;
2. Ofrece un enfoque interdisciplinario y se basa en la colaboración y la innovación en todas las asignaturas y a lo largo de las lecciones;
3. Utiliza el aprendizaje orientado a objetivos;
4. Desarrolla habilidades creativas para la resolución de problemas, que son esenciales para el mercado laboral actual;
5. Tiene aplicación en el mundo real y anima a los estudiantes a pensar fuera del aula y observar desde una perspectiva más amplia.
6. Promueve la colaboración efectiva y fomenta el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas.

La combinación de la teoría y la historia del arte y la literatura en el proceso educativo también estimula la empatía y la inteligencia emocional de los alumnos. Esto les ayuda a comprenderse mejor a sí mismos y a los demás, lo cual es vital para el entorno de trabajo del siglo XXI y el desarrollo de una carrera profesional exitosa.

Las actividades basadas en el arte y la literatura contribuyen a aumentar la capacidad de los alumnos para establecer vínculos y conexiones y comprender los significados. De esta manera, se pueden utilizar los proyectos artísticos como un prisma para dar sentido al mundo que nos rodea. En su Informe del Winston Churchill Memorial Trust – “The Arts as a Means of Increasing Emotional Intelligence in Teens”¹⁰, Jeanine Whalley destaca los siguientes impactos positivos como resultado de los programas basados en el arte:

⁸ <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

⁹ <https://schooledbyscience.com/6-benefits-of-steam-education/>

¹⁰ https://www.wcmt.org.uk/sites/default/files/migrated-reports/738_1.pdf

- Aumenta el sentido de autenticidad.
- Crea coherencia, lo que conduce a un auténtico cambio.
- Fomenta el sentido de pertenencia, lo que anima a los jóvenes a confiar y participar en actividades.
- Cultiva un sentimiento de propósito, al crear un producto artístico del que estar orgulloso. También enseña a los alumnos que las recompensas vienen con el esfuerzo, la perseverancia y la disciplina.
- El arte y la literatura se pueden utilizar como terapia para ayudar a los alumnos a integrarse en una nueva comunidad (especialmente a refugiados, inmigrantes, y otros grupos socialmente vulnerables). En estas actividades depende completamente de los participantes decidir qué quieren compartir y hasta dónde desean llegar;
- Construir una identidad, ya que, al participar en la creación de una obra de arte o literatura, los alumnos son capaces de adquirir una conciencia de sí mismos y de su lugar en el mundo. A veces esto puede consistir en crear una identidad compartida. Otras veces, podría tratarse más bien de desafiar el estatus quo.

Muchos educadores utilizan la literatura para fortalecer la capacidad de empatía de los alumnos mediante el debate sobre¹¹:

- historias sobre personas que no resultan agradables a primera vista;
- historias sobre personas que son similares, pero también muy diferentes;
- historias sobre personas de otros lugares;
- cualquier cosa que haga que los alumnos se cuestionen sus propias suposiciones.

De esta manera, al incorporar el arte y la literatura en el proceso educativo, los educadores ayudan a los alumnos a sentir compasión, comprensión y paciencia hacia otras personas, a cuestionarse e indagar y a desafiar sus propios puntos de vista sobre el mundo que les rodea.

¹¹ <https://www.edutopia.org/discussion/teach-empathy-literature>



b) Creatividad e innovación en la enseñanza actual y las tres categorías de aptitudes y conocimientos que los alumnos necesitan para tener éxito en el trabajo y la vida en el siglo XXI

Hoy en día los hechos están a la distancia "de un clic" y se pueden encontrar con facilidad en Internet utilizando dispositivos móviles y de sobremesa. Esto hace que la necesidad de los alumnos de memorizar información sea menos importante que enseñarles a establecer vínculos entre los hechos, a pensar críticamente sobre ellos y a encontrar soluciones creativas a los problemas.

Por lo tanto, la enseñanza en el siglo XXI favorece la investigación entre los alumnos, alimenta su curiosidad y sus habilidades de para cuestionarse los hechos.


La creatividad y la innovación en la enseñanza del hoy en día

El futurista líder mundial en tendencias globales e innovación Daniel Burrus ¹² describe la **creatividad como una función de conocimiento, curiosidad, imaginación y evaluación.**

Pero la creatividad y la innovación son diferentes.

La creatividad se refiere a generar ideas nuevas y originales. La innovación se refiere a la aplicación de una idea y, en muchos casos, es una iniciativa colaborativa.

De esta manera, **se podría considerar a la innovación como la creatividad aplicada.**



Cuanto mayor sea la base de conocimientos y el nivel de curiosidad de una persona, mayor será el número de ideas, modelos y combinaciones que puede lograr, lo que en el futuro puede derivar en la creación de productos y servicios nuevos e innovadores.
Daniel Burrus

¹² https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation_b_4149993?guccounter=2

Daniel Burrus propone **10 estrategias para aumentar la creatividad y la innovación**¹³, que los educadores de adultos podrían utilizar en sus prácticas de enseñanza y podrían animar a sus alumnos a seguirlas:

- 1- Las personas realmente creativas han desarrollado su capacidad de observar y utilizar todos sus sentidos, lo que puede ser aburrido con el tiempo. Tómase tiempo para desarrollar esta habilidad.
- 2- La innovación se basa en el conocimiento. Por lo tanto, los estudiantes necesitan ampliar continuamente su base de conocimientos. Esto podría hacerse leyendo u observando cosas nuevas a las que habitualmente no prestan atención.
- 3- Las percepciones de las personas pueden limitar su razonamiento. Por eso, deben tener cuidado con la forma en que perciben y juzgan las cosas;
- 4- Practicar la “visualización guiada” para que los alumnos puedan “ver” cómo cobra vida un concepto;
- 5- Dejar que las ideas se “incuben” tomando un descanso. De esta manera, nuestro cerebro piensa en otras cosas, lo que ayuda al alumno a ser más innovador y creativo;
- 6- Experimentar tanto como puedan. La experiencia proporciona ideas nuevas, que se introducirán en el subconsciente. La búsqueda activa de nuevas experiencias amplía la variedad de experiencias del alumno;
- 7- Tratar los modelos como parte del problema. Reconocer un nuevo modelo es muy útil, pero hay que tener cuidado para no formar parte de él;
- 8- Redefinir el problema completamente. Cuando los alumnos definen el problema real, pueden resolverlo y avanzar;
- 9- Mirar donde otros no están mirando para ver lo que otros no están viendo;
- 10- Proponer ideas al principio del proceso de innovación... y después parar. Muchas veces se nos ocurren varias ideas y empezamos a innovar, y después se nos ocurren más ideas y al final no nos centramos en una sola. En algún momento hay que desactivar la parte de generación de ideas del proceso y trabajar realmente en la parte de innovación y ejecución para dar vida a un proyecto.

En el informe “Innovating Education and Educating for Innovation - THE POWER OF DIGITAL TECHNOLOGIES AND SKILLS”¹⁴, OSCE agrupa las herramientas para la innovación en las siguientes tres amplias categorías

- Habilidades basadas en temas, que representan el conocimiento y el saber hacer en un campo particular;
- Pensamiento y creatividad, que abarca tanto habilidades de orden superior como hábitos cognitivos creativos. Estas competencias incluyen las facultades críticas, la imaginación y la curiosidad;
- Aptitudes conductuales y sociales, incluidas aptitudes como la confianza en sí mismo, el liderazgo y la gestión, la colaboración y la persuasión.

¹³ https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation_b_4149993?guccounter=2

¹⁴ <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, p. 24

De esta manera, OSCE define **el rol de la educación en la innovación** como:¹⁵

El desarrollo de un conocimiento especializado es sin duda importante para una sociedad innovadora, pero no es suficiente por sí solo. Además de aumentar el rendimiento académico en todos los niveles de la educación, las políticas de innovación deben prestar más atención a las aptitudes que adquieren los jóvenes.

El fomento del pensamiento crítico, la creatividad y las aptitudes conductuales y sociales debe considerarse un elemento central del cometido de las escuelas, institutos y universidades.

En el **Manifiesto del Año Europeo de la Creatividad y la Innovación, 2009**, se esbozaron los siguientes pasos para que la educación prepare a las personas para la sociedad del aprendizaje y desarrolle los conocimientos, las aptitudes y las actitudes necesarias para el diálogo intercultural, el pensamiento crítico, la solución de problemas y los proyectos creativos:

1. Fomentar la creatividad en un proceso de aprendizaje permanente en el que la teoría y la práctica vayan de la mano;
2. Hacer de las escuelas y universidades lugares en los que los estudiantes y los profesores se dediquen al pensamiento creativo y al aprendizaje práctico;
3. Transformar los espacios de trabajo en lugares de aprendizaje;
4. Promover un sector cultural fuerte, independiente y diverso que pueda sostener el diálogo intercultural;
5. Impulsar la investigación científica para comprender el mundo, mejorar la vida de las personas y estimular la innovación;
6. Fomentar los procesos, el pensamiento y las herramientas de diseño, comprendiendo las necesidades, emociones, aspiraciones y habilidades de los usuarios;
7. Apoyar la innovación empresarial que contribuya a la prosperidad y la sostenibilidad.

Fuente: *European Ambassadors for Creativity and Innovation (2009), Manifiesto, European union* ¹⁶

¹⁵ <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, p. 24

¹⁶ <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, p. 29

3 categorías de habilidades y conocimientos que los alumnos deben adquirir para tener éxito en el trabajo y en la vida en el siglo XXI

El **marco para el aprendizaje del siglo XXI**, desarrollado por Partnership for 21st Century Learning (P21)¹⁷ en colaboración con profesores, expertos en educación y líderes empresariales, define las siguientes 3 categorías de habilidades y conocimientos como esenciales para que los estudiantes y las personas en general tengan éxito en el trabajo y la vida en el siglo XXI:

- Habilidades para la vida y para el mundo laboral
- Habilidades para el aprendizaje y la innovación – pensamiento crítico, comunicación, colaboración, creatividad (4Cs)
- Información, medios de comunicación y tecnología.

El marco se presenta en la siguiente figura:



<http://www.battelleforkids.org/networks/p21>

¹⁷ <http://www.battelleforkids.org/networks/p21>



CATEGORIA DE LAS HABILIDADES		
HABILIDADES DE APRENDIZAJE E INNOVACIÓN	INFORMACIÓN, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TECNOLOGÍA	HABILIDADES PARA LA VIDA Y PARA EL MUNDO LABORAL
<i>Las habilidades de aprendizaje e innovación es lo que separa a los alumnos que están preparados para la vida y los entornos de trabajo cada vez más complejos en el mundo de hoy y los que no lo están. Estas habilidades incluyen:</i>	<i>Hoy en día, vivimos en un entorno tecnológico y mediático, caracterizado por el acceso a una gran cantidad de información, rápidos avances en las herramientas tecnológicas y la capacidad de colaborar y hacer contribuciones individuales a una escala sin precedentes.</i>	<i>Los estudiantes de hoy en día necesitan desarrollar habilidades de pensamiento, conocimiento de contenidos y competencias sociales y emocionales para moverse en entornos de vida y trabajo complejos.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e innovación 	<ul style="list-style-type: none"> • Alfabetización informativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad y adaptabilidad
<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento crítico y resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Alfabetización mediática 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa y auto suficiencia
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • ICT (Information, Communications, and Technology Literacy) 	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales e interculturales
<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración 		<ul style="list-style-type: none"> • Productividad y fiabilidad
		<ul style="list-style-type: none"> • Liderazgo y responsabilidad

Fuente: http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

Para corresponder a las exigencias de las empresas y de la sociedad, la enseñanza en el siglo XXI debe fomentar la creatividad, la colaboración, el pensamiento crítico y la comunicación del alumno, y cultivar:

- Mayor interés por el aprendizaje entre los alumnos,
- Enfoques creativos para analizar las situaciones y hechos cotidianos, y
- Encontrar soluciones innovadoras a los problemas.

c) Habilidades de emprendimiento y empresariales

Hay muchas definiciones de emprendimiento, entre ellas:

La capacidad y la voluntad de desarrollar, organizar y gestionar una empresa comercial junto con sus riesgos para obtener un beneficio. El ejemplo más obvio de espíritu empresarial es la puesta en marcha de nuevos negocios.... El espíritu empresarial se caracteriza por la innovación y la asunción de riesgos.

Business Dictionary

(<http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html>)

La iniciativa empresarial es tanto el estudio de la forma en que se crean nuevas empresas como el proceso real de creación de una nueva empresa - el término se utiliza indistintamente. Un empresario es alguien que tiene una idea y que trabaja para crear un producto o servicio que la gente comprará, construyendo una organización para apoyar esas ventas.

Shopify's business encyclopaedia

(<https://www.shopify.com/encyclopedia/entrepreneurship>)

Investopedia define el término **emprendedor**¹⁸ como

"un individuo que crea un nuevo negocio, asumiendo la mayoría de los riesgos y disfrutando de la mayoría de las recompensas. El empresario es comúnmente visto como un innovador, una fuente de nuevas ideas, bienes, servicios y negocios o procedimientos."

En este informe "Entrepreneurship Skills for Growth-Orientated Businesses"¹⁹, la OECD define cuatro dimensiones principales en relación con las competencias que los empresarios deben tener o desarrollar para crecer y tener éxito:

- **Habilidades técnicas** – son aquellas habilidades necesarias para producir el producto o servicio de la empresa. Estas habilidades incluyen: Operaciones específicas de la industria, comunicaciones, diseño, investigación y desarrollo, observación del entorno.
- **Capacidad de gestión** - son esenciales para la gestión y administración diaria de la empresa. Estas habilidades incluyen: planificación, toma de decisiones, motivación, marketing, finanzas y ventas;
- **Habilidades empresariales** – implican el reconocimiento de las oportunidades económicas y la respuesta ante ellas. Estas habilidades incluyen: disciplina interna, capacidad de asumir riesgos, innovación, orientación al cambio y persistencia;
- **Madurez personal** – incluyen la conciencia de sí mismo, la responsabilidad, las habilidades emocionales y las habilidades creativas.

¹⁸ <https://www.investopedia.com/terms/e/entrepreneur.asp>

¹⁹ http://www.oecd.org/cfe/leed/Cooney_entrepreneurship_skills_HGF.pdf, p.7

La web “The Balance Careers”²⁰ divide el **conjunto de habilidades empresariales** en 4 categorías principales, además de una serie de habilidades adicionales, cada una de ellas asociada a las siguientes competencias:

<i>Pensamiento creativo</i>	Innovación, inteligencia emocional, capacidad para entender el origen de los problemas, identificar las causas, lluvia de ideas, tecnología, pensar de manera poco convencional, formar un equipo.
<i>Liderazgo</i>	Persuasión, ventas, tenacidad, perseverancia, colaboración, iniciativa, confianza, competitividad.
<i>Toma de riesgos</i>	Gestión de riesgos, previsiones de ventas, análisis del punto de equilibrio, experimentación, mejora continua, autoeficacia, mentalidad de crecimiento, negociación, análisis, tolerancia al estrés.
<i>Fuerte ética en el trabajo</i>	Construir planes de negocio, consistencia, diligencia, gestión de proyectos, enfoque, orientación a las metas, orientación a los resultados, trabajo independiente
<i>Habilidades adicionales</i>	El uso de técnica narrativas (storytelling) en los negocios, obsesión por tener éxito, conocimientos informáticos, pensamiento crítico, toma de decisiones, iniciativa, flexibilidad, habilidades interpersonales, pensamiento lógico, comunicación no verbal, optimismo, organización, pasión, planificación, positividad, priorización, resolución de problemas, construcción de relaciones, redes sociales, resistencia, planificación estratégica, orientación al éxito, gestión del tiempo, transformación, establecimiento de tendencias, perspectiva.

²⁰ <https://www.thebalancecareers.com/list-of-skills-entrepreneurs-need-2062391>

d) Ejemplos de programas, iniciativas y planes de estudio de la educación formal, que utilizan las artes y la literatura para estimular la creatividad y la innovación de los alumnos

<i>País:</i>	<i>Nombre del proyecto/institución:</i>	<i>Link de la pagina web/s:</i>	<i>Enfoque:</i>
Proyecto financiado por el programa Erasmus +	e-ARTinED / recurso online	http://www.eulib.eu	Un nuevo enfoque de la educación que utiliza el arte en todas las asignaturas de la escuela primaria
Proyecto financiado por el programa Erasmus +	Museums Art & Alzheimer/ recurso online	http://www.maaproject.eu/moodle/	Materiales y recursos de formación para educadores de museos y coordinadores de actividades geriátricas sobre cómo crear o aplicar programas de museos para personas con demencia y sus cuidadores; y un manual (kit de herramientas) sobre cómo comunicarse con personas con demencia a través de las artes, dedicado a los cuidadores familiares y profesionales
Proyecto financiado por el programa Erasmus +	Developing English competences through Art-oriented activities / recurso online	http://arteducation.eu/	Planes de estudio de un enfoque de enseñanza centrado en las competencias para desarrollar la capacidad de comunicación en inglés de los estudiantes de enseñanza primaria, secundaria inferior y superior mediante actividades

			orientadas al arte; incluye un libro de realidad aumentada "Inglés a través del arte".
Proyecto financiado por el programa Grundtvig	Opera-Q Project	https://www.operaq.eu/	Elaboración de un enfoque de aprendizaje basado en la música y la ópera para apoyar la integración social de las personas vulnerables (más concretamente los migrantes) de origen social pobre.
Países bajos	ESF project MOVE (2017-2019)	https://www.youtube.com/watch?v=MxcbiK_BsqE	El proyecto tiene por objeto impartir formación no formal a los instructores, profesores, coaches y educadores, que no son expertos en artes y deportes, sobre la forma de apoyar a los jóvenes para que desarrollen una conciencia positiva y su talento de manera creativa.
Italia	Europass Teacher Academy, through ERASMUS+ ART.1.THERA	https://www.teacheracademy.eu/course/art-as-therapy-self-expression-special-needs-in-art-education/	"El arte como terapia: Autoexpresión y necesidades especiales en la educación artística" - un curso de una semana cuyo objetivo es presentar el poder terapéutico de las artes visuales a través de la experimentación de primera mano con varias técnicas de arte, como la pintura, 3D, el collage, los métodos mixtos y la fotografía.
Reino Unido	University of Cambridge	https://www.repository.cam.ac.uk/bitstream/handle/1810/274063/Rivers_Publication_STEAM_chapter_9788793609372C11.pdf?sequence=1	El arte de co-crear, espacios para fomentar las prácticas de STE(A)M en la educación primaria.
Estados Unidos	Wolf Trap Institute for Early Learning Through the Arts / Wolf Trap	https://www.wolftrap.org/about.aspx https://www.wolftrap.org/education/arts-integration-early-childhood/institute-early-learning-arts.aspx	Forma y ubica a los artistas en las aulas de preescolar y jardín de infancia. Los artistas colaboran con los maestros para integrar las matemáticas y la ciencia en las artes.

	Foundation for the Performing Arts		
Estados Unidos	ARTSEGE - The Kennedy Center	http://artsedge.kennedy-center.org/educators.aspx http://artsedge.kennedy-center.org/educators/lessons	Programas de educación artísticos y materiales para los estudiantes de secundaria.
Irlanda	Arts in Education	http://artsineducation.ie/en/home/	Portal de las artes en la educación con recursos digitales de las artes en la práctica educativa en Irlanda.
India	Centre for Social and Organisational Leadership (C SOL), Tata Institute of Social Sciences (TISS)	https://www.tiss.edu/view/6/mumbai-campus/school-of-management-and-labour-studies/centre-for-social-and-organisational-leadership/about-24/	Uso del arte como herramienta de enseñanza en el curso de Desarrollo y Cambio Organizacional para programas de máster.
Estados Unidos	The National Endowment for the Arts	https://www.arts.gov/artistic-fields/arts-education	El programa de educación artística centrado en estudiantes desde preescolar a 12º grado
Nueva Zelanda	The New Zealand Curriculum, at the Ministry of Education	https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Valued-knowledge-in-the-arts https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Pedagogy/Exploration-and-innovation	Recursos de aprendizaje para profesores sobre como usar las artes en las asignaturas de la secundaria superior.

e) ¿Cuáles podrían ser los resultados esperados si utilizamos las artes y la literatura en la educación de adultos para la enseñanza de habilidades empresariales?

Aplicando las artes y la literatura a la educación no formal e informal de adultos sobre temas y habilidades empresariales, **los educadores, los profesionales de la formación, los mentores y los coaches** podrían esperar los siguientes resultados:

- ❖ Mejorar sus técnicas de formación en lo que respecta a las aptitudes empresariales y los temas relacionados con los negocios;
- ❖ Diversificar los enfoques que utilizan en sus prácticas cotidianas, en particular para la enseñanza de aptitudes de desarrollo personal y temas relacionados con la empresa y los negocios;
- ❖ Mejorar su capacidad para valorar la singularidad de la opinión de cada alumno, ya que en la educación basada en el arte y la literatura no hay una respuesta correcta e incorrecta, ni una forma de llegar a la respuesta;
- ❖ Desarrollar aún más su inteligencia emocional y su conciencia cultural;
- ❖ Familiarizarse con el patrimonio cultural europeo y mundial.

Como resultado del uso de las artes y la literatura en la educación no formal e informal de adultos, **los alumnos** podrían experimentar los siguientes beneficios:

- Alimentar, incentivar y aumentar su curiosidad, imaginación y originalidad;
- Fomentar la creatividad e innovación;
- Aprender a pensar de forma crítica y reflexiva. Desarrollarán una comprensión que les permitirá disfrutar trabajando, tanto de forma independiente como en colaboración, para crear, actuar y evaluar obras de arte ²¹;
- Aprenderán a pensar de forma poco convencional, a comprometerse con resultados inesperados y a descubrir múltiples soluciones a problemas complejos²²;
- Fomentar su pensamiento crítico y su capacidad de resolución de problemas, que son vitales para el desarrollo de su carrera profesional en el siglo XXI y en nuestro mundo cada vez más impulsado por la tecnología;
- Desarrollar aún más su inteligencia emocional y su conciencia cultural;
- Conocer el patrimonio cultural europeo y mundial y desarrollar un interés permanente por las artes y la literatura.

²¹ <https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for>

²² <https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for>

D. Parte II: ¿Cómo utilizar las artes y la literatura en la educación de adultos?

1) Fundamentos de la educación artística - 3 pilares pedagógicos complementarios

Hay muchas definiciones sobre la educación artística, algunas son:

La educación artística se refiere al aprendizaje, la instrucción y la programación basada en las artes visuales y plásticas.

USLegal Ink

(<https://definitions.uslegal.com/a/art-education/>)

La educación en las artes visuales es el área de aprendizaje que se basa solo en el tipo de arte que uno puede ver. La educación artística puede centrarse en que los alumnos creen arte, en aprender a valorar o apreciar el arte o una combinación de ambos.

www.definitions.net

(<https://www.definitions.net/definition/visual+arts+education>)

Currículo artístico-cultural - en el que las artes conectan la cultura o la visión del mundo del niño con las culturas de su comunidad más cercana (vecindario, escuela y/o familia), con las culturas de las naciones, con la cultura vista de forma amplia, como la conexión con la humanidad.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

EL plan de estudios basado en las artes –en el que las artes se enseñan junto con el currículo básico; las artes se consideran tan importantes como las asignaturas básicas que se enseñan.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Infusión artística– incluir las artes en el plan de estudios básico para desarrollar un pensamiento de orden superior buscando soluciones de forma creativa. También se define como un proceso impulsado por los niños que estimula la capacidad creativa para analizar y convertir cualquier forma de información en una forma de arte. También se define como la infusión de actividades curriculares con los artistas visitantes.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

La integración de las artes – es un enfoque que incorpora las artes al plan de estudios básico (también conocido como la “integración curricular en las artes”). Los estudiantes participan en el proceso creativo que conecta una forma de arte y otra área temática (por ejemplo, el arte del idioma inglés) y consigue los objetivos de ambas en profundidad.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Más definiciones y términos relacionados se pueden encontrar en la página web de *Grantmakers in the Arts*²³.

Según la "Hoja de Ruta para la Educación Artística" (UNESCO, La Conferencia Mundial sobre Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XX,I Lisboa, 6-9

²³ <https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>

de marzo de 2006), la pedagogía basada en el arte se apoya en tres pilares complementarios²⁴, que son: . Son los siguientes:

1. El estudio de las obras de arte;
2. El contacto directo con las obras de arte (como conciertos, exhibiciones, libros, películas)
3. Participación en prácticas artísticas.

Por lo tanto, **la educación en las artes combina las siguientes tres dimensiones:**²⁵

- (1) El estudiante gana conocimiento interactuando con el objeto artístico o la representación, con el artista y con su profesor.
- (2) El estudiante adquiere conocimiento a través de su propia práctica artística.
- (3) El estudiante adquiere conocimiento a través de la investigación y estudio (de una forma de arte y de la relación del arte con la historia).

El estudio de las obras de arte

El desarrollo de guía de Cambridge Learners Attributes²⁶ se propone que los educadores animen a los alumnos a observar y debatir sobre las obras de arte para fomentar el pensamiento crítico en cualquier área temática. El estudio de las obras de arte no se limita necesariamente a las lecciones de arte o de historia del arte. Las obras de arte cuidadosamente elegidas fomentan el debate y ayudan a los alumnos de cualquier edad a desarrollar su capacidad visual, su pensamiento creativo y sus habilidades comunicativas.

Los métodos adecuados para apoyar el proceso son: el uso de diferentes Estrategias de Pensamiento Visual (VTS) / un método de aprendizaje con preguntas abiertas sobre el arte, en el que se mejoran habilidades como la percepción, el pensamiento crítico y la alfabetización (visual) a través de discusiones de grupo guiadas / animar a los alumnos a llevar diarios y cuadernos de bocetos, crear un entorno para la revisión por pares y actividades de feedback entre los alumnos, así como para experimentos entre los alumnos²⁷. Entre las ventajas se encuentran²⁸

- Todas las habilidades creativas pueden practicarse manteniendo un registro de las observaciones, ideas, reflexiones y colecciones de un alumno;

²⁴ http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf, p.8

²⁵ http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf, p.8

²⁶ <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>

²⁷ <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>, p.69

²⁸ <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>, p.69



- Al registrar y recopilar una amplia gama de información, un alumno puede empezar a cultivar conexiones creativas entre diferentes elementos y a crear ideas más singulares y originales;
- Las revisiones y comentarios de los compañeros ayudan a los alumnos a adquirir independencia, a comprender los procesos de trabajo y de pensamiento de sus compañeros y a desarrollar la confianza en sí mismos como individuos creativos;
- Las experimentaciones fomentan lo que Boden llama "creatividad combinatoria", es decir, la generación de nuevas ideas mediante la combinación o asociación de ideas existentes.

Durante esta etapa se podrían estudiar los siguientes tipos de obras de arte (las listas no son exhaustivas):

Categoría de las obras de arte	Tipos de obras de arte incluidas
Visual	Dibujos, esculturas, instalaciones, artesanía, fotografías, películas/videos, collages, murales, gráficos, dibujos animados, impresos, comics
Narrativo	Poemas, novelas, guiones, redacciones, cuentos, mitos, comics
Fónico*	Música clásica, música folk, canciones, opera, instrumentales
Tangible*	Folk y bailes modernos, ballet, teatro, pantomima, actuaciones artísticas y musicales

**Observación: A causa del alcance del proyecto AA4ECI, estas dos categorías solo se mencionan en la Metodología, pero no se explorarán en su totalidad.*

Contacto directo con las obras de arte

El segundo pilar de la educación artística se basa en la adquisición de experiencia práctica con las obras de arte, que se estudiarán como parte del proceso de aprendizaje. Esto podría hacerse mediante:

- **Observación directa** – a través de la visita de exhibiciones, galerías, estudios de arte, museos, viendo películas, leyendo libros, asistiendo a conciertos, al teatro, la opera o el ballet, etc.
- **Contacto indirecto con las obras de arte** – mediante la preparación y proyección de presentaciones de PowerPoint con imágenes de obras de arte, fotos de conciertos y actuaciones, viendo grabaciones en vídeo de conciertos, obras de teatro y actuaciones, preparando y distribuyendo folletos con relatos, etc.

Participando en las actividades artísticas

El tercer pilar de la pedagogía basada en el arte anima a los alumnos a experimentar y hacer sus propios descubrimientos y creaciones. Esto podría aumentar aún más su creatividad y compromiso, tanto en relación con el tema que estamos tratando, como con las artes y el patrimonio cultural europeo y mundial en general.

La Universidad del Arte de la Educación ha desarrollado **3 elementos y principios²⁹ útiles a través de los cuales los profesores, educadores y profesionales de la formación pueden enseñar materias artísticas e involucrar a sus alumnos en fructíferos debates sobre la apreciación del arte**. Son los siguientes:

- **Los elementos del arte**, que son los bloques de construcción para hacer arte - línea, forma, color, valor, textura, espacio y forma;
- **Los principios del diseño**, que son las herramientas y los esquemas para organizar una obra de arte – equilibrio, contraste, énfasis, patrón, unidad, movimiento y ritmo.
- **Elementos contemporáneos del arte (Principios Postmodernos)**, que los artistas de hoy en día utilizan en sus obras junto con los elementos y principios tradicionales - apropiación, tiempo, ejecución, mestizaje, perspectiva, destrucción y texto.

La explicación completa de cada elemento y principio está disponible en el sitio web de la Universidad, en la sección de Recursos³⁰, así como en el artículo "3 Elementos y principios útiles para descargar"³¹.

Además, la **Educación en las Artes** puede contribuir eficazmente a³²:

- Comprender los desafíos a la diversidad cultural que plantea la globalización y la creciente necesidad de imaginación, creatividad y colaboración a medida que las sociedades se basan más en el conocimiento;
- Observar que entre los desafíos más importantes del siglo XXI se encuentra la creciente necesidad de creatividad e imaginación en las sociedades multiculturales, que la educación artística puede abordar de forma eficaz;
- Reconocer el valor y la aplicación de las artes en el proceso de aprendizaje y su papel en el desarrollo de las aptitudes cognitivas y sociales, la promoción del pensamiento innovador y la creatividad y el fomento de los comportamientos y valores que subyacen a la tolerancia social y la celebración de la diversidad.

(Road Map for Arts Education, UNESCO, The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century Lisbon, 6-9 March 2006)

²⁹ <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

³⁰ <https://theartofeducation.edu/resources/>

³¹ <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

³² http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf

2) Principios básicos de la terapia de arte y la teoría del color

The British Association of Art Therapists (Asociación Británica de Terapeutas del Arte) define la terapia del arte como "una forma de psicoterapia que utiliza los medios del arte como su principal modo de expresión y comunicación". Dentro de este contexto, el arte no se utiliza como una herramienta de diagnóstico sino como un medio para abordar cuestiones emocionales que pueden ser confusas y estresantes".³³

La doctora Sarah Deaver de la **American Art Therapy Association** (Asociación americana de terapia del arte) define **La terapia de arte** como³⁴:




La terapia de arte puede utilizarse para ayudar a las personas a mejorar su función motora cognitiva y sensorial, la autoestima, la conciencia de sí mismo, la resistencia emocional o para ayudarles a resolver

conflictos y reducir la angustia. Puede hacerse de forma individual o en grupo, dependiendo de las necesidades y objetivos del paciente.

"una profesión de salud mental en la que un terapeuta de arte facilita al paciente el uso de medios artísticos y el proceso creativo para alcanzar una serie de objetivos de tratamiento o metas personales como la exploración de sentimientos, la reconciliación de conflictos, la mejora de la autoconciencia, la gestión de la conducta y las habilidades sociales".

La terapia de arte aconseja algunas técnicas de auto-reflexión, comunicación verbal, relajación y para quitar el estrés, que los educadores y profesionales de la formación pueden adaptar a sus actividades formativas basadas en el arte.

La teoría del color esta basada en la rueda de color (Circulo de color):

-  **Colores primarios** – rojo, amarillo y azul;
-  **Colores secundarios** – verde, naranja y púrpura;
-  **Colores terciarios**- amarillo-naranja, rojo-naranja, rojo-púrpura; azul-púrpura, azul-verde y amarillo-verde;

³³ <https://www.baat.org/About-Art-Therapy>

³⁴ https://www.huffpost.com/entry/art-therapy-guide_n_6755178

Los colores primarios son los 3 colores de los pigmentos que no pueden ser mezclados o formados por ninguna combinación de otros colores. Todos los demás colores se originan a partir de estos 3.

Los colores secundarios se forman mezclando dos primarios.

Los colores terciarios se forman mezclando un color secundario con un color primario.

El espectro de colores incluye 22 colores y tintes. La Rueda de Color (Círculo de Color) con las tres categorías de color se muestra a continuación:



Primary Colors



Secondary Colors



Tertiary Colors

Fuente: <https://colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>

Los colores también se dividen en:

- **Cálidos** – para el espectro desde el rojo hasta el amarillo
- **Fríos** – para el espectro desde el azul hasta el verde y el púrpura.



Fuente: <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

Además, el color varía según su³⁵:

- ❖ **Sombra**, que se crea añadiendo negro a un tono base. Esto lo oscurece y crea un color más profundo y rico, lo que da dramatismo;
- ❖ **Tinte**, que se crea añadiendo blanco a un tono base, aclarando el color. Esto puede hacer que un color sea menos intenso y es útil para equilibrar combinaciones de colores más vivos;
- ❖ **Tono**, que se crean combinando blanco y negro - o gris - con un tono base. Son versiones más sutiles del color original, son menos propensos a parecer pastel y pueden revelar complejidades no aparentes en el color base.

Los colores también pueden variar dependiendo en su³⁶:

- **Tono**: que es básicamente cualquier color en la rueda de color;
- **Saturación**: que da intensidad o pureza al color;
- **Luminosidad**: que muestra la cantidad de brillo o luz en un color.

Según la teoría del color, algunos colores combinados con otros aumentan o disminuyen su efecto, por ejemplo, rojo a verde, naranja a azul, etc. Esto crea una percepción simultánea de contraste de colores a los ojos del espectador y es muy utilizado por los artistas modernos.














Elementos básicos de una obra de arte visual, que los educadores, profesores, tutores y profesionales de la formación deben tener en cuenta al analizarla:

(adaptado de “Orchestrating Collaboration at Work, Using Music, Improv, Storytelling and Other Arts to Improve Teamwork”, Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007, and from Art of Education University’s article “3 Helpful Elements and Principles Downloads”³⁷)

³⁵ <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

³⁶ <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

³⁷ <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

-  **Color** – que incluye la forma en que la luz se refleja en la superficie de un objeto; Los colores tienen 3 características: tono, saturación y luminosidad.
-  **Forma** – que puede ser plana o tridimensional (longitud, anchura, altura, y puede formar un triángulo, cuadrado, pirámide, cubo o esfera).
-  **Línea** – que es el camino recorrido por un punto en movimiento a lo largo del espacio; puede variar en anchura, dirección y longitud.
-  **Figura** – que es la superficie externa de un objeto o cuerpo: puede variar según su altura y ser geométrica u orgánica.
-  **Espacio** – que es el área alrededor, dentro o entre imágenes o elementos, se puede usar para crear una ilusión de profundidad en la obra de arte.
-  **Figura / fondo** – que es la relación entre el primer plano y el fondo o entre el sujeto y el objeto.
-  **Equilibrio** – que es la distribución del peso visual en una obra de arte, puede ser simétrico, asimétrico o radial.
-  **Composición** – que contempla como se organizan o combinan los elementos para formar un todo.
-  **Contraste** – que muestra la colocación de elementos opuestos uno al lado del otro para crear un efecto en la obra de arte; esto se puede lograr por la diferencia de tamaño o color o por el cambio de valor.
-  **Movimiento** – que es la forma en que se organizan los elementos del diseño, de modo que el ojo del espectador viaja a través de la obra de arte y de un aspecto de la composición a otro.
-  **Proporción** – que es la relación entre los objetos en relación con el tamaño o el número.
-  **Repetición** – que es el uso repetido de un elemento (color, forma, objeto, etc.) para crear una sensación de consistencia y continuidad en la obra de arte.
-  **Símbolo** – que es un signo, icono o imagen que representa algo más por asociación, semejanza o convención

3) Fundamentos de la escritura creativa y la narración (storytelling)

Algunas definiciones de **escritura creativa, historia y narración (storytelling)**:

La escritura creativa es una forma de escritura que expresa los sentimientos, emociones, experiencias, ideas o pensamientos del escritor a nivel consciente o subconsciente. Esta mas impulsada por la necesidad del escritor de “expresar” y generalmente se articula de forma original, creativa y poética.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

*Se considera **escritura creativa** cualquier escrito, ficción, poesía o no ficción, que se salga de los límites de las formas profesionales, periodísticas, académicas y técnicas normales de la literatura.*

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

La historia es la única forma de lenguaje que puede establecer la orientación afectiva del oyente en relación con los acontecimientos, personajes, ideas, o lo que sea, que la componen. Las historias, básicamente, son pequeñas herramientas para orientar nuestras emociones.

(<http://www.educ.sfu.ca/kegan/ArtsBasics.html>)

La narración de historias (storytelling) es el arte interactivo de usar palabras y acciones para revelar los elementos e imágenes de una historia mientras se estimula la imaginación del oyente.

(<https://storynet.org/what-is-storytelling/>)

La **National Storytelling Network** (USA) establece los siguientes elementos de la narración³⁸:

1. La narración de historias es interactiva.

Implica la interacción bidireccional entre el narrador y uno o mas oyentes. Las reacciones de los oyentes influyen la narración de la historia. De hecho, la narración de historias surge de la interacción y los esfuerzos cooperativos y coordinados del narrador y el público.

2. La narración de historias utiliza palabras.

Utiliza el lenguaje, ya sea un lenguaje oral o un lenguaje visual, y esto distingue la narración de historias de la mayoría de las formas de danza y mímica.

3. La narración de historias utiliza acciones como la vocalización, el movimiento físico y los gestos.

Estas acciones son las partes del lenguaje oral o visual que no son palabras. Su uso distingue la narración de cuentos de la escritura y las interacciones informáticas basadas en texto.

4. La narración presenta una historia.

Siempre conlleva la presentación de una historia, una narración.

5. La narración de historias estimula la imaginación activa de los oyentes.

En la narración, el oyente imagina la historia. En la mayoría de los teatros tradicionales o en una obra dramática típica, por otra parte, el espectador disfruta de la ilusión de presenciar al personaje o los acontecimientos descritos en la historia.

³⁸ <https://storynet.org/what-is-storytelling/>

De acuerdo son la
National
Storytelling
Network³⁹

El papel del oyente que cuenta la historia es crear activamente las imágenes, acciones, personajes y eventos vívidos y multisensoriales -la realidad de la historia en su mente-, basándose en la actuación del narrador y en las propias experiencias, creencias y conocimientos del oyente. La historia completa ocurre en la mente del oyente, un individuo único y personalizado. El oyente se convierte, por lo tanto, en un co-creador de la historia tal como se experimenta.

La **compañía cinematográfica Pixar** ha desarrollado 22 reglas de la narración y la producción del guion como afirma Emma Coats. Son⁴⁰

1. Admiras a un personaje por intentarlo más que por sus éxitos.
2. Tienes que tener en cuenta lo que te interesa como público, no lo que es divertido como escritor. Pueden ser muy diferentes.
3. El tema es importante, pero no entenderás de qué trata la historia hasta que no llegues al final. Entonces reescríbela.
4. Érase una vez _____. *Todos los días* _____. Un día _____. Por eso _____. Hasta que finalmente _____.
5. Simplifica. Céntrate. Combina personajes. Toma atajos. Creerás que te estás perdiendo cosas importantes, pero te sentirás liberado.
6. ¿En qué es bueno tu personaje, con qué se siente cómodo? Lánzalos al polo opuesto. Desafíalos. ¿Cómo se las arreglan?
7. Piensa en tu final antes de escribir la parte intermedia de la historia. En serio. Los finales son difíciles, haz que el tuyo funcione desde el principio.
8. Acaba tu historia, déjala incluso si no es perfecta. Pasa página. Ya lo hará mejor la próxima vez.
9. Cuando estés bloqueado, haz una lista de lo que NO harías la próxima vez. En muchas ocasiones, te ayudará a desbloquearte.
10. Desmonta las historias que te gustan. Lo que te gusta de ellas es una parte de ti; tienes que reconocerlo antes de poder usarlo.
11. Escribirlo en un papel te permitirá empezar a arreglarlo. Si una idea perfecta se queda en tu cabeza, nunca la compartirás con nadie.
12. Descarta la primera cosa que venga a tu mente. Y la segunda, tercera, cuarta, quinta – elimina lo obvio. Sorpréndete.

³⁹ <https://storynet.org/what-is-storytelling/>

⁴⁰ <https://nofilmschool.com/2012/06/22-rules-storytelling-pixar>



13. Da opiniones a tus personajes. Los pasivos/maleables pueden gustarte a ti a medida que escribes, pero es veneno para tu audiencia.
14. ¿Por qué debes contar ESTA historia? ¿Cuál es la creencia que arde en tu interior de la que se alimenta tu historia? Ese es el corazón de la misma.
15. Si tu fueras tu personaje, en esta situación, ¿cómo te sentirías? La honestidad da credibilidad a situaciones increíbles.
16. ¿Qué es lo que está en juego? Danos una razón para apoyar al personaje. ¿Qué pasa si no tiene éxito? Reúne las posibilidades en contra.
17. No desperdicies ningún trabajo. Si no funciona, déjalo y sigue adelante. Volverá a ser útil más adelante.
18. Tienes que conocerte a ti mismo: esta es la diferencia entre hacerlo lo mejor posible y complicarte. Para escribir una historia tienes que ir probando, no perfeccionando.
19. Las casualidades para que los personajes se metan en líos son buena idea, pero las casualidades para salir de una situación negativa son engaños.
20. Ejercicio: toma los bloques de construcción de una película que no te guste. ¿Cómo los reorganizas para que te gustara?
21. Tienes que identificarte con tu situación/personajes, no basta sólo con escribir bien. ¿Qué te haría actuar de esa manera?
22. ¿Cuál es la esencia de tu historia? ¿La forma más económica de contarla? Si lo sabes, puedes construir desde ahí.

Además, hay 5 secretos en la narración de Pixar:⁴¹

1- Escribe sobre sentimientos que conozcas

La narración eficaz de historias consiste en tomar el sentimiento universal y transmitirlo en una situación única.

2- Las ideas brillantes surgen en los lugares cotidianos.

3- Pregúntate "qué pasaría si"

En un capítulo titulado "Y si...", los narradores animaban a dejarse sorprender. A la pregunta "qué pasaría si" desconecta la parte lógica de tu cerebro y permítete ser parte del sueño", según afirma Patel. "Abre las puertas a la imaginación".

4- Una buena historia es emocional

5- Empieza con el mundo o el personaje

Mundo: un entorno o conjunto de reglas. **Personaje:** el protagonista de la historia. Tu historia necesita de ambos, pero puedes empezar con cualquiera de ellos.

⁴¹ <https://nofilmschool.com/2017/02/pixar-storytelling-story>

Elementos básicos de una historia, que los educadores, profesores, tutores y profesionales de la formación, deberían considerar cuando la analicen.⁴²



Entorno: ¿Dónde y cuándo está ambientada la historia? El escenario representa tanto el lugar físico como el temporal (es decir, el pasado, el presente y el futuro) y las condiciones sociales y culturales en las que viven los personajes.



Personajes: La persona o animal o cualquier cosa personificada. Puede haber un protagonista o mas y, a menudo, hay personajes secundarios, pero no siempre.



Argumento: Son los eventos que suceden en una historia. En una historia normalmente nos encontramos con: introducción, acción ascendente, clímax, acción descendente y resolución. El argumento se representa a menudo como un arco.



Conflicto: Toda historia debe tener un conflicto, es decir, un desafío o problema en torno al cual gira el argumento. Sin conflicto, la historia no tendrá propósito o trayectoria.



Tema: idea, creencia, moral, lección, o visión. Es el argumento central que el autor trata de hacer entender al lector. El tema es el "por qué" de la historia.



Punto de vista: "¿Quién" está contando la historia? Primera persona ("yo") o tercera persona ("él/ella"). Limitado (perspectiva de un personaje), múltiple (perspectiva de muchos personajes) u omnisciente (narrador que lo sabe todo). La segunda persona ("tú") no se acostumbra a usar para escribir historias.



Tono: El "tono" emocional general o el significado de la historia. ¿Es feliz, divertido, triste, depresivo? El tono puede ser representado de múltiples maneras, a través de la elección de palabras y gramática, la elección del tema, las imágenes y la descripción, el simbolismo y los sonidos de las palabras en combinación (es decir, la rima, el ritmo, la musicalidad).



Estilo: Como se dicen las cosas. Elección de palabras, estructura de la oración, diálogo, metáfora, símil, hipérbole. El estilo contribuye de manera significativa al tono.

⁴² <https://www.dreamerswriting.com/elements-of-a-story/>

E. Parte III: Plan de sesión / lección

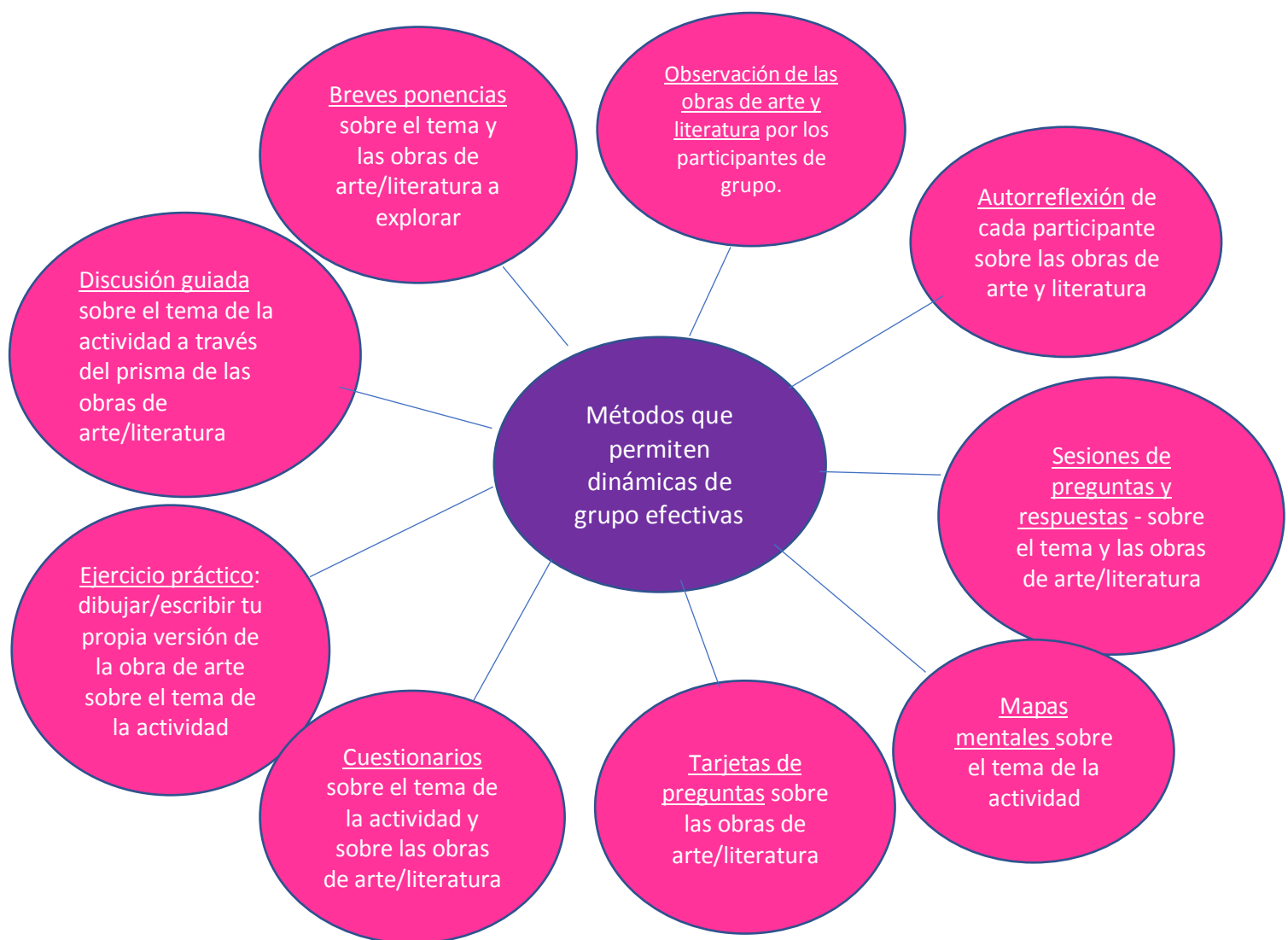
a) Técnicas y métodos relevantes de educación no formal e informal para adultos (dinámicas de grupo, técnicas de coaching, reflexión y autorreflexión de los alumnos)

Para que la educación de adultos sea eficaz, es necesario que los alumnos participen activamente y que se fomente el intercambio de información, experiencias y pensamientos.

Al mismo tiempo, cuando se habla de arte y literatura, las personas tienen diferentes interpretaciones y sienten las obras visuales y narrativas de manera diferente. Así pues, la estimulación de la dinámica de grupo y el intercambio de puntos de vista, sentimientos y pensamientos personales entre los alumnos son vitales para estimular la creatividad, el pensamiento poco convencional y el enfoque innovador a la hora de ver las cosas y buscar soluciones.



Métodos de formación que apoyan la interacción en grupo efectiva, que se puede usar en las actividades basadas en el arte y la literatura



Técnicas de formación que estimulan el intercambio y el aprendizaje individual, que podrían utilizarse en actividades basadas en el arte y la literatura



b) Directrices sobre cómo desarrollar actividades para aplicar las artes y la literatura en la educación no formal de adultos

En los ejemplos de 1 a 3 se presentan tres versiones modelo de diagramas de flujo de lecciones/sesiones, que los educadores, profesionales de la formación, coaches y mentores pueden utilizar para enseñar temas relacionados con la actividad empresarial mediante la aplicación de las artes y la literatura en el proceso educativo.

Los diagramas permiten a los profesores y formadores combinar diferentes actividades y métodos de la educación no formal para adultos y la pedagogía basada en el arte, dependiendo de sus objetivos de aprendizaje, el perfil de los alumnos, los temas y subtemas, la duración de la lección/sesión y el entorno de aprendizaje.

Los pasos 2 a 5 orientan a los educadores y profesionales de la formación sobre cómo abordar el análisis de las obras de arte seleccionadas y dónde centrar su atención durante la actividad.

Consejos paso a paso para educadores, profesores, profesionales de la formación y coaches sobre cómo analizar las obras de arte

(adaptado de “Orchestrating Collaboration at Work, Using Music, Improv, Storytelling and Other Arts to Improve Teamwork”, Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007, and from “Steps to Text Analysis”⁴³)

Paso 1 - Identificación *(Por lo general, esto es parte de la fase de preparación y se produce durante el desarrollo del plan de lección /sesión).*

Selección de las obras de arte más adecuadas - visuales y/o narrativas, para el tema. En el caso de las obras narrativas, es necesario decidir si se incluirá la obra completa en la actividad de aprendizaje o sólo parte de ella.

Paso 2 – Descripción

Pide a los alumnos que describan lo que ven / entienden de la obra de arte seleccionada. Algunas de las posibles preguntas pueden ser.

- ¿De qué crees que trata la obra de arte?
- ¿Cuál es, en tu opinión, el foco de atención del artista / autor?
- En su opinión, ¿qué aspectos del tema / problema se tocan en la obra?

El objetivo de la discusión es compartir las opiniones, sentimientos y pensamientos personales de los participantes sobre las obras de arte. El propósito es animar a los participantes a compartir su opinión destacando que no hay respuestas erróneas.

⁴³ <https://hubpages.com/education/Steps-to-Text-Analysis>

Paso 3 – Análisis

Pide a los alumnos que describan el tema empresarial en cuestión analizando la obra en términos de elementos y principios artísticos (como la estética, el equilibrio, el contraste, la similitud, el ritmo, el énfasis, la repetición, etc.). Durante esta etapa, la atención debe centrarse en los colores, las líneas, las formas, los símbolos y las metáforas, la organización de la composición y la trama, los personajes principales, los elementos lingüísticos y las características estilísticas del texto, las composiciones verbales, etc.

Fase 4 – Interpretación

Pide a los alumnos que compartan sus impresiones con otros participantes y la conexión de esta pieza con su propio contexto, experiencia y puntos de vista. Las posibles preguntas podrían incluir:

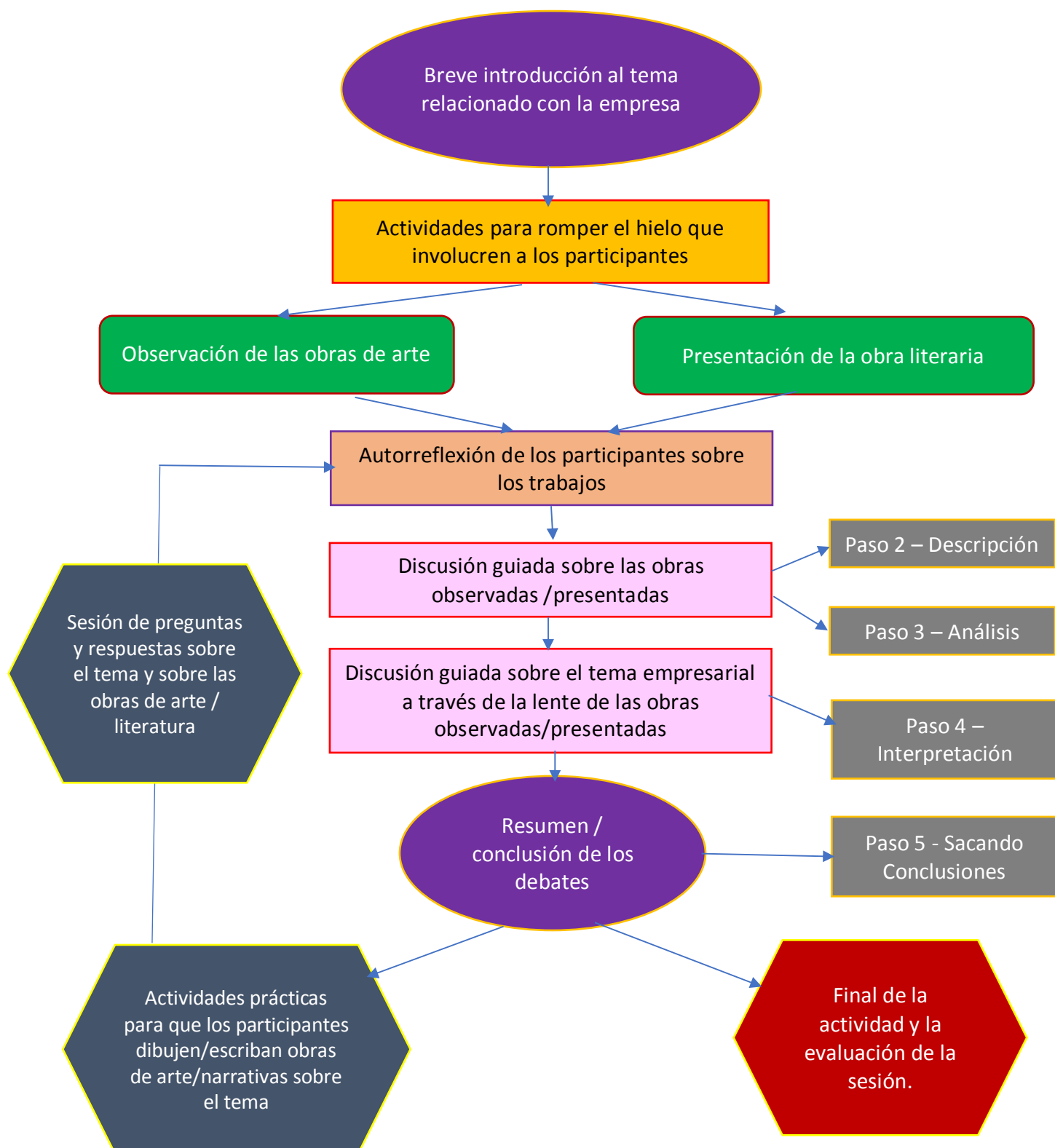
- ¿Cuál el significado que este trabajo tiene para ti?
- ¿Cuál es tu respuesta emocional ante esta pieza?

Paso 5 – Sacando conclusiones

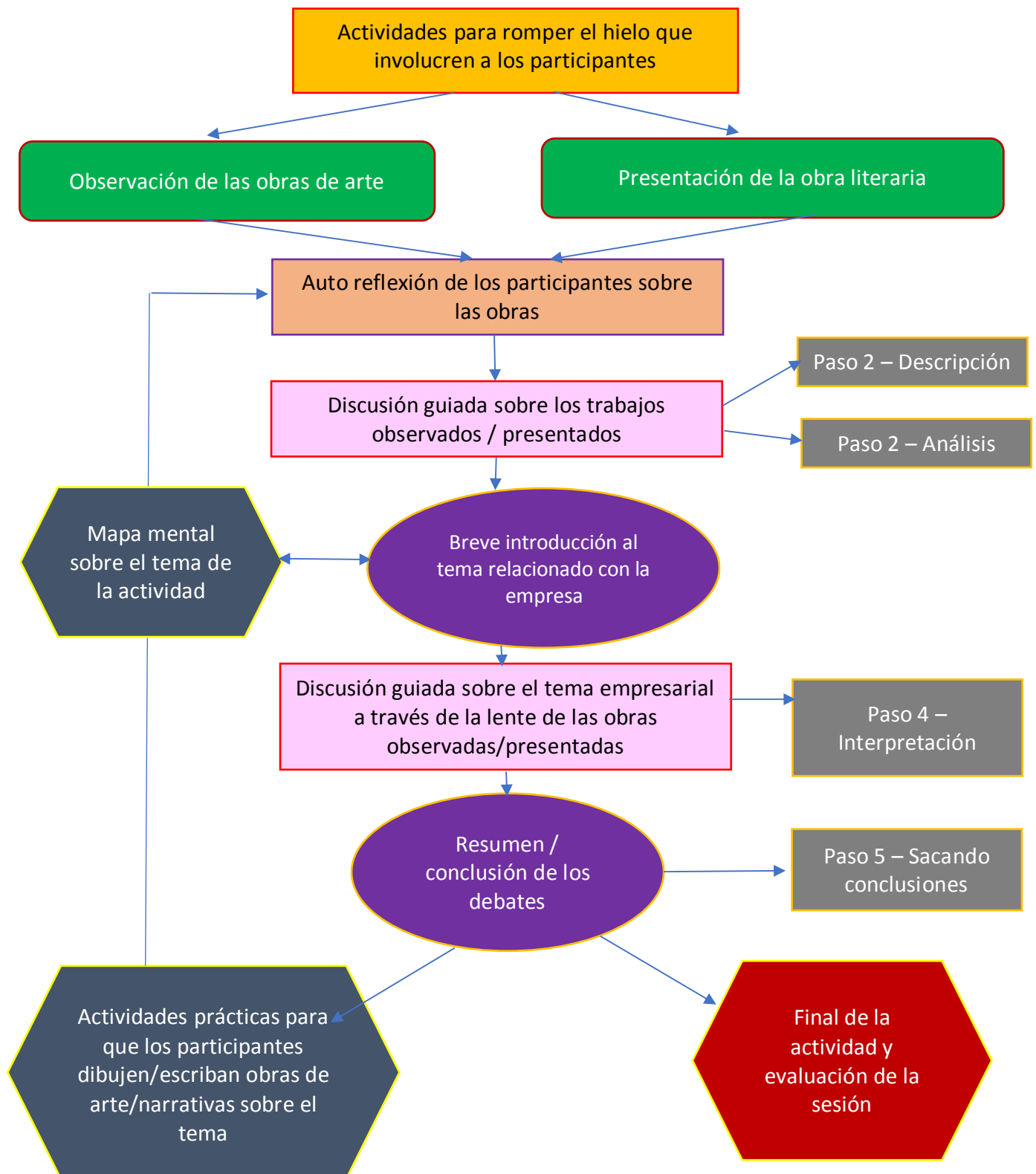
Posibles preguntas a los estudiantes pueden incluir:

- ¿Qué relevancia tiene esta obra para ti y tus ideas empresariales?
- ¿Cambia esta obra de arte tu forma de pensar o de vivir?
- ¿Esta obra de arte te ayuda a lidiar con algunos asuntos de tu vida o a hacer planes para el futuro?
- ¿Qué criterios utilizas para juzgar el mensaje principal de la obra de arte?
- ¿Cómo ha cambiado su percepción de esta obra de arte desde que la viste por primera vez?
- ¿Te reconoces a ti o tus problemas en esta obra de arte?, etc.

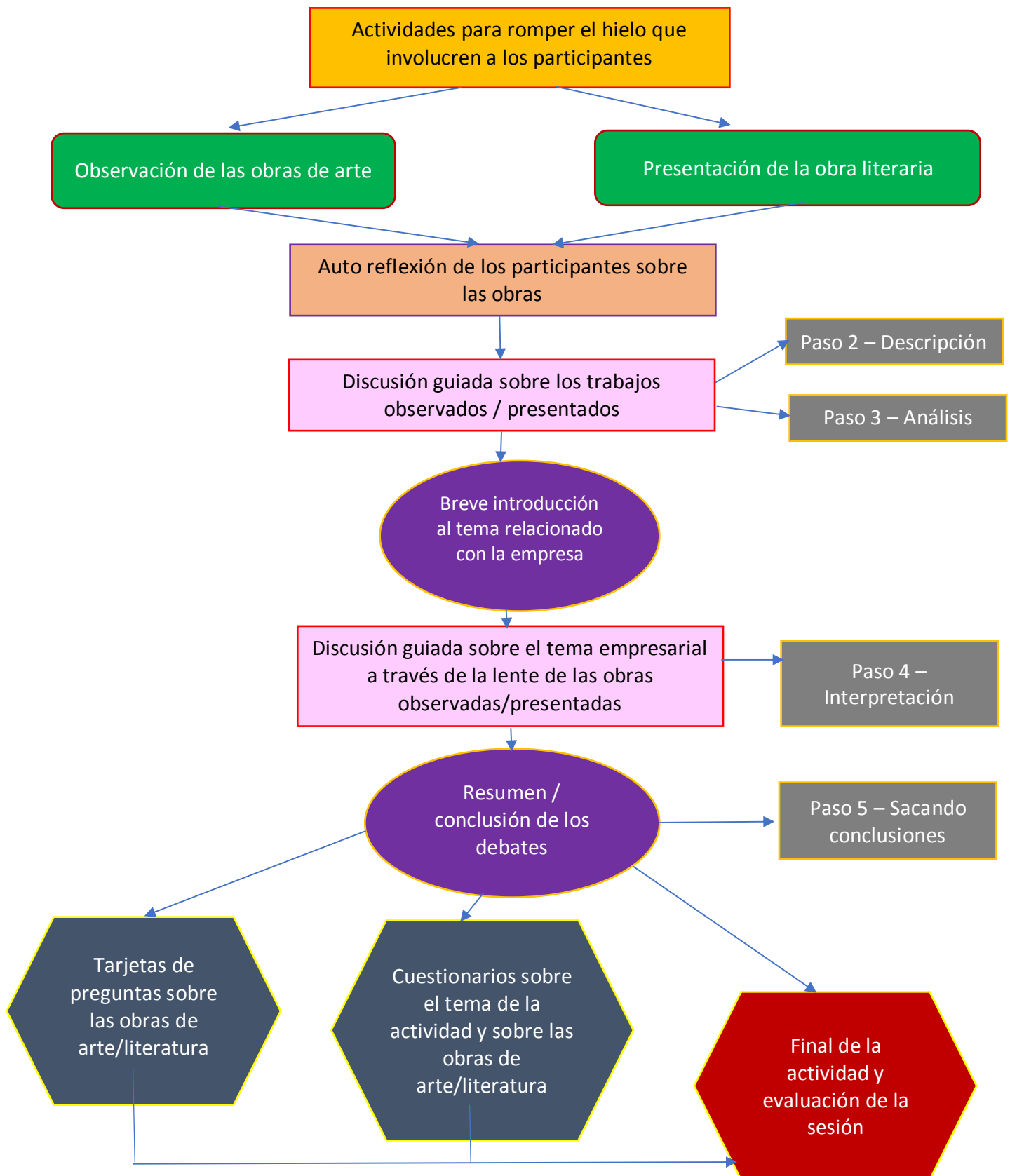
Ejemplo 1



Ejemplo 2



Ejemplo 3



c) Plantilla de un plan de sesión /lección para aplicar las artes y la literatura para fomentar la creatividad y la innovación en temas relacionados con las habilidades empresariales

PLAN DE LECCIÓN / SESIÓN PARA APLICAR LAS ARTES Y LA LITERATURA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN TEMAS RELACIONADOS CON LAS HABILIDADES EMPRESARIALES			
Habilidades empresariales generales que se discutirán durante la lección/sesión			
Subcategorías de las habilidades empresariales seleccionadas que se cubrirán en la lección/sesión	<ul style="list-style-type: none"> • • • 		
Objetivos de aprendizaje de la lección/sesión	1. 2. 3.		
Duración de la lección/sesión*			
Público objetivo de la lección/sesión			
Resultados de aprendizaje de la lección/sesión	Conocimientos: <ul style="list-style-type: none"> • • • 	Habilidades: <ul style="list-style-type: none"> • • • 	Competencias: <ul style="list-style-type: none"> • • •

Métodos de enseñanza/formación/coaching a utilizar	Para actividades presenciales: 1. 2. 3.	Para actividades de grupo: 1. 2. 3.
Forma de arte a utilizar (por favor, marca las que correspondan)	Arte Visual	Arte narrativo
Tipos de obras de arte incluidas (por favor, marca las que correspondan)	Arte Visual 1. 2. <input type="checkbox"/> 3.	Arte Narrativo 1. 2. <input type="checkbox"/> 3.
Equipo y materiales necesarios, incluidos folletos	<ul style="list-style-type: none"> • • • • • 	
Procedimiento / secuencia de los pasos	Para actividades presenciales: 1. 2. 3.	Para actividades de grupo: 1. 2. 3.
Modelo de preguntas para el debate	<ul style="list-style-type: none"> • • • • 	



Conocimientos o habilidades específicas que necesita el profesor/coach (si los hay)	
Elementos culturales / específicos que se observarán durante la lección / sesión (si los hay)	
Evaluación de las actividades (maka la que corresponda)	<ul style="list-style-type: none">○ Caritas sonrientes○ Examen○ Asignación de una tarea

d) Criterios para determinar las obras de arte y literatura adecuadas para las actividades

Criterios generales para las obras de arte visuales y narrativas:

1. Todas las obras de arte visuales y narrativas deben tener un autor y fuente claras;
2. En el caso de las obras de arte visual, deben estar exhibidas / expuestas en galerías públicas o museos - nacionales, regionales o locales, que tengan páginas web y, preferiblemente, una galería virtual;
3. En el caso de las obras narrativas, deben formar parte de los programas educativos oficiales, encontrarse fácilmente en las bibliotecas públicas o venderse en las librerías o en mercado legal de libros electrónicos;
4. Una "obra de arte universal" se define como "una obra de arte conocida, cuyo autor es universalmente reconocido y que se exhibe en galerías de arte o museos como parte de sus colecciones internacionales";
5. Una "obra literaria universal" se define como "una obra literaria conocida, incluida en los programas de enseñanza escolar o universitaria, representativa de su país, cuyo autor es universalmente reconocido";
6. Una "obra de arte específica de un país" se define como "una obra de arte cuyo autor es conocido y tiene buena aceptación a nivel nacional en su país y que se exhibe en galerías de arte o museos como parte de sus colecciones nacionales";
7. Una "obra literaria específica de un país" se define como "una obra literaria muy conocida, que forma parte de los programas educativos nacionales a nivel escolar o universitario y cuyo autor es reconocido a nivel nacional en su país";
8. Las obras narrativas que estén en un idioma distinto del de su creación, deberán utilizarse preferentemente con su traducción oficial. Si no existe, la traducción no oficial podría hacerse también con fines educativos.

Cómo identificar las obras de arte visuales:

Tipo de obra de arte (pintura, escultura, instalación, artesanía, fotografía, película /video, collage, mural, grafico, dibujos animados, estampado, etc..)	
Autor, nacionalidad	
Título	
Año de creación	
Medida	
Método artístico usado	
Fuente (dónde se puede encontrar)	

Cómo identificar obras narrativas

Tipo de trabajo/ género (poema, novela, guion, ensayo, cuento, mito, etc.)	
Autor/ Nacionalidad	
Título	
Año de creación	
Idioma original en que se creó la obra	
Fuente (donde se pueden encontrar el trabajo en el idioma original)	
Fuente (donde se puede encontrar un enlace a la traducción)	