



Erasmus+



Una Primera **Mirada al** **Aprendizaje**

STATE OF ART

www.lookingatlearning.eu



Sobre el proyecto “Looking at Learning KA2”

El proyecto “looking @ learning” (*mirando al aprendizaje*) es un espacio de apoyo para la cooperación cross-sectorial de profesionales de la educación formal y no formal, interesados en la innovación educativa con el objetivo de crear entornos creativos de aprendizaje modernos y eficaces para mejorar el proceso educativo de los jóvenes.

Looking @ Learning es un proyecto que se desarrolla dentro del Programa “Erasmus +: Juventud en Acción”, diseñado como una Acción Clave 2: Alianzas estratégicas. La implementación del proyecto está financiada por la Comisión Europea.

Este proyecto se desarrolla entre marzo de 2015 y febrero de 2017, contando con 6 diferentes promotores: 4 de ellos Asociaciones – ONG: Humana People to People de Letonia, Youth Exchange Service y fundación MERAKEL de Holanda y Asociación PROMESAS de España. También cuenta con 2 entidades públicas – El Ayuntamiento de Gulbene en Letonia y el Ayuntamiento de Maracena en España.

Además de estas seis entidades coordinadoras, el proyecto trabaja junto a más de 10 entidades de los 3 países para desarrollar el plan de implementación.

“The first looking at learning” (una primera mirada al aprendizaje) es el primer resultado intelectual del mencionado proyecto, y su objetivo es ofrecer un análisis concreto del uso actual de los entornos creativos de aprendizaje en educación formal y no formal de Letonia, Holanda y España.

Más información sobre la investigación, las entidades y el proyecto se puede encontrar en nuestra página web.

www.lookingatlearning.eu

Coordinadores del proyecto

Rūta Kronberga

Humana People to People in Latvia (Letonia)

Gabi Steinprinz

Youth Exchange Service (Holanda)

Ignacio Salgado / M^a Victoria de la Cruz

Asociación PROMESAS (España)

Anita Birzniece

Gulbene novads (Letonia)

Angela Kroezen

Stichting Merakel (Holanda)

M^a Ascensión Romero / Carmen Vílchez

Ayuntamiento de Maracena (España)

Investigadores

Dina Bite, Ginta Kronberga, Lana Janmere

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades

Facultad de Económicas y Desarrollo Social

Universidad de Agricultura de Letonia

Gabi Steinprinz

Unsquare / Youth Exchange Service [YES]

Álvaro Pascual

Estudiante de Doctorado en Ciencias de la Educación

Colegio de Artes, Estudios Célticos y Ciencias Sociales

Universidad de Cork

Edición y Diseño Gráfico

Javi Quilez



Co-Financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea.

Esta publicación refleja únicamente la opinión de sus autores. La Comisión Europea no es responsable de los usos que pueda hacerse de la información que contiene.



Erasmus+



Contenido

0 Introducción

1 Metodología del estudio - Estructura del documento

2 Explicación teórica de la Creatividad, Aprendizaje Creativo y Entorno de Aprendizaje creativo dentro del proyecto

3 Análisis de documentos oficiales

4 Análisis de las entrevistas

5 Conclusiones

Anexo I Descripción de los entrevistados

Anexo II Buenas Prácticas

CAPÍTULO 0. INTRODUCCIÓN

El objetivo del proyecto europeo KA2 “Looking@Learning” es dar soporte para la cooperación con fines innovadores entre profesionales de la educación formal y no formal con el fin de desarrollar modernos y exitosos entornos de aprendizaje para jóvenes en su proceso de aprendizaje. En este proyecto se han involucrado un diverso grupo de entidades interesadas en el campo del aprendizaje en Holanda, Letonia y España; juntos, pretenden explorar los entornos de aprendizaje creativo, compartir buenas prácticas e implementar nuevos desarrollos y herramientas en las estructuras ya existentes, llevando de esa manera la innovación a sus propias realidades. El proyecto está financiado por el programa europeo para jóvenes “Erasmus +: Juventud” y administrado por la Agencia Letona para Programas Juveniles Internacionales. Uno de los principales objetivos del programa es mejorar las habilidades y las competencias de personas que trabajan con jóvenes – educadores, trabajadores sociales, formadores, profesores, coordinadores de proyectos – para así mejorar así la calidad del trabajo con los jóvenes, así la cooperación entre jóvenes y trabajadores juveniles. Este proyecto trata de alcanzar los objetivos anteriormente trabajando junto a educadores del campo de la educación tanto formal como no formal provenientes de los tres países

La primera fase del proyecto se conoce como “State of Art” y presenta estudios de casos y una colección de información que será empleada más adelante en el desarrollo metodológico para promover la creación y mejora de entornos de aprendizaje creativo y para futuros estudios en este campo.





Debemos ver este estudio como un estudio piloto dentro del proyecto, ya que su objetivo es reunir la información inicial sobre aprendizaje creativo y entornos de aprendizaje creativo en Letonia, Holanda y España. El estudio resalta los problemas en este área en los sistemas educativos de los países anteriormente indicados, valorando simultáneamente la documentación oficial sobre educación e inspeccionando la situación real en los centros educativos. El estudio se centra en la situación de los centros educativos tanto a nivel formal (secundaria, formación profesional, primaria, preescolar y otros centros alternativos), no formal (centros y organizaciones juveniles), ONGs y educación alternativa (escuela libre). En Holanda, el estudio se centra especialmente en jóvenes con dificultades de aprendizaje y discapacidad dado que la mayoría de los entrevistados trabaja, principalmente, con este grupo.



CAPÍTULO 1. METODOLOGÍA DEL ESTUDIO - ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El estudio emplea una aproximación cualitativa para entender la situación actual en estos tres países y algunos problemas asociados con la creatividad, el aprendizaje creativo y los entornos de aprendizaje creativo en estos lugares. Se han empleado los siguientes métodos:

- 1) Análisis de la literatura para entender las interpretaciones teóricas sobre creatividad, aprendizaje creativo y entorno de aprendizaje creativo (ver el Capítulo 2);
- 2) Análisis cualitativo para analizar los diferentes documentos de planes nacionales y la documentación de los sistemas educativos (ver Capítulo 3);
- 3) Entrevistas estructuradas individualizadas a una representación de diferentes centros educativos. La selección en Letonia se realizó según el principio de disponibilidad, propósito y vinculación con el proyecto – se entrevistó a algunos colaboradores del proyecto para entender la situación en sus centros educativos e iniciativas educativas. La selección en Holanda se hizo con el objetivo de obtener una visión amplia de los entornos creativos de aprendizaje en el país. Dado que la mayoría de asociados al proyecto en este país trabaja con jóvenes con menos oportunidades, éste grupo domina la investigación. La selección de entrevistados en España se hizo de manera similar a Letonia, aprovechando socios vinculados al proyecto para entender la situación actual de la creatividad y los entornos creativos de aprendizaje en sus centros e iniciativas educativas. La duración media de las entrevistas fue de 50 minutos (ver Capítulo 4);
- 4) Estudio de casos para identificar ejemplos de aprendizaje creativo. Se emplearon entrevistas individuales y análisis de documentos y se contó con representantes tanto de entidades de educación formal como no formal (ver el Anexo II).

*Análisis De
Literatura*

*Análisis
Cualitativo*

Entrevistas

*Estudio De
Casos*

CAPÍTULO 2. EXPLICACIÓN TEÓRICA DE LA CREATIVIDAD, APRENDIZAJE CREATIVO Y ENTORNO DE APRENDIZAJE CREATIVO DENTRO DEL PROYECTO

2.1 Creatividad

El propio debate político a nivel europeo reconoce ampliamente la importancia de la creatividad y la innovación para abordar la crisis social, económica y medio ambiental de nuestro tiempo. Políticas recientes piden reforzar la capacidad europea para la innovación y el desarrollo de una economía y una sociedad creativa basada en el conocimiento. Todo ello reforzando el necesario papel de la educación y formando en el triángulo del conocimiento, enfocando el currículo de la escuela en la creatividad, la innovación y el emprendimiento. Se reconoce que la escuela y la educación infantil juegan un papel clave en el fomento y desarrollo de personas creativas e innovadoras para posteriores aprendizajes en su vida laboral. (Cachia, Ferrari, Ala-Mutka, Punie, 2010).

Sin embargo, cuando nos aproximamos al concepto de creatividad, nos encontramos con un problema: la falta de consenso a la hora de definirla. De Haan y Havighurst (1961) decían que era cualquier actividad que llevase a la producción de algo nuevo, ya fuese invención técnica, un nuevo descubrimiento en ciencia o una nueva realización artística. Más adelante, Sternberg y Lubart (1997) la definen a través de las condiciones que debe tener una persona creativa que lo será si genera ideas relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Ya en este siglo, Goñi (2000) asegura que la creatividad es una forma ideal de comportamiento. Goñi centra su idea de creatividad en la capacidad de las personas para contribuir significativamente tanto en la sociedad como en la vida misma. Monreal (2000) expone que cuando comenzó a investigar sobre la creatividad, la palabra más utilizada era “genialidad”, pero también encontró “originalidad”, “productividad”, “inventiva”, “descubrimiento”, “fantasía” e “imaginación”. Según Monreal, el término creatividad mantiene un mayor predominio en la literatura desde 1950. Gardner (2001, p.126), quien vuelve a incidir en la idea de persona creativa, sostiene que “el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo, que al principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”. Y para terminar, Corbalán, Martínez y Donolo (2003) comentan la dificultad que existe para diferenciar creatividad de otros conceptos como “genialidad”, “superdotación” o “arte”. Estos autores nos aconsejan tener paciencia hasta que llegemos a una definición consensuada.





Por otro lado, y como describe Iglesias Casal (1999), existen algunas ideas erróneas acerca de la creatividad. Por ejemplo, la relación entre la creatividad y la locura, pues no existe demostración alguna de que esto sea cierto. Simplemente, como expresa Josep Muñoz (1994), “la dialéctica de la imaginación parece un proceso eminentemente caótico y no es fácil comprenderlo y expresarlo a través de recursos lingüísticos”.

Una segunda idea errónea sobre la creatividad es considerarla innata y que no se puede enseñar. Puede ser vista como una cualidad que tienen algunos genios o como una habilidad que cualquiera puede desarrollar. (Cachia, Ferrari, Ala-Mutka, Punie, 2010). Sin embargo, de Bono (1994) ya explicó que la creatividad “es una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar”. De hecho, la creatividad está relacionada con la experimentación, y la experimentación con la observación. El propio de Bono explica que no vemos el mundo tal como es, sino como lo percibimos. Y nuestra percepción depende de nuestras experiencias pasadas, nuestras motivaciones o nuestras actitudes. En ese sentido, si desarrollamos nuestra habilidad para ampliar nuestra percepción, estaremos desarrollando la creatividad. Pero la creatividad también se relaciona con la autoexpresión (Gámez, 1998). Por tanto, mejorando nuestro autoconocimiento y la capacidad de comunicación de las emociones y las ideas propias también estamos desarrollando nuestra capacidad creativa.

2.2 Aprendizaje Creativo

En cualquier caso, queda claro que la creatividad no es una capacidad rígida y estable en el tiempo. En función de nuestra formación, podrá mejorar o empeorar. La creatividad como concepto en el contexto del sistema educativo puede ser atribuida a la personalidad, las habilidades, los métodos o el contenido educativo así como al entorno de aprendizaje. Además, la creatividad puede ser vista como el resultado de alguna actividad nueva, algún producto o idea original. Si vemos la creatividad como un rasgo de la personalidad o como una habilidad, entonces es descrita por innovación, originalidad, soluciones poco convencionales, anticonformismo, coraje, productividad en actividades innovadoras en varios sectores, intuición creativa, imaginación rica, inspiración y plasticidad mental (Bebre, 1997). Además, la creatividad puede ser definida como la habilidad para pensamiento inusual, caracterizado por una imaginación altamente desarrollada, pensamiento divergente, plasticidad mental y subconsciente (Medne, 2014). Asumiendo que el objetivo del sistema educativo es alentar la creatividad de los jóvenes como rasgo de personalidad y habilidades, la documentación educativa tiene que proporcionar el fomento de las cualidades mencionadas.

El aprendizaje creativo es, por tanto, cualquier aprendizaje que involucre comprensión y una nueva conciencia, lo que permite al aprendiz a ir más allá de la adquisición de ideas, y se centra en habilidades de pensamiento. Se basa en el empoderamiento del aprendiz, a quien se sitúa en el centro. (Cachia, Ferrari, Almutka, Punie, 2010). Según el propio Martínez-Salanova Sánchez, el proceso de aprendizaje creativo implica una producción de información o desarrollo de habilidades nuevas y, en cierta medida, originales para el individuo que aprende y podría constar de estas etapas (aún cuando él no marque límites entre ellas):

Primero, el alumno en clase, en un momento determinado y debido a características personales o sensibilidad hacia ciertos problemas, detecta deficiencias, incongruencias o lagunas en la información creando en él la sensación de que algo falta o no va bien.

Segundo, el alumno siente la necesidad y busca la manera de resolverla. Estamos ante una gran oportunidad de aprendizaje si así sucede, el alumno se encuentra incómodo porque reconoce una necesidad. Desde el aula se debe facilitar que el alumno pueda buscar la respuesta a esas dudas o inquietudes que le surgen.

Tercero, un alumno maduro buscará por sí mismo soluciones alternativas, intentando evitar tópicos y respuestas obvias, erróneas o impracticables. Los alumnos deben, para ello, aprender a vivir con incertidumbre, a tolerarla y a emplearla como impulso para investigar.

Finalmente, mientras el alumno no resuelva sus dudas, seguirá motivado para continuar tratando de perfeccionar su respuesta. Esta motivación intrínseca permanece hasta que comunica sus resultados a los demás. Aquí debemos destacar dos de las características que Betancur Morejón, citado por Pueyo Agudo, considera que debe tener un aula creativa. Por un lado, el logro debe estar presente. Es decir, las experiencias de aprendizaje deben ser experiencias de éxito. Si el alumno no consigue encontrar la respuesta o ésta se demora demasiado, la motivación intrínseca desaparece y con ella la curiosidad y el interés para aprender. No quiere esto decir que los alumnos no puedan fracasar alguna vez. De hecho, es saludable que aprendan a gestionar la frustración, pero debe ser un proceso cuidado y ajustado a cada alumno. Por otro lado, la autoridad para validar el conocimiento no debe ser del profesor sino mucho más democrática. El alumno necesita, como hemos visto, transmitir sus resultados a los demás, y son estos profesores, compañeros, e incluso familias, quienes, tras un proceso de diálogo, juzguen con él los resultados. En este sentido, el alumno debe vencer el miedo a cometer errores e ir ganando confianza en sí mismo y en sus ideas. Harter (1993) ya explicaba este proceso circular en el que cuanto mayor sea la confianza de una persona en sí misma, mayor facilidad tendrá para expresar su potencial creativo; y de la misma manera, las personas que expresan su capacidad creativa en mayor proporción ganarán cada vez más seguridad y confianza en sí mismos.

La creatividad está conceptualizada como una habilidad para todo y se argumenta que los actores educativos tienen el poder de destapar el potencial creativo e innovador de los jóvenes. De este modo, se plantea que la creatividad, dentro del contexto educativo, debería tratarse de una habilidad transversal en el currículum, de tal manera que todos pudieran desarrollarla. Puede ser fomentada, pero también inhibida.

Entendemos por entorno de aprendizaje el entorno de una organización educativa particular caracterizado por componentes sociales, objetos y asuntos especiales, así como relaciones interpersonales. Estos factores se influyen y complementan entre sí y afectan a todas las personas involucradas. Los entornos de enseñanza especifican un entorno educativo, que siempre implica un proceso organizado. Esto asegura correlación entre el material, condiciones comunicativas y sociales en el proceso de aprendizaje y circunstancias beneficiosas para el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes. Empleando diferentes fuentes de conocimiento y varios métodos de enseñanza, los estudiantes construyen su conocimiento, habilidades y temperamento por sí mismos (Mežinska, 2011).

La educación actual no contribuye a la habilidad creativa de los estudiantes (y por tanto, tampoco a la de la sociedad). Para lograr desarrollar este proceso en el aula, es imprescindible desarrollar, tanto en profesores como alumnos, una actitud diferente ante el proceso de enseñanza – aprendizaje. El profesor debe aceptar la incertidumbre y reconocer que es más valioso trabajar en torno a una pequeña cantidad de conocimientos, pero hacerlo a fondo, que intentar abarcar muchos de una manera superficial.

Al final, acumular de manera memorística muchos conceptos deja de ser importante. Debemos valorar más saber seleccionar la información adecuada en cada momento, buscarla, analizarla, procesarla... y cómo crear a partir de ella. El adulto debe abandonar el papel de transmisor de información y pasar a ser creador de ambientes de aprendizaje, en los que se acepte al niño con sus aptitudes y limitaciones. Proporcionar un lugar de trabajo y aprendizaje en el que éste se sienta seguro para aprender y desarrollar sus capacidades, sin el temor a ser juzgado (Borrajo, 1998). Paul Delnooz desarrolló una alternativa: Metodología de Acción Creativa. Encontrar soluciones innovadoras a problemas prácticos, que serán comprobadas posteriormente, es el eje de este enfoque educativo basado en “aprender a pensar creativamente”. Es un enfoque educativo que ha sido probado en la práctica y parece ser muy exitoso: el nivel académico de los estudiantes se vio incrementado. Los estudiantes encontraron soluciones a problemas sociales como la renovación del vecindario, información sobre ayudas o hurtos.

El primer curso de formación “Entornos Creativos de Aprendizaje” del proyecto “Looking at Learning” reunió a representantes de centros de educación formal y no formal de los tres países implicados: España, Holanda y Letonia. Se reunieron en Agosto de 2015 en Gulbene (Letonia). Después de pasar una semana aprendiendo, experimentando, compartiendo, debatiendo y reflexionando sobre entornos creativos de aprendizaje en un entorno de educación no formal, los participantes elaboraron una amplia lista de condiciones necesarias para desarrollar un Entorno de Aprendizaje Creativo:

2.2.1 Cómo debe ser un Entorno de Aprendizaje Creativo



1. Libertad de espacio y tiempo, para ser uno mismo y tomar decisiones.
2. Enfocado en procesos de aprendizaje tanto de los aprendices como de los acompañantes.
3. Permiso e invitación a trabajar junto a la comunidad.
4. Sin discriminación por género.
5. Entorno de confianza. Apoyar el aprendizaje guiado y compartir pero sin dirigir.
6. Inspiración, motivación y un entorno funcional, flexible y diverso.
7. Uso de recursos locales y naturales.
8. Espacio para sentirse libre de experimentar con todos los sentidos.
9. Espacio donde se permite el error. Sin miedo a los fallos.
10. Aprendizaje a través del juego y desafíos, la experimentación y aprender haciendo.
11. Base sólida y capacidad de asombro.
12. Inspiración, investigación y descubrimiento.
13. Sin presión de tiempo.
14. Lugar seguro para salir de tu zona de confort.
15. Entorno aceptado, construido por la comunidad de aprendizaje y flexible a las necesidades de cada momento.
16. El aprendiz es el responsable de su propio proceso de aprendizaje.
17. Desarrollo de la creatividad, la imaginación y la fantasía.
18. Permiso para expresar ideas y preguntas.
19. Espacio para las emociones, sentimientos e imaginación para emplear todos los sentidos.
20. Posibilidad de desarrollar tus propias ideas y procedimientos.

2.2.2 Cómo no debe ser un Entorno de Aprendizaje Creativo

1. No debe centrarse en resultados ni decidir lo que es bueno para otros.
2. Necesita deshacerse de miedos y la necesidad de controlar todos los procesos.
3. No debe centrarse en expectativas externas.
4. No poner presión de tiempo en los aprendices.
5. Parar de trabajar en una rutina constante, con pensamiento rutinario.
6. No querer enseñar lo mismo a todo el grupo, sino individualmente y de acuerdo a intereses y necesidades de aprendizaje.
7. No tratar de moldear a los aprendices dentro de una sociedad fija, sino ayudarlos a desarrollar lo mejor de sí mismos.
8. No centrar el aprendizaje solo en oír o ver.
9. No considerar grupos de edades, sino individuos.
10. No estandarizar el apoyo al aprendizaje, sino enfocar las necesidades individuales.
11. No forzar el aprendizaje o pensar que las personas no quieren aprender.
12. No pensar en tiempo libre y tiempo de aprendizaje, porque ambos son igualmente importantes para aprender.
13. No preparar a los aprendices para los exámenes, sino para la vida.
14. Crear un espacio donde los aprendices se sientan aceptados, acogidos y respetados.

CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DE DOCUMENTOS OFICIALES

3.1 Letonia

En Letonia, los entornos creativos y las personas creativas aparecen en los documentos normativos y de planificación como una de las metas que deben ser alcanzadas y desarrolladas en el futuro tanto a corto como a largo plazo. En la Estrategia de Desarrollo Sostenible se describe la Letonia del 2030 como un lugar verde, limpio, de fácil acceso y también creativo. Por lo tanto, la creatividad es importante en conexión con los objetivos a largo plazo del desarrollo sostenible de la nación junto con las prioridades de un entorno limpio y unas infraestructuras óptimas. Además, este concepto no solo es atribuido a características individuales y recursos humanos, sino también a Letonia y su entorno como un todo.

La creatividad es una prioridad que entrelaza el documento de planificación del desarrollo a medio plazo denominado “Plan de Desarrollo Nacional 2014-2020”; y en él también, la Letonia futura es vista a través de la creatividad y, en particular, a través de las personas creativas. Líneas de acción y tareas marcadas en el Plan de Desarrollo Nacional (PDN) unen la creatividad con dos aspectos importantes: el desarrollo de entornos de negocio y la resiliencia humana. Podemos concluir, por tanto, que al menos a nivel de la planificación política de Letonia, se entiende que la habilidad para obtener y conservar un trabajo decente, así como la habilidad para cuidar el desarrollo personal y del país no son posibles sin un paquete específico de competencias, entre las que se encuentra la creatividad.

Existen varios instrumentos que pueden emplearse en el desarrollo de la competencia en creatividad en la sociedad, y todas están unidas a la educación: la formación y la captación de profesores de educación obligatoria altamente cualificados y creativos, la implementación de contenidos y metodologías innovadoras y la disposición de posibilidades para la educación no formal para fomentar la creatividad y las habilidades emprendedoras. Basándonos en las líneas del PDN, podemos concluir que la creatividad es observada a nivel político dentro del contexto de las habilidades de emprendimiento y de la creación de productos innovadores y exportables. Las tareas correspondientes son vistas solo desde el sistema educativo, empleando las oportunidades tanto desde la educación formal como de la no formal.

Mientras que el documento “Líneas para el Desarrollo Educativo 2014-2020” nombra la creatividad como uno de los objetivos principales, a lo largo de las líneas de acción solo es mencionada de manera secundaria. Subraya a menudo metodologías e infraestructuras modernas, pero es difícil entender si están relacionadas con la creatividad o no. El documento señala la necesidad de mejorar los contenidos educativos para que estén orientados hacia las competencias, un estilo de vida saludable, la creatividad, promoción e innovación, ya que es lo que demanda la sociedad del conocimiento. En otras tareas, la creatividad no está especialmente acentuada. Pero cuando hace el desarrollo de habilidades individuales, enfatiza el enfoque de la educación en valores, entre los que incluye el desarrollo de la creatividad.

En el contexto de la educación orientada en valores, se enfatiza el sentido de la educación no formal, que también es mencionado en el PDN. Se presentan tareas significativas como la necesidad de apoyo a centros de jóvenes científicos, campamentos de verano de estudio, seminarios científicos, competencias y proyectos científicos y otras actividades que están dirigidas hacia el desarrollo y cultivo de las habilidades de los niños.

Suficientemente interesante, otros documentos normativos que regulan el sistema educativo mencionan la creatividad como una parte de los objetivos y tareas, pero fallan en especificar cómo será promovida. En términos generales, la documentación oficial sobre planificación relacionada con el sistema educativo presentan la creatividad como una de muchas prioridades políticas. Conceptos como “personalidad creativa”, “habilidad creativa” y “lugar creativo” son mencionados habitualmente entre los objetivos y tareas particulares, pero la mayoría son mencionados sin especificar de qué manera se define creatividad desde el punto de vista de la planificación oficial y cómo será promovida. El Reglamento del Consejo de Ministros intenta especificar qué es la auto-expresión y la creatividad, pero esta explicación solo lo revela parcialmente y el significado de creatividad se ve reducido a áreas de desarrollo artístico y de la imaginación.

Los criterios de evaluación de las asignaturas del colegio revelan una visión relativamente estrecha de lo que se entiende por creatividad. Como S. Medne concluye, las habilidades creativas son fundamentalmente promovidas en asignaturas ligadas al mundo artístico (plástica, música, literatura). Asignaturas como sociales o aquellas relacionadas con la salud promueven en mucha menor medida la creatividad. Mientras que las ciencias, las matemáticas o la informática no ofrecen el desarrollo de habilidades creativas (Medne, 2014).

Los documentos que regulan las políticas para jóvenes mencionan la creatividad de manera secundaria, por no decir que no la mencionan en absoluto. En “Líneas para Políticas de Juventud 2009-2018”, la creatividad no está incluida en ninguna de las líneas principales o de los principios básicos. Además, la Ley de la Juventud no menciona la creatividad, pero acentúa la necesidad de dar apoyo a las iniciativas jóvenes que generen circunstancias favorables para su desarrollo intelectual y creativo. En esencia, no hay ninguna conexión entre las prioridades de la política educativa y la referida a los jóvenes, ya que la promoción de la creatividad se menciona habitualmente en educación, pero es mencionada en un sentido muy limitado en las políticas de juventud y solo en conexión con su educación y auto-expresión creativa.

Comparando con otros miembros estados de la UE, Letonia se encuentra entre aquellos que más a menudo incluyen ideas sobre creatividad e innovación en sus programas educativos. De hecho, los profesores piensan que la creatividad está suficientemente enfatizada en los programas educativos. Se encuentran entre los profesores europeos que más están de acuerdo con la idea de que la creatividad juega un papel importante en el estudio del contenido (Cachia, 2010).



3.2 Países Bajos

“El Ministerio de Educación, Cultura y Ciencia tiene como objetivo una Holanda inteligente, hábil y creativa”. Esta es una cita de la página web del Ministerio que resalta la importancia del desarrollo de la creatividad en la educación. Las asignaturas artísticas siempre han contribuido a la causa. Pero dentro de la discusión sobre las habilidades del siglo 21, entre las cuales se menciona la creatividad, también otras asignaturas parecen interesadas en desarrollar la creatividad.

Además, SLO es un centro para la innovación educativa en colaboración con la Universidad de Twente. Aunque las palabras creatividad y creativo son mencionadas sólo en una ocasión en su publicación “Entornos de aprendizaje y materiales de aprendizaje en escuelas innovadoras”; las palabras innovación e innovador pueden ser interpretadas como sustitutas de las anteriores.

En él podemos encontrar varias metodologías educativas que pueden ayudar a desarrollar la creatividad.

- (i) Aprendizaje Natural: elección y aprendizaje auto-dirigido son sus elementos fundamentales.
- (ii) Quiero Aprender – Educación en Retos: sacar lo que tenemos dentro, nunca estar aburrido, aprender a utilizar la cabeza, menos es más, aprendizaje significativo, sin relación no hay resultados, el aprendiz aprende, todo aprendiz aprende de manera diferente, mostrar lo aprendido, y la escuela es de todos son sus elementos principales.
- (iii) Aprendizaje para la vida real – Todo el mundo es sabio: basado en la idea de que todos los niños son inteligentes y que dicha inteligencia puede florecer en un entorno basado en la vida real.
- (iv) Aprendizaje significativo – Aprendizaje Auténtico: basado en el desarrollo del conocimiento y su implementación en contextos reales.
- (v) Aprendizaje Autónomo – Aprendizaje Auto-Responsable: dar al aprendiz tanta responsabilidad como sea posible. El educador es un guía, ofrece materiales relevantes y organiza la metodología de los grupos de aprendizaje.
- (vi) Aprendizaje Cooperativo – Aprendizaje en equipo a medida: los educadores y aprendices comparten responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Aprender mediante el modelado – imitación – es clave en este tipo de enfoque.
- (vii) Educación Adaptativa: adaptar la educación a las oportunidades y necesidades individuales de los aprendices. A través de la diferenciación, el educador puede tener en cuenta las diferencias relevantes entre los aprendices.
- (viii) Educación basada en la Experiencia: basada en “aprender haciendo”. Los profesores cuidan el entorno de aprendizaje y crean espacios para que los aprendices tomen la iniciativa.
- (ix) Educación orientada al Desarrollo: de acuerdo con este modelo, los aprendices no se desarrollan solos, sino del entorno y de su participación en un mundo socio-cultural. Los educadores son compañeros que apoyan al aprendiz en el desarrollo de actividades significativas que los aprendices aún no pueden realizar o entender.

Existen muchas iniciativas innovadoras en educación que se superponen con las mencionadas previamente. La Inspección Educativa, basándose en la investigación sobre la innovación en escuelas de primaria y secundaria, ha llegado a estas cuatro características comunes:

- Los entornos de aprendizaje son auténticos, el contexto es significativo.
- Activar los entornos de aprendizaje resulta en un aprendizaje considerablemente auto-dirigido. En dichos entornos, los aprendices pueden evaluar su propio desarrollo y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje.
- El aprendizaje sucede fundamentalmente en ambientes sociales, “aprendiendo juntos con otros”.
- Las TIC son una herramienta importante para apoyar la innovación y el cambio.

Parece que la palabra creatividad y los entornos creativos de aprendizaje no están presentes en ninguna publicación o documento oficial. Sin embargo, si consideramos la creatividad como algo no confinado a la expresión artística, observamos otra cosa. Muchas formas de los entornos de aprendizaje “creativo” aparecen como novedades o innovaciones en el aprendizaje. Los profesores y educadores ya no están enfocados solamente en transmitir conocimiento, sino en ayudar a los aprendices a explorar y encontrar sus propias maneras de alcanzar el conocimiento y de generar un buen entorno para ello. En estas nuevas metodologías, aparece un cambio de rol hacia el acompañamiento y la creación de entornos para que los aprendices se desarrollen por sí mismos, dejando más espacio para la responsabilidad y la auto-dirección.

3.3 España

La creatividad aparece nombrada en las diferentes publicaciones españolas de diversas maneras como veremos a continuación. Sin embargo, no es posible encontrar ninguna mención a entornos de aprendizaje, menos aún sobre entornos de aprendizaje creativo.

Ya en el preámbulo de la LOMCE se habla de la creatividad como una competencia que debe ser adquirida por los alumnos. Sin embargo, la ley habla de creatividad en muy pocas ocasiones. Cuando lo hace, la creatividad aparece como una meta u objetivo que deben ser logrado por los alumnos a lo largo de la educación.

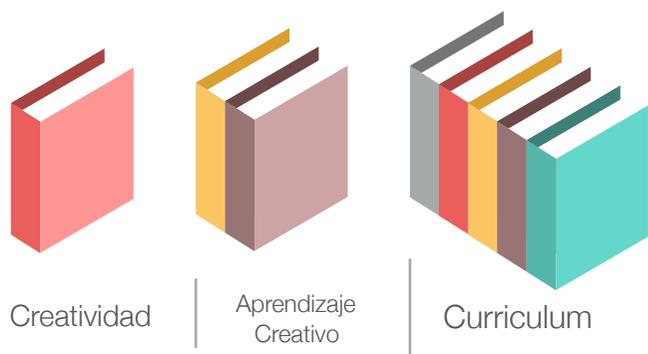
Los decretos de las comunidades autónomas también hacen alusión a la creatividad. Como por ejemplo en Andalucía, donde se explica que el currículo incluye formación artística y cultural para favorecer el desarrollo creativo y donde se marca como uno de los objetivos fundamentales de la educación primaria lograr “El espíritu emprendedor a partir del desarrollo de la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la autoconfianza y el sentido crítico”.

En Castilla y León se va un poco más lejos y se hace hincapié en el cambio de rol que debe experimentar el profesorado:

El docente asumirá el papel de creador de situaciones de aprendizaje que estimulen y motiven al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo adecuado de las competencias que se le van a exigir al finalizar la etapa y le capacite funcionalmente para la participación activa en la vida real. (ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.)

Es la única ocasión en la que, de manera indirecta, se hace alusión al entorno que debe generar el docente para fomentar el aprendizaje entre su alumnado. El docente deja de ser el foco emisor del aprendizaje y pasa a ser un facilitador, generando situaciones (entorno, condiciones y actividades) que provoquen el aprendizaje.

Por otro lado, la orden de educación de Castilla y León también habla de creatividad en asignaturas concretas. Por ejemplo, desde la asignatura “Inglés” se contempla la creatividad como una competencia a favorecer, la asignatura “Educación Artística” identifica la grabación en el aula con un recurso creativo o Lengua y Literatura expone que los alumnos deben recitar textos usando estrategias de comunicación oral de manera creativa.



3.4 Conclusiones

Parece que en Holanda, el sistema educativo y la política nacional están abiertos al cambio y siguen las necesidades de las escuelas para realizarlos, en vez de forzar a los centros educativos a adaptarse a la política nacional. El sistema educativo deja espacio a las escuelas para realizar cambios e innovar de manera creativa y significativa. No solo las escuelas están cambiando hacia un aprendizaje auto-dirigido, también el sistema educativo se basa en una auto-dirección de las escuelas y otros centros educativos.

Con respecto a Letonia, se puede concluir de manera general que en los documentos sobre planificación política, la creatividad se revela en un sentido amplio (Letonia como lugar creativo) en vez de mencionarla en criterios educativos particulares (expresión creativa, creatividad artística). Aunque la creatividad es un concepto que permea toda la documentación sobre planificación y normativa educativa, no es posible encontrar una definición precisa. Esto ha generado el problema de que diferentes documentos acentúan diferentes aspectos de la creatividad. Además, el fomento de la creatividad está principalmente adjudicado al sistema educativo, y el papel de otras instituciones sociales (familia, economía) no se aborda y puede generar problemas en el área de la implementación de la creatividad en la vida social.

De la misma manera, las leyes españolas de educación tienen en cuenta la importancia de la creatividad, pero no hacen un buen trabajo en su tratamiento. La concreción del significado de la palabra creatividad, la restricción de este aspecto a muy pocas asignaturas o la ausencia de mención de condiciones que ayuden a desarrollar la creatividad son problemas que deben abordarse y corregirse.

En las diferentes leyes españolas, así como en las letonas, la palabra creatividad es una palabra vacía de significado. En ningún momento en las leyes se especifica qué significa utilizar recursos creativamente y en qué condiciones su uso es o no creativo o, por ejemplo, qué quiere decir “experimentar de manera creativa”. De hecho, hemos podido observar cómo la creatividad juega a la vez el papel “competencia”, “estrategia” o “recurso”. Además, la creatividad es una habilidad exclusiva de las asignaturas relacionadas con el arte plástico, musical o literario. Por último, no encontramos en las leyes españolas, ningún párrafo en el que se explique qué condiciones deben darse en el entorno del aula para que se desarrolle la creatividad.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS

4.1 Introducción

Para la investigación “The First Looking at Learning” los investigadores han realizado entrevistas individuales con representantes de diferentes entidades que son activos en el desarrollo de entornos de aprendizaje en diversos campos educativos. La selección de los entrevistados se realizó buscando tener un amplio espectro de entornos de aprendizaje en contextos educativos de Letonia, Holanda y España. Las entrevistas se hicieron a diferentes educadores – trabajadores sociales, investigadores, profesores, activistas, formadores- que están involucrados en el campo de la educación formal o no formal, educadores que trabajan con menores en escuelas de infantil y primaria, jóvenes en entornos formales e informales así como educadores que trabajan con menores con necesidades especiales. Se puede encontrar una descripción de los entrevistados en el Anexo I.

4.2 Interpretación de Creatividad, Aprendizaje y Aprendizaje Creativo

En sus interpretaciones de la creatividad, entornos de aprendizaje creativo y aprendizaje, los entrevistados respondieron de manera bastante consistente. No es fácil, en algunas ocasiones, definir dichos términos. Dependiendo del país, la esencia de la explicación es más o menos similar. Los entrevistados se refieren a la creatividad como una habilidad necesaria para los profesores, alumnos y jóvenes, así como la metodología, enfatizando de manera similar los tres aspectos.

Creatividad es el pensamiento divergente que implica la habilidad para crear nuevas relaciones entre ideas diferentes y la habilidad para entender qué ideas merecen ser llevadas a cabo y compartidas. Los entrevistados creen que la creatividad incluyen cualidades tan importantes como audacia, atreverse a probar cosas diferentes, encontrar aquellas que encajan mejor y confiar en las fortalezas propias, la habilidad de crear nuevas oportunidades y cambiar situaciones o habilidades comunicativas como la expresión de sentimientos e ideas. También implica cometer errores y aprender de ellos, asumir la responsabilidad de nuestro trabajo y decisiones. Es un recurso que permite a los individuos adaptarse a diferentes ciclos vitales. La creatividad implica conexión con la vida real y aprender haciendo con énfasis en el aprendizaje experiencial y contextualizado.

La creatividad de los profesores – su habilidad para aprovechar el entorno y los métodos de enseñanza para motivar y enseñar a sus alumnos – es considerada de vital importancia, ya que todo lo demás depende de la personalidad y motivación del profesor.

De acuerdo con los entrevistados, un entorno de aprendizaje creativo se da cuando los sentidos, actitudes hacia la formación y la comprensión sobre la vida de los niños son alimentados. Es un conjunto de condiciones de apoyo interesantes y favorables (colegio, comunidad, sociedad) para la formación. Esto da a los participantes la motivación, estimulación y los materiales necesarios para promover su participación en la creación de un objeto, un proyecto o una idea de acuerdo con un tema, mejorando su habilidad para asociarse, seleccionar, organizar y transformar las experiencias o la información recibida.

En el caso de niños y jóvenes con necesidades especiales el énfasis se sitúa en las experiencias sensoriales, y este principio puede ser asociado a todos los alumnos en el contexto del aprendizaje creativo. El aprendizaje creativo permite ver y ayudar tanto a los niños con altas dotaciones como a los que tienen diferentes dificultades y alimentar sus diferentes habilidades y necesidades individuales, aumentando la diversidad y la tolerancia de unos hacia otros, y para reducir la uniformidad en las escuelas. Permite a los aprendices ser ellos mismos. Los educadores deben apoyar a los aprendices en su desarrollo y estado emocional.

Un entorno de aprendizaje creativo debe ser adaptable – a todas las cualidades de los participantes, como su edad o antecedentes – y flexible. Debería ser un entorno que se pudiera desarrollar en base a las necesidades colectivas e individuales como un proceso orgánico.

Además, este tipo de entorno de aprendizaje debe animar a los niños a trabajar en su autonomía y a asumir la responsabilidad de su aprendizaje, por ejemplo, dando la oportunidad para la participación activa en la toma de decisiones sobre el uso del entorno.

Debería implicar a los aprendices en la exploración y ofrecer oportunidades tanto a ellos como a los educadores de enfocarse en el proceso en vez de en los resultados. Los estudiantes deben tener la libertad de crear su opinión, aunque necesitarán ponerla en contexto y deberá ser significativa.





APRENDIZAJE CREATIVO

Un entorno de aprendizaje creativo debe ofrecer muchas posibilidades para el aprendizaje social y espacio para la reflexión, tanto si es individual como en grupo. Cada individuo debe ser capaz de decidir cuándo y cómo ocurre la interacción entre los diferentes entornos de aprendizaje individuales. El espacio de aprendizaje debería estar abierto al mundo, no confinado a la escuela o al centro joven.

Tener suficiente material disponible, como instrumentos musicales o materiales para la expresión, es importante. Sin embargo, la creatividad implica conocer tanto los recursos disponibles como las limitaciones, ya que la falta de recursos puede promover la imaginación y la pro-actividad.

Finalmente, los entrevistados señalan que es más fácil alimentar la creatividad a través de asignaturas ligadas al arte, al tiempo que enfatizaron la necesidad de integrar la creatividad en todas las asignaturas escolares así como en las actividades sociales y culturales. Al mismo tiempo, la creatividad no implica falta de planificación o anarquía, requiere un proceso de aprendizaje planificado, con resultados esperados y métodos conocidos.

4.3 Requisitos formales para los entornos de aprendizaje creativo

Incluso si los entrevistados conocen que existen algunos requisitos formales en relación a la promoción de la creatividad en las escuelas, en su trabajo se rigen por otros principios – la situación particular, problemas diversos, recursos económicos y materiales y otros factores.

Los profesores que son creativos y emplean métodos creativos en su trabajo lo hacen de acuerdo con su entendimiento personal. Y los profesores que usan metodologías tradicionales, centradas en el profesor, no sienten ninguna necesidad de cambiar nada, ya que la creatividad no es un requisito obligatorio. Sin embargo, los profesores que experimentan la creatividad piensan que es “adictiva”. Las buenas prácticas se extenderán cada vez más de manera lenta pero segura.

La brecha entre la teoría y la práctica se mantiene debido a la vaga y poco concreta definición de creatividad. El miedo al cambio experimentado por los profesores y lo complejo de evaluar la creatividad juegan también un papel clave en prevenir que el cambio se produzca.

Con respecto a las familias de los alumnos, estas se han opuesto en algunas ocasiones a las nuevas metodologías, así como algunos alumnos. Existe resistencia al trabajo cooperativo ya que creen que se pierde la individualización del proceso educativo, cuando en realidad está ocurriendo lo contrario. Algunas familias son muy positivas, pero otras piensan que se pierden contenidos al no estudiar de la manera “tradicional”.

Finalmente, la política educativa a nivel nacional está muy alejada de la situación real en los centros educativos (escuelas, centros juveniles, etc.) y la inspección educativa no siempre comparte los nuevos métodos aplicados.



4.4 ¿Cómo afectan los materiales disponibles y las instalaciones técnicas a la creatividad?

El espacio y los materiales permiten a los jóvenes expresarse, explorar y desarrollar sus habilidades, por lo tanto, hacer una buena elección es muy importante. De todos modos, un entorno de aprendizaje creativo no debería ser fijo, sino abierto a cambios. Los cambios deberían producirse de manera orgánica de acuerdo a las necesidades de los aprendices o los educadores.

Los entrevistados se refirieron a los materiales, espacio e instalaciones técnicas de manera general, dependiendo del grupo con el que trabajasen. Esta es una lista amplia que incluye los elementos más significativos:

- Naturaleza y espacios al aire libre. Por un lado, podemos aprovechar el entorno natural, de tal manera que los aprendices puedan decidir y encontrar los materiales necesarios. Por otro lado, podemos trabajar en un espacio artificial, ofreciendo a los niños dichos materiales.
- Arte y manualidades. Como instrumentos musicales, materiales artísticos o para desarrollar habilidades kinestésicas.
- Registro de aprendizaje: libreta de aprendizaje, bolígrafos, papel, uso de objetos simbólicos, portafolios.
- Arquitectura.
 - Disponer de un atelier o una habitación grande para trabajos creativos.
 - Cuidar la decoración, por ejemplo los rincones, utilizar materiales inesperados o espacios de relajación.
 - Organizar diferentes espacios donde los estudiantes puedan trabajar y aprender, suficiente espacio adaptado tanto para fomentar la interacción como la reclusión.
- Tecnología. La novedad contribuye a aumentar la motivación. Es importante ofrecer medios tecnológicos para expresar sentimientos o ideas.
- Escasez de material. En algunas ocasiones, la necesidad fomenta la creatividad. Por lo que tenemos que considerar que a veces la escasez de material puede ser un posible recurso.

Metodologías que funcionan

Juegos y Role-Play.	Orientación, expediciones (excursiones)
Debates	Vida verde
Lluvia de ideas	Talleres creativos
"Arañas de ideas"	Libertad para elegir actividades
Poesía viva	Improvisación dramática
Diario doble	Escritura libre, composición de cuentos
Creación de cómics, cuadernos, presentaciones y collages	Festivales variados (lenguaje, tradiciones...)
Metodologías que no ofrecen respuestas claras, por lo que provocan exploración y descubrimiento	Internet y pantallas táctiles
Previsión, pronóstico	La utilización inusual de materiales
Leer en parejas	Trabajo de investigación
Compartir experiencias personales	Los sombreros para pensar de Bono
Aprendizaje basado en el pensamiento	Manualidades
Tiempo solo en la naturaleza (introspección)	Visualización empleando métodos artísticos
Entornos híbridos	Dibujos y pictogramas
Crear su propio plan de aprendizaje basado en sus intereses. El entorno de aprendizaje creativo debe ser rico para que el niño tome lo que necesite	Método científico: entender el problema, definir dificultades, reunir información válida y fiable, formular hipótesis, buscar respuestas, modificar, comprobar y mejorar, comunicar resultados
Modelo de instrucción DIRKT: instrucciones claras para aprender en pasos pequeños.	Método DMG para estimular el pensamiento. Ayuda a los estudiantes a encontrar respuestas por ellos mismos.
Aprendizaje interactivo (Henk Pijning): Exploración de aprendizaje consciente: Fase de planificación (rojo) + Fase de pruebas (naranja) + Ejecución (verde)	Transportes personalizados como bicicletas-silla de ruedas, duo-ciclos o el columpio-silla de ruedas
Retroalimentación	Evaluación entre iguales
Marco de las Inteligencias Múltiples	Design Thinking
Actividades en grupo, metodologías asociativas, aprendizaje cooperativo	Aprendizaje experimental, aprendizaje basado en proyectos, aprender hacienda

Metodologías que no funcionan

Seminarios de lectura	Seminarios de escritura
Exámenes con respuestas cerradas	Enfocarse sólo en resultados cognitivos
Clases con mucha teoría, actividades pasivas (sin participación de los estudiantes)	Cualquier método que se repita demasiado hasta convertirse en rutina
Metodologías demasiado competitivas	Ejemplos para que los alumnos los copien
Aprender fuera de contexto, solo enfocado en la asignatura y no en cómo puede ser integrado en todo el estudio	Metodologías que no cuadran con la edad, temporada ó nivel

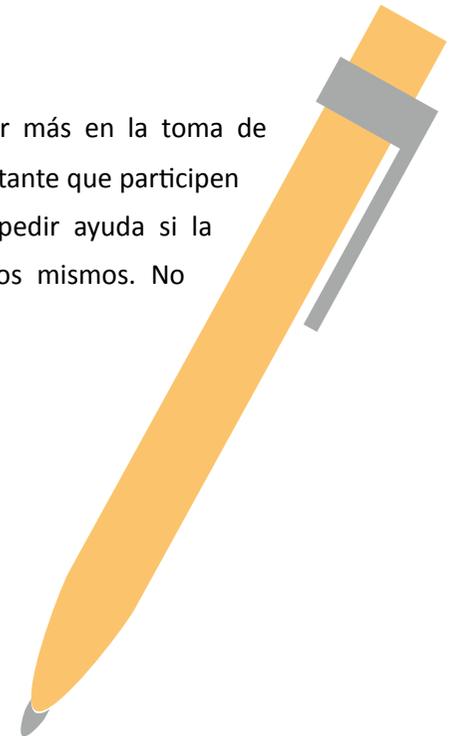
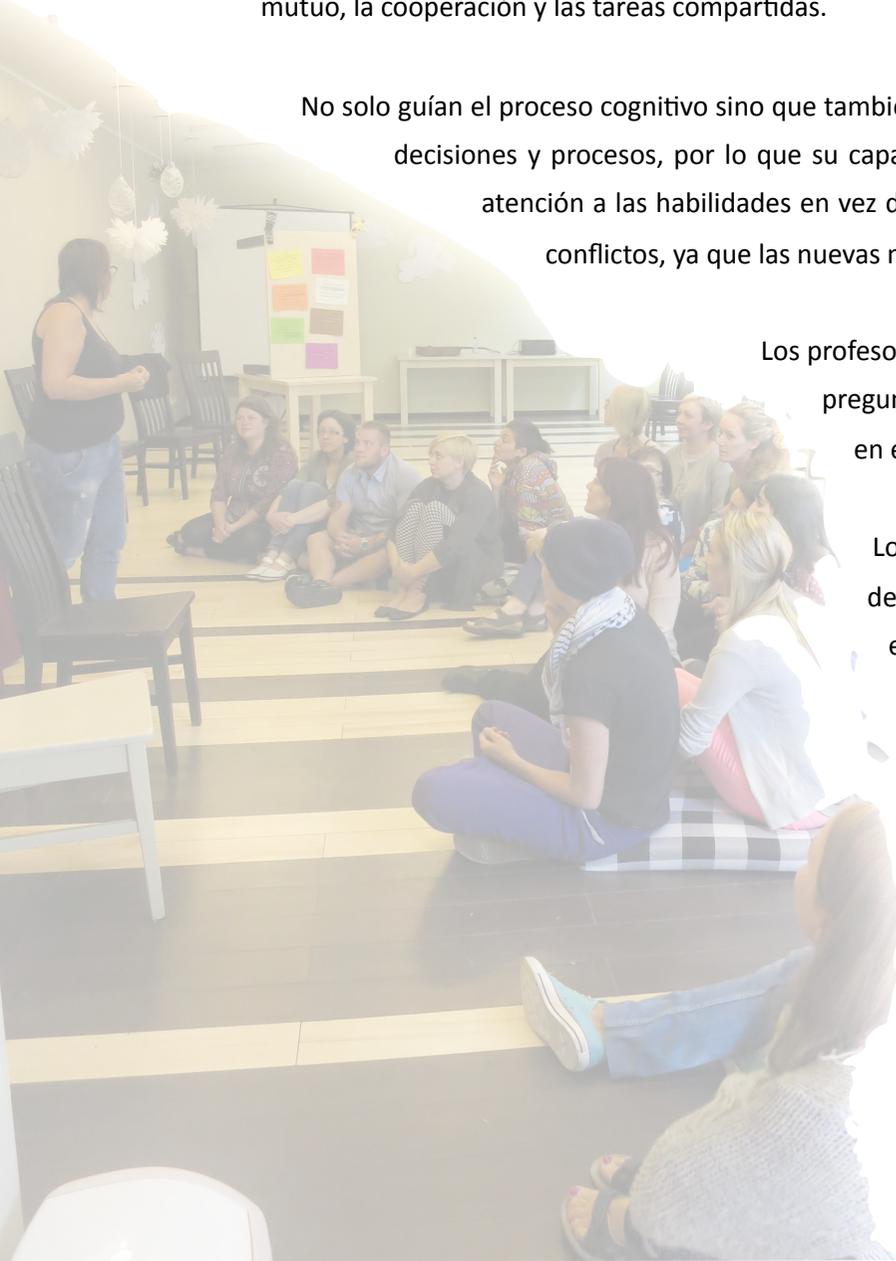
4.6 Un nuevo papel para el educador y el aprendiz

Los entrevistados ven el papel del educador como alguien que apoya al aprendiz, un entrenador que guía el proceso de aprendizaje de las personas involucradas. Ofrecen espacio y oportunidad para el diálogo, y ayuda y sugerencias sólo si los alumnos se atascan. Saben dar un paso atrás y dejar el escenario al aprendiz, confiando en él. Necesitan un estilo democrático, la relación entre ellos y los aprendices debe estar basada en el respeto mutuo, la cooperación y las tareas compartidas.

No solo guían el proceso cognitivo sino que también, y más importante, el social y emocional. De esta manera, apoyan a los aprendices en sus decisiones y procesos, por lo que su capacidad para motivar y empatizar es muy importante. Deben tener una actitud de prestar atención a las habilidades en vez de a las discapacidades del aprendiz. Necesitan cada vez más formación en resolución de conflictos, ya que las nuevas metodologías tienen un componente social que va en aumento.

Los profesores deben liderar desde el ejemplo, siendo curiosos, observadores, escuchando, mirando y haciendo preguntas. Empáticos. El personal debe ser paciente pero también creativo tanto en su hacer como en el pensar.

Los aprendices tienen que aceptar su responsabilidad, participar más en la toma de decisiones sobre su proceso de aprendizaje. También es muy importante que participen en la evaluación final de su proyecto o actividad. Necesitan pedir ayuda si la necesitan, pero también querer encontrar respuestas por ellos mismos. No podemos olvidar que la gente joven está explorando aquello que pueden y quieren hacer. Son los dueños del proceso de descubrirse a sí mismos.



4.7 Factores que promueven e impiden un Entorno de Aprendizaje Creativo

El análisis de las entrevistas ofrece diferentes factores que promueven un Entorno de Aprendizaje Creativo:

1. Físicamente accesible, positivo, ambiente de apoyo emocional y atmósfera de trabajo donde las metodologías elegidas se correspondan con las habilidades, edad o tamaño del grupo de los niños y jóvenes. Una pobre organización influye negativamente en el proceso creativo. Los niños deben sentirse seguros y cómodos. Deberían ser animados a trabajar juntos, pero respetando a aquellos que necesitan trabajar individualmente.
2. Las metodologías deben ser diversas, consistentes y orientadas al proceso, con un enfoque de “aprender haciendo”, cooperación, aprendizaje auto-dirigido y espacio y tiempo para la reflexión. Debería involucrar el uso de herramientas creativas y experiencias ligadas a situaciones de la vida real. La evaluación es clave en el proceso. Tener una estructura clara, fechas límite, tareas y explicar cómo y quién evaluará el producto ayuda a los estudiantes a auto-regular su trabajo. Las experiencias de éxito y la retroalimentación ayudan a generar nuevas ideas, prácticas y cooperación a diferentes niveles y entre diferentes agentes sociales.
3. Las escuelas pequeñas, con clases pequeñas y un enfoque individual favorecen la creatividad ya que permiten construir una atmósfera acogedora, en la que todos se conocen, observan las necesidades de los demás y se subrayan las mejores habilidades de los niños y jóvenes. Algunas veces, la amenaza de cierre de la escuela, el pequeño número de alumnos y otras dificultades son la base de ideas creativas y soluciones de éxito.
4. Deseo pedagógico y habilidad para desarrollar los talentos individuales de los niños, el ánimo, la empatía, un entorno de apoyo emocional y la creación de nuevas oportunidades. Las actividades deben ser retos y, en su desarrollo, las ideas individuales tienen que ser valoradas. El principal objetivo debe ser desarrollar el potencial individual.
5. El factor humano se menciona en numerosas entrevistas como un elemento que puede favorecer o dificultar la creatividad. La personalidad, actividad, la actitud y el deseo del profesor por usar metodologías diferentes. Si el profesor no es capaz de fomentar la creatividad, más formación y crecimiento personal pueden cambiar esta situación. La creatividad a estar “a tope” en la profesión y reduce el riesgo de quemarse por parte de los profesores y expertos.
6. Recursos económicos disponibles y soporte técnico. Aunque los entrevistados entienden la creatividad como una manera de “gestionar” los medios disponibles, todos los entrevistados señalan que el soporte técnico es importante para obtener mejores resultados, más rápido y, a menudo, más eficazmente.



Factores que dificultan un Entorno de Aprendizaje Creativo

1. Falta de entendimiento común y trabajo en equipo de las partes implicadas. Que las asignaturas, temas y programas de formación no tengan conexión con la vida real. Cuando los profesores no comparten sus experiencias o no cooperan con profesores de asignaturas diferentes. Esto se debe a la falta de voluntad para aceptar la experiencia de los demás, ya que subestiman las expresiones creativas de los demás.
2. La personalidad de los profesores, miembros de la escuela y expertos que puede ser observada por niños y jóvenes, incluyendo superficialidad, imprecisión o indecisión. Un comportamiento negligente por parte del educador inhibe a los aprendices en su desarrollo de la creatividad. Uno de los mayores riesgos es la pobre habilidad lingüística de los profesores, ya que les impide leer estudios internacionales, publicaciones, o intercambiar experiencias con profesores de otros países.
3. Barreras de comunicación y falta de cooperación. Hay un triángulo de cooperación, profesor, alumno y familia; que requiere comunicación activa para evitar conflictos.
4. Carga de trabajo semanal muy elevada y los salarios actuales. El aprendizaje creativo requiere que los profesores sacrifiquen su tiempo libre y dependan del soporte económico y emocional de sus familias.
5. La resistencia de los alumnos y el desinterés ante el proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes juegan un papel principal en el enfoque del aprendizaje creativo. Se puede resolver este problema mostrando las oportunidades que ofrece este tipo de aprendizaje.
6. La falta de suficientes recursos económicos. Un número insuficiente de profesores en áreas que son de interés para los alumnos (robótica, tecnología). El problema de la ayuda para alumnos con necesidades especiales.
7. El entorno social, la actitud de la sociedad y varias decisiones sobre los profesores. Problemas con el prestigio de los profesores, política de salarios y responsabilidad social.
8. Metodología uniforme y evaluación estandarizada. Actividades sin retos, orientadas a los resultados, no suficientemente participativas o demasiado competitivas. Normalmente el problema radica en la falta de voluntad de los profesores por aprender y emplear nuevas metodologías o de crecer espiritualmente.

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES

La situación actual en los tres países estudiados, Letonia, Holanda y España es diferente. Sin embargo, es interesante resaltar que los principales problemas a afrontar, las soluciones propuestas y las ideas y conclusiones en torno a los Entornos de Aprendizaje Creativo son, en esencia, las mismas.

Los entrevistados, mientras describen la situación actual de sus centros, admiten que el potencial del aprendizaje creativo no se aprovecha suficientemente. No todos tienen una definición clara de entorno de aprendizaje creativo, ni piensan en ello de manera consciente y teórica en su trabajo con los aprendices. Uno de los entrevistados cree que solo el 20% de los profesores son creativos en su trabajo, y que el porcentaje es incluso menor cuando trabajan con niños y jóvenes con necesidades educativas especiales. Podemos ayudar, para empezar, acordando una base común para el concepto de la creatividad; es decir, crear una definición empírica, entendible y clara de creatividad, aprendizaje creativo y entorno de aprendizaje creativo.

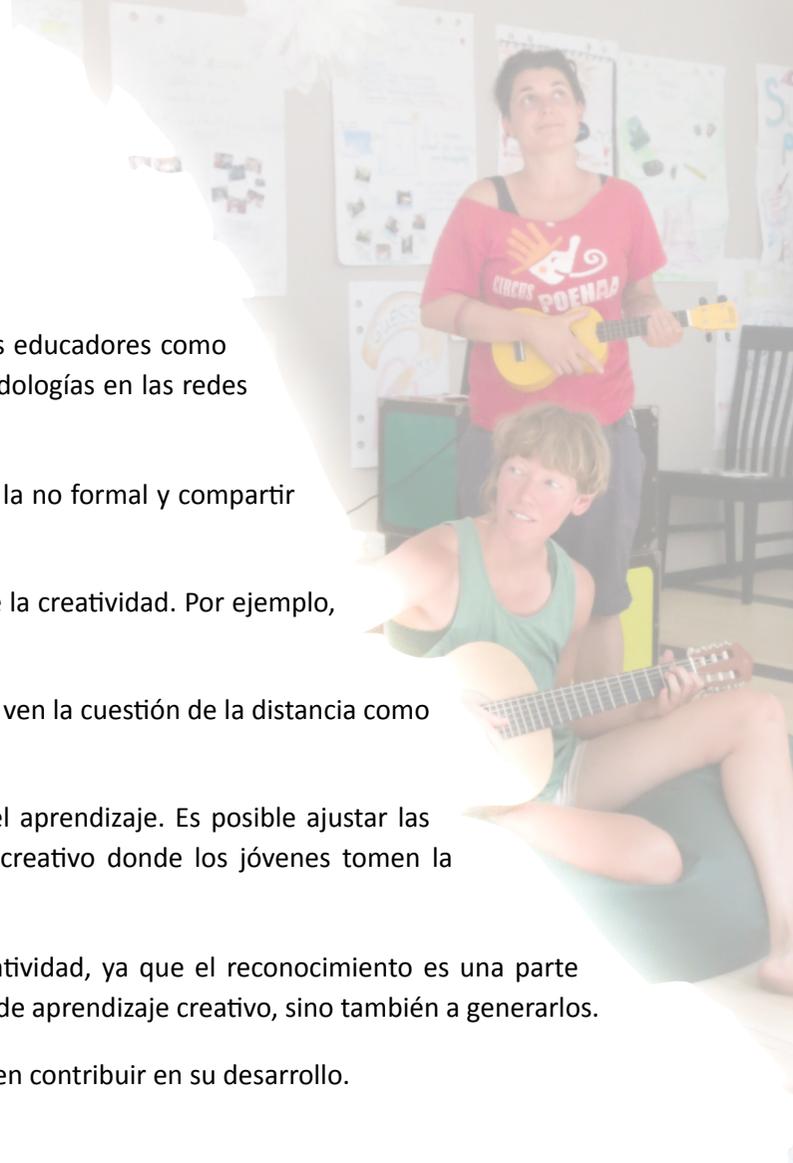
1. La creatividad se define como auto-expresión individual, habilidad para crear nuevas oportunidades. Se desarrolla fundamentalmente ligando la teoría con habilidades prácticas, en los procesos diarios.
2. Se cree que la creatividad es una habilidad necesaria para todos los ciclos de vida humana. Todos los individuos pueden alcanzarla y desarrollarla.
3. Se menciona la creatividad en metas y objetivos de todos los niveles de creación de políticas en Letonia, pero no existen indicaciones claras de cómo puede ser promocionada. Los líderes escolares y los profesores no entienden claramente cómo deben conceptualizar la creatividad. Su promoción no está suficientemente institucionalizada ni estructurada, lo cual es en ocasiones un obstáculo para alcanzar las metas y la cooperación entre las partes involucradas.
4. España tiene que afrontar el mismo problema. La palabra creatividad está presente en documentos oficiales y leyes educativas, pero su significado está lejos de ser claro.
5. En Holanda, sin embargo, el sistema educativo ofrece a las escuelas y a la educación no formal la libertad de innovar en cuanto a educación y aprendizaje de acuerdo con una variedad de conceptos educativos centrados en el aprendiz. La variedad de maneras, tanto teóricas como prácticas, de creación de buenos entornos de aprendizaje nos muestra cómo los educadores libres de prejuicios pueden trabajar con dichos entornos.

6. Algunos gobiernos locales y escuelas implementan metodologías de aprendizaje creativo de manera independiente a los documentos oficiales, principalmente basados en iniciativas individuales. Existen muchos ejemplos que muestran la presencia de creatividad en el proceso educativo.
7. La creatividad, el aprendizaje creativo y los entornos de aprendizaje creativo fomentan la comunicación y el desarrollo físico y emocional, provocando no solo cambios individuales en niños y jóvenes, sino también en clases, grupos y familias.
8. Los principales estímulos y promotores de la creatividad son los diferentes agentes sociales en el campo de la educación formal o no formal, gobiernos locales o proyectos, que promueven la cooperación como un requisito esencial para la creatividad. Estas pocas personas “clave” son esenciales, ya que lanzan y desarrollan diferentes actividades, y generan entendimiento entre las diferentes partes involucradas. El reconocimiento y la ejecución de sus opciones y competencias es muy importante para el logro de objetivos comunes.
9. Los principales obstáculos están relacionados con la falta de entendimiento y objetivos comunes y cooperación entre las partes implicadas. La necesidad de la formación en nuevos métodos y enfoques educativos junto con la falta de recursos y, a veces, la falta de voluntad de los educadores de aprender y utilizar estos nuevos métodos es otro problema a enfrentar. Por último, la participación de los jóvenes con dificultades de aprendizaje o discapacidades físicas, intelectuales y de comportamiento también es un desafío. En este caso, Holanda parece ser un buen país para investigar y explorar las posibilidades ya que posee un potente sistema de aprendizaje para ellos.



Sugerencias

1. Alcanzar un acuerdo o entendimiento común, fundamento y conceptualización del término creatividad.
2. Mejorar el uso de metodologías artísticas para así mejorar la creatividad en los entornos de aprendizaje.
3. Añadir o renovar las metodologías educativas y los conceptos enfocándolas en el papel del aprendiz y el de los educadores como apoyos del aprendizaje. La popularización de prácticas creativas, describiendo y compartiendo las nuevas metodologías en las redes sociales.
4. Mejorar el uso de metodologías poco convencionales, para formar nuevos vínculos entre la educación formal y la no formal y compartir sus metodologías.
5. Promoción de cooperación entre profesores y familias, que es insuficientemente empleada para el desarrollo de la creatividad. Por ejemplo, emplear los trabajos de los familiares o sus hobbies para mostrar conexión con la vida real.
6. Cursos on-line para alumnos y familias que permitan resolver problemas y estudio en casa, ya que varias familias ven la cuestión de la distancia como un problema.
7. Prestar más atención a los jóvenes con menos oportunidades, especialmente a aquellos con dificultades en el aprendizaje. Es posible ajustar las metodologías educativas a diferentes circunstancias vitales. Podemos proporcionar entornos de aprendizaje creativo donde los jóvenes tomen la responsabilidad de su propio aprendizaje y encentren el camino hacia un aprendizaje auto-dirigido.
8. Gobiernos locales y líderes de escuelas deberían apoyar a los profesores y especialistas que practican la creatividad, ya que el reconocimiento es una parte esencial en el trabajo. Es importante ayudar a los profesores, no solo a conocer las características de un entorno de aprendizaje creativo, sino también a generarlos.
9. La legislación debe aceptar que la creatividad pertenece a todas las asignaturas y que todas las asignaturas pueden contribuir en su desarrollo.
10. Investigar e inspeccionar el empleo de soporte técnico.
11. Estudiar cómo medir la creatividad y si la creatividad de los alumnos aumenta. Mejorar nuestra comprensión sobre si es necesario acometer reformas especiales. Necesidad de preguntarnos si lo que hacemos es útil.
12. El proyecto L@L está teniendo en consideración experiencias actuales relacionadas con la creatividad y los entornos de aprendizaje creativo en los países involucrados en el proyecto (España, Holanda y Letonia) y es capaz de asumir un papel en la promoción de trabajo inter-territorial, encontrar nuevas maneras de promocionar la creatividad y enfatizar la importancia del entorno en el proceso de aprendizaje creativo. Los socios del proyecto implementarán talleres locales en comunidades, escuelas, centros juveniles, centros de personas con minusvalías e universidades sobre las condiciones necesarias para desarrollar un entorno de aprendizaje creativo identificadas en el primer Curso de Formación del proyecto y en la investigación "The First Looking at Learning".



Bibliogrāfija

Amador, G. (2001) Cómo promover la creatividad en un grupo de niños y niñas de segundo grado de la Escuela Inglaterra. Informe de práctica dirigida para optar por el grado de Maestría en Psicopedagogía. Universidad de La Salle, Costa Rica.

Bebre R. (1997) Kreativitāte un skolotāja personība. //Skolotājs. – 1997.- Nr.1. - 34. – 37 lpp.

Borrajó, G. (1998) Expresión creativa desde la cuna. Santiago de Compostela, España: Universidad de Santiago de Compostela.

Cachia R., Ferrari A., Ala-Mutka K., Punie Y. (2010) Creative Learning and Innovative Teaching. Final Report on the Study on Creativity & Innovation in Education in the EU Member States. EU Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, p. 61.

Corbalán, J., Martínez, F. y Donolo, D. (2003) Manual Test CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad. Madrid: TEA Ediciones.

De Bono, E. (1994) El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas, Barcelona, Paidós.

DECRETO 52/2007, de 17 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, BOCYL, suplemento al nº 99, (2-88).

Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Primaria en la comunidad Autónoma de Andalucía, BOJA, 50 (11-22).

De Haan, R. F. y Havighurst, R. J. (1961) Educating gifted children. Chicago: The University of Chicago Press.

Gala ziņojums par rekomendācijām strukturālo reformu īstenošanai radošās izglītības jomā (2012). SAFEGE Baltija. Sk. Internetā (06.07.2015.) http://www.lvg.lv/upload/Konference/materiali/gala_zinojums_par_rekomend_strukturalo_reformu_istenosanai_radosas_izgl.pdf

Gámez, G. (1998) Todos somos creativos, Barcelona, Urano.

Gardner, H. (2001) La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el Siglo XXI. Barcelona: Paidós.

Goñi, A. (2000) Desarrollo de la creatividad. San José: EUNED.

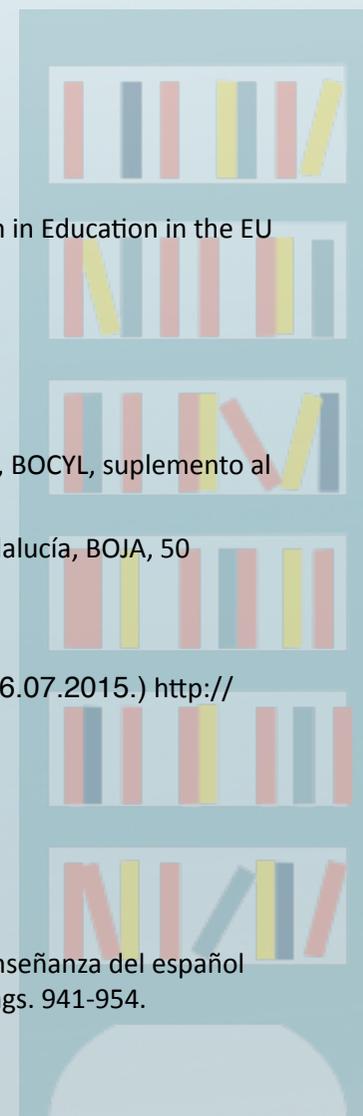
Harter, S. (1993) Visions of self: beyond the me in the mirror. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Iglesias Casal, I. (1999) La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: Caracterización y aplicaciones, Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera : actas del X Congreso Internacional de ASELE (Cádiz, 22-25 de septiembre de 1999), Vol. 2, 2000, ISBN 84-921520-7-9, págs. 941-954.

Izglītības attīstības pamatnostādnes 2014. – 2020. gadam. Sk. internetā (15.06.2015) <http://m.likumi.lv/doc.php?id=266406>

Jaunatnes likums. Sk. internetā (15.06.2015) <http://likumi.lv/doc.php?id=175920>

Jaunatnes politikas pamatnostādnes 2009.–2018.gadam. Sk. internetā (15.06.2015) http://www.youthpolicy.org/national/Latvia_2009_Youth_Policy_Guidelines.pdf



Bibliogrāfija

Latvijas Ilgtspējīgas attīstības stratēģija līdz 2030. gadam. Sk. internetā (15.06.2015) <http://www.varam.gov.lv/lat/pol/ppd/?doc=13857>
<http://www.varam.gov.lv/lat/pol/ppd/?doc=13857>

Latvijas Nacionālais attīstības plāns 2014. – 2020. gadam. Sk. internetā (15.06.2015) http://www.varam.gov.lv/lat/pol/ppd/ilgtsp_att/?doc=13858

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, BOE, 295, Sec. I, (97858-97921).

Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f./n.d) Educación y Didáctica. Accessed (15.12.2015) <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm>

Roel van Elk, Debby Lanser en Sander van Veldhuizen, Onderwijsbeleid in Nederland - De kwantificering van effecten (06-06-2011)

Leeromgevingen en leermiddelen in innovatieve scholen, SLO • nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling, Nora Steenberg-Penterman, Annette Thijs, Joke Voogt, Sigrid Loenen- Studies in leerplanontwikkeling, Februari 2008

Ministru kabineta noteikumi nr. 468 „Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu, pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem un pamatizglītības programmu paraugiem”. Sk. internetā (15.06.2015) <http://likumi.lv/doc.php?id=268342>
<http://likumi.lv/doc.php?id=268342>

Ministru kabineta noteikumi nr. 281 „Noteikumi par valsts vispārējās vidējās izglītības standartu, mācību priekšmetu standartiem un izglītības programmu paraugiem”. Sk. internetā (15.06.2015) <http://likumi.lv/doc.php?id=257229>

Medne S. (2014) Radošuma izpratne un loma Latvijas vispārējā vidējā izglītībā. Rīga, Latvijas Kultūras akadēmija, bakalaura darbs – 87 lpp.

Mežinska S. (2011). Studiju vides izvērtējums topošā dizainera skatījumā. Sabiedrība, integrācija, izglītība. Starptautiskās zinātniskās konferences materiāli, I daļa. Rēzekne, p.696

Monreal, C. (2000) Qué es la creatividad. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.

Muñoz, I. (1994) El pensamiento creativo. Desarrollo del programa "Xenius", Barcelona, Octaedro.

ORDEN EDU/1046/2007, de 12 de junio, por la que se regula la implantación y el desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, BOCYL, 114, (12699-12704).

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, BOCYL, 117, (44181-44776).

Pueyo Agudo, L. () Fundamentos DIMA fp, aprendizaje creativo. Accessed (15.12.2015) <https://fdimafp.wikispaces.com/APRENDIZAJE+CREATIVO>

Rodrigo Martín, I., Rodrigo Martín, L. y Martín Requero, M.I. (2013) Enseñanza y aprendizaje de la creatividad en la educación formal, Creatividad y Sociedad, 21. Accessed (15.12.2015) <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/21/2.Ensenanza%20y%20aprendizaje%20de%20la%20creatividad%20en%20la%20educacion%20formal.pdf>

Sākumskolas mācību saturs, metodes un vide: kvantitatīvā un kvalitatīvā pētījuma rezultātu ziņojums (2011). Iespēju tilts izglītībai sākumskolā. Sk. Internetā (06.07.2015) http://newsaki.awtech.lv/wp-content/uploads/2011/12/iespejutilts_petijums.pdf

Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1997). La creatividad en una cultura conformista. Barcelona: Ediciones Paidós.

Vispārējās izglītības likums. Sk. internetā (15.06.2015) <http://likumi.lv/doc.php?id=20243>.

ANEXO I - DESCRIPCIÓN DE LOS ENTREVISTADOS



Letonia

Nombre	Institución	Cargo	Fecha	Notas
Linda Feldmane	Lielplatone rama de Eleja Infantil y Primaria, distrito Jelgava	Manager	27 de Junio 2015	Realizada en Jelgava, en un entorno informal
Irēna Domniece	„Iespēja izaugsmei. Ltd” emplea nuevas metodologías pedagógicas con niños, jóvenes y niños con necesidades especiales; organiza campamentos para ellos.	Manager	29 de Junio 2015	Realizada en Jelgava, en su lugar de trabajo
Ieva Zāgmane	Proyectos, actividades – „La abeja de moda”	Promotora de proyectos y manager en escuelas y eventos	29 de Junio 2015	Realizada en Riga, en un entorno informal
Gunta Auza	Gobierno de Educación Jelgava	Directora	26 de Junio 2015	Realizada en Jelgava, en su lugar de trabajo
Dace Ekša	1 ^{er} internado Jelgava	Pedagoga social y profesora de psicología	29 de Junio 2015	Realizada en Jelgava, en su lugar de trabajo
Sabīne Medne	Escuela secundaria Salacgrīva	Profesora de letón y and cultura, participante en el programa Misión Posible	26 de Junio 2015	Realizada en Riga, en un entorno informal

ANEXO I - DESCRIPCIÓN DE LOS ENTREVISTADOS



Países Bajos

Nombre	Institución	Cargo	Fecha	Notas
Angela Slagter	Merakel Lutjebroek Centro para jóvenes con discapacidad	Fundadora y directora (también madre)	Junio 2015	Realizada en Lutjebroek, en su lugar de trabajo
Marieke Wehnes	Praktijkschool West-Friesland, Grootebroek Escuela secundaria para jóvenes con dificultades de aprendizaje	Coach en colegios con niños con dificultades	Junio 2015	Realizada en Grootebroek, en su lugar de trabajo
Melanie Morath	Circus Blixem Amsterdam Circo social y teatro de calle para jóvenes	Fundadora y formadora	Junio 2015	Realizada en Amsterdam, en un entorno informal
Wiel van Ginekken	VSO De Stormvogel Hoorn Escuela secundaria para jóvenes con dificultades severas de aprendizaje	Director del colegio	Julio 2015	Realizada en Hoorn, en su lugar de trabajo
Astrid Steinprinz	MBO Albeda college, Rotterdam, Escuela de formación profesional	Profesora y mentora de alumnos de primer año, coordinadora de lenguaje	Julio 2015	Realizada en Venhuizen, en su lugar de trabajo
Dani Korai	Youth Exchange Service Venhuizen ONG que apoya iniciativas de jóvenes y aprendizaje	Miembro activo, Formador en educación no formal y manager de proyectos	Julio 2015	Realizada en Arnhem, en un entorno informal
Fineke de Jong	De Valleij, Escuela democrática	Profesora interina	Julio 2015	Realizada en Arnhem, en un entorno informal

ANEXO I - DESCRIPCIÓN DE LOS ENTREVISTADOS



España

Nombre	Institución	Cargo	Fecha	Notas
Juan Díaz García	Espacio Joven de Maracena	Director en el Espacio Joven de Maracena	Junio 2015	Realizada en Maracena, en el lugar de trabajo del entrevistado
Carlos Pezzi Picklesimer	Aula de la Naturaleza "La Alpujarra"	Director del Aula de Naturaleza "La Alpujarra"	Junio 2015	Realizada en Berchules, en el lugar de trabajo del entrevistado
Germán Medina Talero	Escuela infantil municipal "El Bosque de Darwin"	Director pedagógico en "El Bosque de Darwin"	Junio 2015	Realizada en el lugar de trabajo del entrevistado
Alvaro Pascual Sanz	Colegio Nuestra Señora de la Fuencisla	Agente de Cambio, responsable de cambios metodológicos (comunidad escolar de Maristas Compostela)	Julio 2015	Realizada en el lugar de trabajo del entrevistado
Carmen Elena Bolado	Colegio Nuestra Señora de la Fuencisla	Coordinadora de bilingüismo y coordinadora provincial de idiomas de Maristas Compostela	Julio 2015	Realizada en el lugar de trabajo del entrevistado
Juan Carlos Tejedor	Colegio Nuestra Señora de la Fuencisla	Profesor de Inglés y coordinador de lenguas extranjeras y bilingüismo secundaria	Julio 2015	Realizada en el lugar de trabajo del entrevistado
Isabel, Maite, Eva y Esther	Fundación Simón Ruiz Envito (Centro de día de educación especial para discapacitados)	Educadoras del centro	Julio 2015	Realizada en el lugar de trabajo del entrevistado
Juan Piñeiroa	Grupo Scout Laguna 589 – ASDE CyL	Educador y coordinador de jóvenes scouts y gestor de redes sociales y comunicación del Grupo Scout Laguna 589	Julio 2015	Realizada en el lugar de trabajo del entrevistado
Iván Prieto	Cursos de formación a desempleados y trabajadores	Formador freelance	Julio 2015	Realizada en Madrid, en un entorno informal

ANEXO II - BUENAS PRÁCTICAS

Sustainable Fashion doTalk – descubrir la creatividad a través de la transformación de prendas de ropa. LETONIA

Sustainable Fashion doTalk es una iniciativa privada que existe desde hace 3-4 años; es una oportunidad para que los diseñadores compartan sus ideas con personas que quieren transformar y rediseñar su ropa. Un aspecto significativo de Sustainable Fashion doTalk es el entorno y entender cómo se mantiene; anima a la gente a no seguir marcas y comprar ropa nueva, sino a dar una nueva vida a las prendas antiguas. Transformar conjuntos antiguos en nuevos.

Cualquiera puede convertirse en participante en Sustainable Fashion doTalk, pero es interesante para los “adictos a la moda”, principalmente amantes de la moda y gente joven. También incluye talleres especiales en escuelas donde invitados especiales hablan sobre ropa, medio ambiente o moda; y hacen preguntas a los jóvenes como ¿por qué es importante para ti estar a la moda? y ¿Apreciarías más tu ropa si la hicieras tú mismo, en vez de copiar ideas de revistas y otros medios? Sustainable Fashion doTalk ayuda a los jóvenes a cambiar totalmente su pensamiento.

Más información:

Página web de la asociación “Humana People to People in Latvia” <http://hpplatvia.com/index.php/modes-talka/>

Facebook.com: <https://www.facebook.com/modesTalka-335982383090328/timeline/>

Municipalidad de Gulbene – una plataforma para la expresión creativa. LETONIA

La municipalidad de Gulbene alberga instituciones educativas tanto formales como no formales para estudiantes de 7 a 25 años y que funcionan como centros creativos para el desarrollo de la expresión creativa de niños y jóvenes.

Participando en varios proyectos internacionales, las instituciones educativas atraen a jóvenes voluntarios de toda Europa, con un enfoque educativo global, y al mismo tiempo haciendo hincapié en la conservación de la identidad letona. Algunas instituciones educativas funcionan también como centros de adquisición de habilidades artesanas: cerámica, costura, tejido de mimbre, madera, fabricación de instrumentos musicales, fabricación de joyas y pintura.

Para integrar en la sociedad a los jóvenes, dos instituciones municipales implementan dos programas de educación especial; uno para estudiantes con trastornos mentales y otro, el Proyecto de garantía juvenil, para jóvenes en paro que les permite tener una profesión. La municipalidad de Gulbene convoca anualmente la “Competición de iniciativas juveniles del condado de Gulbene” para apoyar sus iniciativas. En esta competición los centros juveniles, asociaciones y grupos informales pueden obtener financiación para llevar a cabo sus ideas, desarrollando un estilo de vida activo y amor por su tierra materna.



ANEXO II - BUENAS PRÁCTICAS

TIEMPO SOLO EN LA NATURALEZA (INTROSPECCIÓN). HOLANDA

A lo largo de varias formaciones e intercambio, el Servicio de Intercambio de Jóvenes emplea sesiones de introspección, en las que los participantes son invitados a pasar tiempo por su cuenta en la naturaleza o un espacio agradable. Los participantes llevan consigo preguntas y trabajan algún tema de esta manera especial. Preguntas entorno a roles, el espacio personal, o la conexión con el héroe interior son expresadas a través de diferentes medios como escribiendo cartas, escritura automática o cantando. Solo será compartido con una única persona, el “compañero de aprendizaje”. Los participantes encuentran refrescante y útil poder desconectar de las personas de alrededor y de sus rutinas diarias, tomando tiempo para pensar sobre ellos mismos. Encuentran importantes respuestas, y en ocasiones, toman decisiones importantes durante estas sesiones.

EIM: EIGEN INITIATIEF MODEL (MODELO DE INICIATIVA PERSONAL). HOLANDA

Este modelo se centra en fortalecer las habilidades de las personas con discapacidad intelectual en todas las posibles áreas de la vida. Tiene un vínculo directo con una visión de ciudadanía. Cuando las personas son más conscientes y piensan más profundamente sobre lo que hacen, desarrollan una mayor habilidad para actuar. De esa manera, personas con discapacidad intelectual tienen más oportunidades de desarrollarse.

El modelo se posiciona en contra de la posición tradicional de dependencia de las personas con discapacidad y, de la misma manera, contra el “síndrome del cuidador” (inclinado constantemente a la sobreprotección). Se apela explícitamente a las habilidades para encontrar y aplicar soluciones autónomas.

Esta autonomía se estimula con diferentes tareas, que se preparan como objetivos de trabajo. Pero no se trata de desarrollar una tarea concreta, por ejemplo hacer café o comprar, sino apoyar al joven a reflexionar sobre aquello que es necesario para lograr culminar dichas tareas. El modelo emplea un semáforo:

Rojo: para antes de comenzar, el proceso de pensamiento debe comenzar. Se emplean cuestiones de apoyo específicas: ¿qué voy a hacer y qué quiero?, ¿qué necesito y cómo lo hago?, ¿qué es lo que ya sé?.

Naranja: comprobación. ¿Está ya bien?, ¿queda algo que hacer?, ¿he olvidado algo?.

Verde: todo listo, pero... ¿Cómo fue?, ¿conseguí lo que quería o todo salió como había pensado?, ¿está bien?, ¿qué haría la próxima vez?

ANEXO II - BUENAS PRÁCTICAS

ESPACIO JOVEN DE MARACENA – TALLERES CREATIVOS. ESPAÑA

Con niños de entre 0 y 3 años: El primer contacto con la pintura.

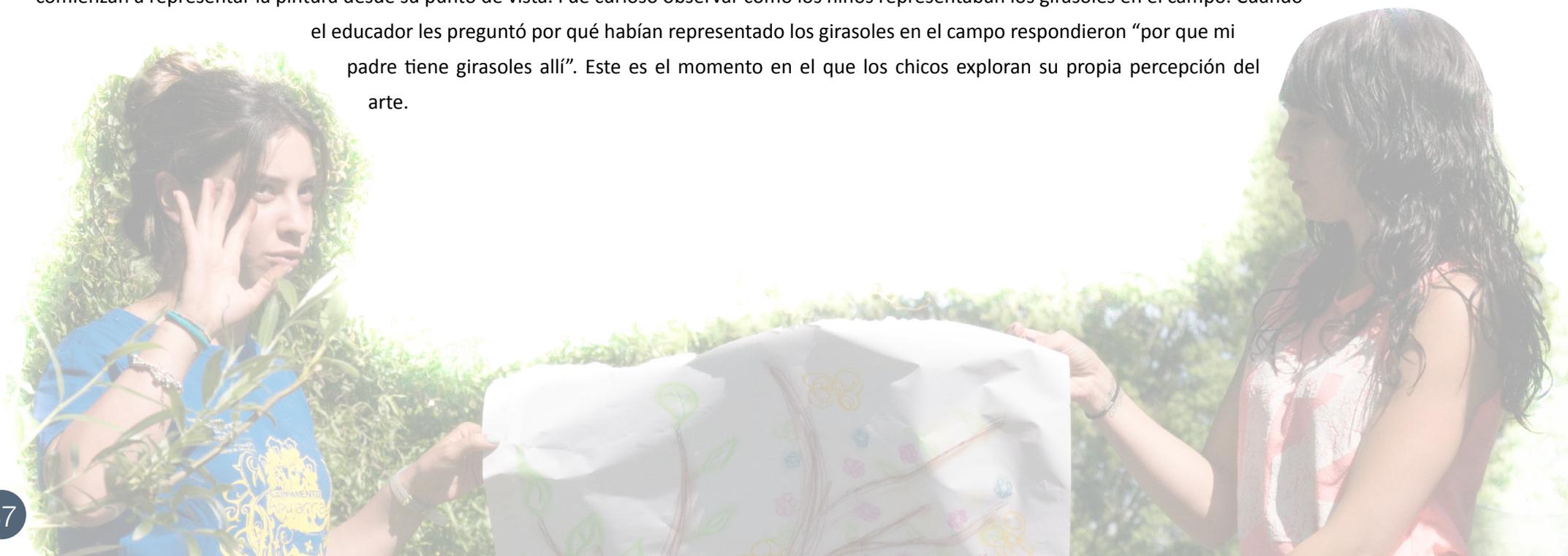
El educador ofrece algunos recipientes con diferentes colores y un papel en el suelo. Los chicos empiezan a descubrir y experimentar muchos sentimientos como el tocar las pinturas por primera vez, observar sus manos llenas de color, pintarse su propia pierna o poner pintura en el papel.

Con niños de entre 1 y 2 años: Taller de chocolate.

Se ofrece a los niños recipientes con líquido y chocolate frío. La primera reacción es probar un poco, después pintar su propio cuerpo, el cuerpo de sus amigos y el del educador o ponerse los recipientes como sombreros. Los niños son felices con lo que hacen y desarrollan su creatividad empleando el chocolate como cualquier otro material y no solo como comida.

Con niños de entre 2 y 3 años: Taller de arte.

Los educadores muestran un cuadro, “Los girasoles”, y explican lo que se ve en la pintura. Después se cubre la clase con papel y los participantes eligen su espacio y comienzan a representar la pintura desde su punto de vista. Fue curioso observar cómo los niños representaban los girasoles en el campo. Cuando el educador les preguntó por qué habían representado los girasoles en el campo respondieron “por que mi padre tiene girasoles allí”. Este es el momento en el que los chicos exploran su propia percepción del arte.



ANEXO II - BUENAS PRÁCTICAS



COLEGIO MARISTAS SEGOVIA – SEMANA CULTURAL “ABRIENDO LIBROS”. ESPAÑA

Este colegio español realiza todos los años una “Semana Cultural”, el último año eligieron “Abriendo libros” como tema principal. Primaria trabajaron los cómics, y decoraron las puertas de sus clases con diferentes tiras de comics siempre realizadas por sus alumnos, por ejemplo Mafalda o un gran bosque. En Secundaria, cada clase seleccionó un clásico literario y crearon talleres en relación a dicha obra. También decoraron las puertas con elementos de los libros.

Finalmente, la decoración juega un papel clave, por lo que emplearon libros gigantes, personajes de cuentos tradicionales, nombre de calles y plazas basados en obras literarias, una gran fuente, un bolígrafo colgando del techo y numerosas frases de autores en ventanas abiertas.

Es una semana muy experimental para los alumnos. Trabajan en base al Aprendizaje basado en Proyectos para preparar estas actividades de la Semana Cultural, y esperan extender esta metodología al resto del curso.



TheFirstLooking at Learning



WWW.LOOKINGATLEARNING.EU

