



**Universidad de Valladolid**

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

MÁSTER EN PROFESOR DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA OBLIGATORIA Y  
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y ENSEÑANZAS DE IDIOMAS

Especialidad de Tecnología e Informática

# **Tras los pasos de Austin Kleon: creatividad con los pies en el suelo**

**Following Austin Kleon's steps: creativity back to ground**

Autor:

**D. Abel Andrés Crespo**

Tutor:

**Dr. D<sup>a</sup>. Esther Martín García**

***Valladolid, 26 de Junio de 2022***



“Si enseñar te da miedo, retrocede un minuto, olvídate de enseñar y piensa solo en compartir.”

– *Austin Kleon*



## RESUMEN

Existe el pensamiento equivocado que divide el mundo en personas creativas y personas que no lo son, sin embargo la Creatividad se trata de algo innato a las personas. Es por ello que debemos trabajar para no perderla, algo que no siempre se hace en el sistema educativo. Este TFM toma consciencia de ello dando claves y herramientas para favorecer la creatividad, fáciles de seguir por cualquier persona. Para conseguirlo, se hace un estudio de los referentes de la cultura audiovisual que admiran los adolescentes, y de los referentes en materia de creatividad, en especial Austin Kleon, que son de utilidad para el docente; todos ellos para mostrar la relevancia de la cultura del esfuerzo y de que la creatividad está al alcance de todos.

El resultado es una propuesta de actividades como un taller de creatividad, que se implementará en un curso de 3º de la ESO. En estas actividades se trabajarán técnicas derivadas de la obra del autor Austin Kleon, poniendo en marcha el potencial creativo de los estudiantes y demostrando que se puede ser creativo teniendo los pies en el suelo.

## ABSTRACT

It is believed that the world is divided into creative people and people who are not, nevertheless Creativity is something innate to everybody. For this reason, we must work not to lose it, something that don't usually happens in the educational system. This TFM take awareness of it by giving keys and tools in order to promote creativity, easy to follow by anyone. To success in this, a study of audiovisual culture's referents that teenagers look up is made, and it is studied creativity referents, in special Austin Kleon, that are consider useful for teachers. All of them, make possible to become aware of the culture of effort and that creativity is within everyone's reach.

The result is a proposal for activities as a creativity workshop, which will be developed in 3<sup>rd</sup> ESO course. This activities will include techniques derived from Austin Kleon's work, in which students' creative potential will be worked up and showing it is possible to be creative while keeping your feet on the ground.



## AGRADECIMIENTOS

Este TFM supone el final del Máster y el inicio de la profesión docente. Pero he de dar las gracias, previo al periodo del máster, a todas las personas que han ido apareciendo en mi vida, animándome a ser profesor con fuerza y motivación, a perseguir aquello con lo que sueñas y a cambiar aquello con lo que no estás conforme. Y dando un paso más atrás en el tiempo, gracias a aquellos profesores del colegio, del instituto y de la carrera, que se han convertido en referentes que mi memoria ha ido rescatando en los momentos necesarios.

Una vez dentro del Máster, estaré eternamente agradecido a todos los profesores y profesoras que he tenido, sobre todo a Pilar y Esther. Su impecable trabajo y esfuerzo, su dedicación al alumnado, su ilusión y compromiso, han hecho que este camino resultara inspirador, que aprendiera disfrutando, y que sintiera que el máster es verdaderamente útil y necesario. También han contribuido a cambiar mi forma de pensar acerca de la educación, acepto encantado el compromiso propuesto.

Voy a estar igualmente de agradecido al tutor del prácticum, y en especial a la tutora no oficial. Ella me ha reforzado la necesidad del docente de formarse continuamente, de participar en la vida del instituto y de colaborar con el resto de profesores.

De nuevo, muchísimas gracias a Esther, ahora como tutora de este TFM. Ha sido un verdadero placer trabajar con ella, destacando su cercanía, disposición y el tiempo que me ha dedicado. Me ha aportado muchísimas ideas inspiradoras y materiales, animándome a trabajar. Sin duda, será otro de mis referentes educativos que tendré presente a lo largo de mi profesión.

Y como no podría ser de otra manera, gracias a todos los compañeros y amigos de este máster, que me han permitido reírme y disfrutar del camino.





## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	11
2. CREATIVIDAD CON LOS PIES EN EL SUELO .....	13
2.1. Objetivos .....	15
2.2.1. Objetivos del docente.....	15
2.2.2. Objetivos del alumnado.....	17
2.2. ¿A quiénes admiran los adolescentes?.....	18
2.3. ¿A quiénes admiramos nosotros?.....	23
2.3.1. Referentes teóricos.....	23
2.3.2. Referentes educativos .....	24
3. TRAS LOS PASOS DE AUSTIN KLEON.....	29
3.1. Roba como un artista.....	31
3.2. No hace falta ser un genio .....	32
3.3. Escribe el libro que quieres leer .....	33
3.4. Usa tus manos .....	33
3.5. Los proyectos extras y los hobbies son importantes.....	34
3.6. El secreto: haz un buen trabajo y compártelo .....	35
3.7. Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario .....	36
3.8. Sé amable.....	37
3.9. Sé aburrido.....	38
3.10. Creatividad también es restar .....	39
4. PROPUESTA DE ACTIVIDADES.....	41
4.1. Actividades no académicas.....	44
4.2. Actividades académicas: 3º eso.....	50
4.2.1. El mensaje oculto.....	52
4.2.2. Según como se mire .....	55
4.2.3. Dando vida a la ilusión .....	59
4.2.4. De 1 a 8, diseña un poco .....	65
4.2.5. ¿Qué cabe en un cubo?.....	68
4.2.6. Cambio y cortocircuito.....	72
4.2.7. ¿Pillas la señal?.....	76
4.2.8. Me quiere sonar.....	80
4.2.9. Nuestro país de las maravillas .....	84
4.2.10. Ni a su manera ni a la mía .....	87

4.3. Repercusión del trabajo en redes .....	92
4.4. Evaluación de la intervención.....	94
5. CONCLUSIONES .....	97
6. LÍNEAS FUTURAS .....	101
7. REFERENCIAS .....	103

# 1. INTRODUCCIÓN

La presente memoria que se redacta para el Trabajo de Fin de Máster trata sobre la creatividad en el sistema educativo. Se hará hincapié en que esta capacidad, habilidad, actitud y proceso es algo que poseen todas las personas desde el momento en que nacen (Guilera, 2011; Robinson, 2001), no obstante existe la percepción generalizada de que el mundo está dividido entre gente creativa y no creativa (Kleon, 2018). Es aquí donde este trabajo pretende hacer frente al problema desde las aulas de secundaria, mostrando que todos pueden ser creativos teniendo los pies en el suelo, trabajando técnicas y herramientas asequibles derivadas del estudio del escritor y artista Austin Kleon.

La motivación del trabajo es poner la creatividad al alcance de todos, concretamente de los estudiantes. Para ello se plantean unos objetivos que cumplir por parte de los profesores y también otros para los alumnos. El interés de los objetivos del docente radica en la preocupación por los alumnos y alumnas, en entender sus gustos y preocupaciones validándolas, y en mostrar aprecio hacia ellos. Teniendo en cuenta esto, se podrá lograr tender hacia el clima C.A.S.A. en el aula (Martín y Esteban, 2015), mejorar su participación en las clases y fomentar su capacidad creativa (Barroso et al., 2017).

De acuerdo a lo anterior, se hace un estudio de una serie de referentes que los alumnos y alumnas podrían tener por pertenecer a la era digital en la que nos encontramos, y en la que predomina la comunicación audiovisual (Ardèvol et al., 2004). Con ello podremos conocer mejor a los estudiantes y acercarnos a ellos. Se seleccionan varios ídolos y referentes de los jóvenes de hoy en día, analizando su contenido, aportaciones, su trabajo y su trayectoria, para emitir una valoración que el profesor podrá utilizar a su favor en clase. También se seleccionan y se estudian referentes a tener en cuenta por el docente, que tengan dominio en el campo de la creatividad y ayuden a entender la relevancia de la creatividad en el sistema educativo (Robinson, 2013; Sático, 2018), y cómo mejorar su aplicación en las aulas. En particular se siguen los pasos de Kleon, como un camino fácil de seguir para consolidar entornos creativos.

Como intervención, se adopta una metodología basada en la propuesta de actividades en las que los alumnos y alumnas desarrollen su potencial creativo. Estas actividades se conciben como un taller de creatividad para el curso de 3º de la ESO, en las que se utilizarán técnicas procedentes de la obra de Kleon. Las actividades se implementarán en varias materias del curso, considerando que se contaría con la colaboración de otros profesores y departamentos.

La memoria se organiza con una primera parte llamada **Creatividad con los pies en el suelo**, en la que se expondrán los objetivos a seguir y las aportaciones de diversos referentes. A continuación se definen en el apartado **Tras los pasos de Austin Kleon** las recomendaciones del autor en términos de creatividad. Después se llega al apartado de la Propuesta de actividades. Finalmente se dispone la evaluación, conclusiones, líneas futuras y referencias.



## 2. CREATIVIDAD CON LOS PIES EN EL SUELO

Antes de hablar de Creatividad como algo asequible, primero se hablará del contexto actual, y de la repercusión que el mundo digital y tecnológico tiene en la sociedad, en concreto sobre los alumnos y alumnas. Para ello, a modo de observación de la realidad se crea el siguiente subapartado.

### Visión del panorama actual

El cambio que ha experimentado la sociedad en lo que a lo tecnológico se refiere, se traduce en nuevas generaciones de nativos digitales. Según expertos, los recursos digitales aportan motivación para el aprendizaje (La Vanguardia, 2015). Desde la educación, podemos aprovechar esta oportunidad de nuevos hábitos digitales y enfocarlos en su formación.

Igualmente, la comunicación audiovisual presente en lo digital tiene un gran papel en la cultura contemporánea, las representaciones visuales y audiovisuales forman parte del conocimiento del mundo en el que vivimos (Ardèvol et al., 2004). El contenido audiovisual ha adquirido cierta prioridad sobre otras formas de comunicación, constituyéndose como la más deseada sobre todo por estos nativos digitales. Sería por tanto equivocado ignorarla o tratar de evitarla, ya que forma parte de nuestro mundo y sobre todo del de los jóvenes.

Como expresa Nogueira, la comunicación audiovisual y el mundo digital tienen una repercusión innegable en los adolescentes (2021). Los jóvenes dedican bastante tiempo de su ocio a vídeos lúdicos o de música, es por ello que tienen acceso a muchos personajes públicos que pueden tomar como ídolos. Estos iconos suelen ser los clásicos como cantantes y actores, o los más modernos como *influencers* de moda que principalmente se dedican a la difusión de contenido audiovisual en la red (Antezana y Andrada, 2018).

Un *influencer* es aquella persona a la que la sociedad ha dado cierta autoridad y relevancia en las redes sociales, por lo que adquiere influencia y capacidad de persuasión en las decisiones de su audiencia. Estas personas tienen un potencial para convertirse en referentes para los adolescentes, por encima del profesor en las horas de su asignatura (Romera, 2019). Los motivos por los que se debe este hecho son, por una parte, debidos a que el profesor califica y el ídolo no, como nos cuenta Romera, y por el interés que suscitan los contenidos de cada fuente (profesor/materia versus referentes/otros contenidos).

La sociedad por lo general, y en especial los adultos en cuanto a personas admiradas por los jóvenes se refiere, tiende a criticar el trabajo de los demás llegando a devaluarlo. Muchas veces se opina que no aportan nada nuevo, y que sus actividades y contenido producido no requieren ningún esfuerzo ni talento, sin embargo, este pensamiento suele proceder desde el desconocimiento de su trayectoria y lo que realmente hacen. Debemos dar importancia a no juzgar sin conocer, a indagar en qué aportan realmente estas personas, y a apreciar qué

esfuerzo hay detrás de eso; ya que si fuese tan fácil lo que ellos hacen ¿por qué no lo hace más gente?

Centrándonos en los contenidos que divulgan los referentes, el mensaje que los adolescentes captan de sus ídolos y personas admiradas puede ser en gran medida contraproducente: muchos de ellos fomentan estereotipos en contra de la igualdad de género, proponen estilos de vida y físicos inalcanzables, y promueven un lenguaje y una educación poco cívica. Sin embargo analizando lo que hacen, encontramos que algunos de ellos o ellas tienen presente la realidad en la que viven, están comprometidos y sensibilizados con el mundo, y siendo conscientes de la repercusión de sus actos en la sociedad, en especial de los más jóvenes, aprovechan para emitir pequeños valores.

Por último, hay una ventaja en prestar atención y mostrar interés por la forma de pasar el tiempo libre que tienen los adolescentes, como sostiene la doctora en Ciencia de la Educación Gloria Pérez (como se citó en Nogueira, 2021), y es que así conseguiremos que se sientan cómodos para hablar y participar con los adultos. Trasladado al aula, se puede fomentar su participación y suscitar su interés tomando en consideración sus gustos.

## 2.1. OBJETIVOS

---

Partiendo de la motivación anterior, para sentar las bases del trabajo de la creatividad desde la perspectiva de tener los pies en el suelo, se presentan a continuación unos objetivos. Éstos serán para cumplir tanto por parte de los profesores como por parte de los alumnos. Se ha tomado la decisión de diferenciarlos, ya que aunque la relación alumno-profesor es asimétrica, no deja de ser una relación en la que existe una comunicación entre personas. Por lo tanto, para plantear la intervención, en el discurso que desarrolle el docente en sus sesiones se deberá mostrar el aprecio y la validación de los intereses del alumnado, para así fomentar su seguridad en el aula y su participación.

“Cuando la gente siente que le escuchas,  
te cuenta cosas”  
—Richard Ford

### 2.2.1. objetivos del docente

---

El resultado de este trabajo es llegar a una propuesta de actividades para implantar en un curso de la ESO, según la cual los alumnos y alumnas puedan desarrollar su creatividad. Para hacer lo más atrayente posible estas actividades y tener presente la factibilidad de la propuesta, se considera que el docente tiene que tener unos objetivos que satisfacer para lograr el éxito.

- Ob. 1. **Informarse y conocer los gustos de los adolescentes, tanto de referentes e ídolos como de aficiones.** Para lograr alcanzar un clima adecuado en el aula y conseguir una mayor participación del alumnado, el docente debe mostrar interés por sus alumnos y alumnas. El hecho de escuchar a los adolescentes y preguntarles sobre sus gustos, aficiones, personajes e ídolos nos dará cierta ventaja para fomentar su interés y motivación en las sesiones, provocando el aprendizaje (Muntaner, 2014). Pero esto también repercute en la comunicación que ellos y ellas tengan con su profesor, sintiéndose más cómodos para preguntar sus dudas y solicitando ayuda para realizar ejercicios.
- Ob. 2. **Reflexionar sobre las aportaciones de los referentes adolescentes y analizar su contenido.** A través de la escucha del alumnado, y la búsqueda en los medios y en la red, el docente puede informarse y analizar qué es exactamente lo que les gusta a los adolescentes. Se puede extraer información del contenido creado por sus ídolos y referentes, y utilizar eso a favor dentro del aula. Reflexionando sobre este contenido, se observará qué valores transmiten, si aportan algún conocimiento, el lenguaje y la jerga que utilizan, donde puede radicar el atractivo de su contenido...
- Ob. 3. **Emitir juicios críticos sobre los referentes de adolescentes y valorar su trabajo, evitando juzgar sin conocer.** Para llegar a obtener información de los referentes y lo que hacen, primero

debemos romper la barrera de crítica negativa hacia su trabajo. Antes debemos conocer lo que los ídolos de los adolescentes realizan, y posteriormente ser críticos con su trayectoria profesional en relación a su actual posición, ya que muchos de ellos tienen los pies en el suelo y su éxito es consecuencia de la suma de esfuerzos. De este modo se puede poner en valor sus aportaciones y trabajos realizados, y aprovechar aquello que creamos conveniente para la educación a transmitir a los estudiantes.

- Ob. 4. **Utilizar el conocimiento de los gustos de adolescentes para motivar al alumnado.** Como ya se ha dicho en el objetivo 1, se puede fomentar el interés y la motivación del alumnado en las sesiones a través del conocimiento de sus gustos. El conocimiento que el docente haya obtenido de su alumnado puede ser utilizado para hacer referencias, simplemente en explicaciones de contenidos y también en enunciados de ejercicios. El hecho de que los contenidos que se presentan al alumnado tengan aplicaciones reales, sean útiles y se relacionen con el contexto relativo al estudiante, ayudará al aprendizaje (Farstad, 2004).
- Ob. 5. **Fomentar situaciones y ambientes en clase en los que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad.** Todos los individuos pueden desarrollar sus capacidades creativas (Robinson, 2001), por lo que el sistema educativo precisa que se generen entornos con estímulos y cambios en los que los estudiantes puedan desarrollar estas capacidades (Sátiro, 2018). La labor del docente será la de tener estrategias y herramientas para diseñar maneras en que sus estudiantes trabajen la creatividad.
- Ob. 6. **Concienciar de la importancia de las materias de expresión artística como Educación Plástica, Visual y Audiovisual.** Hay materias más vinculadas a los cambios tecnológicos que se van produciendo en nuestra sociedad, tales como Tecnología y TIC, pero es muy necesario seguir dando importancia a materias que posibilitan otro tipo de expresiones artísticas como el teatro, la música y el baile. Otras materias más académicas y con una importancia asumida a menudo no se imparten de forma que posibiliten desarrollar la creatividad, es aquí cuando es necesario fomentarla como mínimo desde materias como Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Además esta materia está recogiendo el creciente valor de la cultura audiovisual, relacionándose con la vida cotidiana de los estudiantes y ayudándoles a apreciarla.



### 2.2.2. Objetivos del alumnado

Como cabe esperar, las acciones que se lleven a cabo con el presente trabajo, tendrán también como fin alcanzar objetivos por parte de los estudiantes. Éstos serán sobre todo en términos de creatividad.

- Ob. 1. **Entender que la creatividad es algo que poseen todas las personas y es transferible a todos los ámbitos de la vida.** Existe la concepción de que la creatividad está solo relacionada con el campo artístico, sin embargo es algo que puede estar presente en todos los ámbitos de la vida (Robinson, 2013). El docente debe ayudar al alumnado a romper este pensamiento y las barreras que él conlleva, para mostrar al alumno que todos podemos ser creativos y es posible hacerlo de una forma sensata y práctica.
- Ob. 2. **Adquirir actitud favorable hacia la capacidad creativa y su desarrollo.** En línea con lo anterior, los alumnos y alumnas deben ser conscientes de que la creatividad es algo que todas las personas pueden desarrollar, y desde ahí con ayuda del profesor, se puede trabajar la superación de las barreras a la creatividad. El entorno creativo puede crear un ambiente a favor de la actitud creativa, fomentando aspectos de ella como el instinto de curiosidad, la motivación o la perseverancia (Guilera, 2011).
- Ob. 3. **Fomentar la autoestima y mejorar el autoconcepto.** Reforzar las ideas y producciones creativas de cada alumno puede trabajar a favor de la autoestima de los estudiantes. Creando un entorno en el que los alumnos se expresen siendo críticos y pongan en valor tanto su trabajo como el de sus compañeros, ayudará a cambiar la percepción sobre su potencial creativo y sus capacidades.
- Ob. 4. **Desarrollar el potencial creativo, a través del trabajo individual y en equipo.** El docente debe contribuir a que todos los alumnos experimenten con su creatividad, ofreciendo oportunidades para que sigan progresando en los distintos niveles de desarrollo de esta capacidad (Sátiro, 2018), tanto de forma individual como colectiva. Si bien todas las personas podemos ser creativas, la creatividad se ve enriquecida cuando trabajamos en equipo. Los alumnos y alumnas pueden llegar a mejores resultados e ideas colaborando unos con otros, siendo partícipes del entorno creativo que se genere.
- Ob. 5. **Adquirir herramientas, técnicas y rutinas para favorecer la creatividad y recuperar la inspiración.** Los alumnos entenderán que la creatividad se puede provocar, hay elementos que poner en marcha para poder superar retos creativos. El profesor llevará a cabo estrategias y técnicas para que los jóvenes conozcan cómo realizar trabajos en los que se precisa ser creativo, de una forma práctica.

## 2.2. ¿A QUIÉNES ADMIRAN LOS ADOLESCENTES?

---

En este apartado se hablará de referentes a los que los adolescentes pueden admirar o idolatrar. Aprovecharemos a estas figuras para mostrar cómo todas las personas pueden hacer uso de su creatividad, no necesariamente teniendo que producir un objeto artístico, sino por medio de actos, comentarios, expresiones, fijándonos en los valores que estas personas pueden enseñar o los estereotipos que ayudan a romper. Del mismo modo, con estos referentes se pretende mostrar que la creatividad puede estar presente en el día a día, es decir estas personas tienen los pies en el suelo.

### Ter. Youtuber y arquitecta.

Ter es una joven arquitecta madrileña, nacida en 1990, conocida por su canal de YouTube en el que sube vídeos de arte y cultura. El contenido de los vídeos es de temática muy variada, desde artistas y famosos como Las Kardashians (que pueden interesar a los adolescentes), hasta explicaciones del incendio de Nôtre Dame en 2019. Además, siempre intenta aportar cierto valor educativo o concluir con una pequeña moraleja.

En estos vídeos explica conceptos de una forma sencilla y accesible para todos, sin tener que ser necesariamente conceptos teóricos, más bien aspectos reales de la vida cotidiana, resultando interesantes sus analogías y metáforas. También transmite sus opiniones y valores, así como alusiones a su estado emocional, dejando claro que es normal sentirse triste en determinados momentos. Por todo ello, es una youtuber con la que se consigue conectar y empatizar. A continuación se describirán algunas de sus aportaciones.

En uno de sus vídeos hace reflexiones acerca del sistema educativo, llegando a decir “lo que la gente considera que es explicar, no es explicar” (Ester, 2020). Lo que la youtuber viene a decir es que durante nuestro paso por el colegio y el instituto, hay predominancia de contenidos memorísticos, en los que los profesores no entran en el por qué están pasando ciertas cosas, como por ejemplo la evolución. Esto transversalmente puede ayudar a que los adolescentes se cuestionen las cosas y desarrollen una actitud de investigación, ya que como dice ella, aunque nadie te explique nada tenemos acceso a Internet y podemos buscar cosas.

En otra ocasión, Ter hace una analogía entre Malévich y su obra *Cuadrado negro*, y las Kardashian, considerándolas pioneras en *reality shows* mostrando su vida cotidiana. Aparentemente no muestran ningún talento especial, como el hecho de pintar un cuadrado negro, pero la dificultad está en que se te ocurra hacerlo, junto con la relación de su contexto (Ester, 2016). Con ello, se resalta la importancia de no juzgar sin conocer lo que otros hacen, el valor que el contenido creado tiene por su contexto y su sentido adquirido, así como la importancia de la autoría. Como se puede ver, Ter habla de gente que puede ser criticada por aparentemente no hacer nada, pero cuyo contenido es fruto de la creatividad.

Como ejemplo de sus analogías, la joven relaciona fragmentos de canciones con edificios y puentes. En un vídeo relaciona los finales de las canciones pensados y trabajados, que no terminan disminuyendo el volumen progresivamente, con el encuentro que los edificios tienen con el suelo (Ester, 2017). Para ello hace mención a grandes obras de la arquitectura, estableciendo un símil con finales de canciones del grupo de pop-rock español La Oreja de Van Gogh. En una segunda ocasión, compara el puente de algunas de las canciones de la cantante pop Taylor Swift, con puentes reales, según lo que la sugiere la música. En sí, esto se puede considerar un recurso creativo, puesto que ha realizado una asociación de ideas.

Otro recurso que aparece en su contenido, es la categorización. Ter se inventa clasificaciones para hablar de diversas cosas, como dinosaurios, arquitectura de cementerios, arquitectura de gasolineras, frutas... Esto le permite hacer valoraciones subjetivas, pero con ciertos criterios de los que se puede extraer información educativa.

Para concluir, Ter utiliza la creatividad en casi todo lo que hace. Busca formas de explicar por medio de esquemas e infografías que comunican por sí solas, realiza asociaciones y establece analogías que pueden considerarse actividades creativas en sí mismas. Con sus vídeos acerca conocimientos generales de una forma entretenida y motivante. También es interesante cómo la youtuber utiliza expresiones bastante relacionadas con lo que cuenta Kleon, tales como la importancia de producir mucho para generar algo bueno, el usar referentes y dar crédito, o crear el contenido que quisieras consumir.

### Rosalía. Cantante, compositora, productora y actriz española.

Rosalía Vila Tobella (San Cugat del Vallés, Barcelona, 1992) es una gran artista que destacó y se dio a conocer por su álbum *El mal querer* en el que se incluye su exitoso single *Malamente*. El interés que radica en su música es un atractivo para muchas personas, incluyendo a los adolescentes.

Podríamos dedicar bastante espacio al análisis de su obra y trayectoria musical, sin embargo observaremos su último trabajo *Motomami* de 2022. Este álbum es un alarde de creatividad en sí mismo, por lo que analizaremos algunos de sus aspectos con el fin de mostrar una creatividad con los pies en el suelo.

Algunos de los recursos y técnicas usados en *Motomami* son las siguientes. El álbum se trata de un collage con mezclas musicales como reggaetones, balada, flamenco, samba, bachata y otros estilos. También hay una mezcla de elementos, que se configuran como vertebradores y están presentes en todo el disco, se trata de técnicas de producción que dan cohesión y sentido a toda la obra. En una entrevista con Jaime Altozano, Rosalía habla del uso del moodboard en su disco. El moodboard es una herramienta creativa muy visual, en la que se incluyen varios elementos como palabras, imágenes, objetos... que sirven de inspiración para la fase de ideación de un proyecto.

A lo largo del disco de Rosalía se pueden apreciar elementos parecidos o influenciados por otras obras y artistas de la música, algunos son *My Way* de Frank Sinatra, *Delirio de Grandeza* de Justo Betancourt (incluida en este caso como una cover o versión), *Bound 2* de Kanye West, y *Saoco* de Wisin y Daddy Yankee. El uso de referentes es algo que posteriormente conectaremos con las claves creativas propuestas por Austin Kleon, siendo en este caso Rosalía un claro ejemplo. Ella lo manifiesta diciendo “no me imagino habiendo hecho un disco como éste sin haber escuchado antes esas *masterpieces*” (Vila, 2022), con lo que la artista habla de que no se puede crear algo completamente original, a la par que es necesario dar crédito a aquellas personas de las que tomas ideas.

La presencia del minimalismo en el disco de Motomami habla de nuevo de un aspecto del libro de Kleon, “creatividad también es restar” (2012). En la producción de Motomami Vila afirma que se trabajó el quitar las capas de todas las canciones (2022). El trabajo creativo en este caso es componer una canción que funcione como tal, con el menor número de elementos posibles.

Por último, el disco no busca un fin comercial, ni satisfacer unos estándares, ni producir sin sentido, sino una experimentación con la música y un desarrollo personal. Se incluyen algunas canciones alejadas de lo comercial, incluso canciones sin una estructura clara, que contarán con bastantes críticas negativas (aunque generalmente esté bien valorado), evidenciando la importancia de crear algo a tu gusto y no para satisfacer a los demás. En resumen, todos los aspectos que conjuga el álbum, ponen de manifiesto el uso de técnicas creativas asequibles y fáciles de llevar a cabo.

### Ibai Llanos. Streamer y youtuber.

Ibai Llanos Garatea, natural de Bilbao y nacido en 1995, es un streamer, youtuber, y presentador de deportes electrónicos. Sus vídeos son principalmente retransmisiones de partidas de videojuegos (League of Legends, LOL) que él mismo comenta. Además de este contenido que ofrece a sus seguidores, Ibai se ha convertido en un ídolo para los adolescentes por los mensajes que lanza a la juventud. Aunque su lenguaje puede resultar rudo y con palabras malsonantes, se ha escogido por los valores que transmite más allá de su contenido.

Este *streamer* ha participado en algunos programas y entrevistas, donde ha podido conversar con varias personalidades públicas de diversos ámbitos. En ellas son interesantes los comentarios que realiza como la importancia de tributar en tu país, o el hecho de seguir con los estudios. También ha reconocido que dado su caso personal, no llegó a terminar la carrera de Periodismo que compaginaba con sus vídeos y retransmisiones, al volverse éstos más profesionales. No obstante, sí que muestra respeto a la profesión y deja claro que no quiere competir con la prensa (Llanos, 2021).

Ibai es consciente de su repercusión e influencia sobre sus seguidores, así que anima a sus seguidores en sus directos y en sus redes sociales, a que prioricen sus estudios frente a, por ejemplo, querer ser *streamer*. Del mismo modo, el *youtuber* realiza vídeos todos los años para motivar a los estudiantes

de selectividad. Les anima a estar seguros, confiados, a creer en sí mismos y a aprovechar todos los minutos de los exámenes, haciendo analogías deportivas. Además, el año de la pandemia, les insta a tomar las medidas sanitarias oportunas. En general, transmite el mensaje de que los estudios garantizan una forma fácil de ganarse la vida, y que el éxito de su caso es simplemente un caso entre un millón. También anima a intentar y a probar, pero teniendo los pies en el suelo, es decir, probando cosas en un campo seguro (Llanos, 2021).

### Bad Bunny. Cantante y compositor.

Benito Antonio Martínez, nacido en Puerto Rico en 1994 y conocido como Bad Bunny, es un joven cantautor de música urbana, dentro del género trap latino y reguetón. Él es cantante y compositor de sus propias canciones, aunque nunca recibió estudios formales de música, ni estudió ningún instrumento. No obstante, su interés y pasión por la música lo ha motivado a aprender, creando canciones que compartía en redes sociales y YouTube, logrando posicionarse como un reconocido artista y uno de los pioneros del trap latino.

Su música y en concreto sus letras, pueden no transmitir mensajes apropiados para los jóvenes. Sin embargo destaca su estilo de vestir y apariencia, que se traducen en una variedad de looks llamativos en los medios de comunicación. Por ejemplo, el artista luce una manicura con las uñas pintadas, además de vestimentas rosas y con flores, faldas, colores brillantes... Incluso cuenta con un videoclip para la canción "Yo Perreo Sola", en la que aparece actuando en su versión drag. El adoptar un estilo asociado al género femenino, no es algo novedoso, sin embargo dentro de la tradición latinoamericana de masculinidad, no es lo usual en los hombres que se dedican a la música (Rosales y CNN, 2019).

Esto ayuda a los jóvenes a expandir sus mentes y favorecer el respeto y aceptación a la diversidad. El artista colabora en definir una nueva masculinidad, haciendo guiños a la fluidez de género y a la androginia, a la par que ayuda a la ruptura de patrones patriarcales en favor la transformación cultural, según Essayag (como se citó en Rosales y CNN, 2019).

### Lola Índigo. Cantante y bailarina.

Lola Índigo o Mimi, de nombre Miriam Doblas Muñoz, nacida en Madrid en 1992, es una cantante y bailarina. Es conocida por su participación en varios programas de televisión, hasta finalmente ganarse su popularidad. Se inició en el baile desde pequeña a los seis años, y continuó haciéndose profesional de danzas urbanas, cuidando siempre su formación y trabajo desde el esfuerzo diario. Ella afirma que le gustan las oportunidades, y las ha aprovechado cuando se le han presentado en su vida. Sin embargo, coincidiendo con Kleon, para que se presenten estas oportunidades no hay que abandonar en el trabajo y dedicar esfuerzo todos los días (2019).

"Crear es crear"  
-Lola Índigo

La artista ha reconocido públicamente sus problemas de salud provocados por la industria del espectáculo, como la ansiedad y trastornos alimenticios. Es consciente de la vergüenza, que tiene tanto ella misma como el resto de la gente, para pedir ayuda en estos casos. En su primera aparición televisiva, en *Fama Revolution* en 2010, tuvo una experiencia desagradable con un profesor sufriendo comentarios y actitudes no permitidas hoy en día, lo que le supuso el detonante de problemas mentales de ansiedad. Esto se puede extrapolar a tener presente los sentimientos del alumnado al ejercer la docencia, y la importancia de dar buen *feedback*. Además Doblaz habla de lo cruel que puede ser recibir la opinión de los demás, llegando a marcar mucho en edades jóvenes (2022).

En relación a los trastornos alimenticios, la artista experimentó unos inicios duros, coincidiendo con unos 18 años de edad, acerca de los comentarios sobre su físico. En los *castings* realizados, pese a tener el talento, solía ser rechazada por su apariencia física (González, 2022). Ella afirma que hay que mantenerse alerta tras pasar esa enfermedad, y además muestra sensibilidad hacia ello, colaborando con asociaciones.

### Zendaya. Actriz, cantante, bailarina y modelo.

Zendaya Maree Coleman, es una joven actriz, cantante, bailarina y modelo nacida en Estados Unidos en 1996. Comenzó a adquirir fama al co-protagonizar una teleserie de Disney y algunas películas. Algunos de sus trabajos que le han dado más visibilidad han sido interpretar a Mary Jane en la película *Spider-Man: Homecoming* de 2017 de Marvel, y el de la protagonista Rue Bennett en la serie de HBO *Euphoria* en la actualidad. Esta última se caracteriza por mostrar situaciones de violencia entre adolescentes, enfermedades mentales e intentos de suicidio, y consumo de drogas entre otros, estando la serie clasificada para mayores de 17 años.

Como persona con ascendencia afroamericana, la artista se encuentra comprometida con la lucha contra el racismo, ha criticado el *cyberbullying*, la discriminación, los estereotipos femeninos y ha defendido a la comunidad LGTB+ (Micha, 2022). Zendaya ha tenido que lidiar con críticas o situaciones desafortunadas, por lo que ha aprovechado sus redes para dejar comentarios. Un ejemplo son las críticas porque su apariencia distara del personaje del cómic en *Spider-Man*, respondiendo a favor de la diversidad existente que debe reflejarse en las películas. Otro caso es en relación al falseamiento del cuerpo femenino, debido a la edición de una de sus fotos por parte de una revista, a lo que la artista indicó que esas cosas favorecían los ideales inalcanzables por parte de las mujeres (Micha, 2022).

También Zendaya ha dejado constancia de la importancia del trabajo y del esfuerzo. En una entrevista, afirmó que sería deseable tener una carrera o profesión en la que poder hacer cosas que quieres, para disfrutar del trabajo y no preocuparse de otras cosas (Meltzer, 2021). También afirmó la importancia de trabajar siempre, ya que sin el trabajo todos los logros pueden desaparecer rápidamente.



## 2.3. ¿A QUIÉNES ADMIRAMOS NOSOTROS?

---

En este apartado, dividido en dos partes, hablaremos de aquellas personas que suponen un marco teórico en términos de creatividad, y también de aquellas personas que hablan sobre la importancia de la creatividad y su desarrollo dentro del sistema educativo.

### 2.3.1. Referentes teóricos

---

Para este apartado daremos algunas definiciones de creatividad, de acuerdo a expertos en la materia, como un breve estado del arte. Teniendo en cuenta los contenidos de otros Trabajos de Fin de Máster de cursos anteriores que trataban sobre creatividad (por ejemplo de Emilio J. Zapatero en 2013, o María Ángeles Martín en 2015), no se profundizará en el tema, ya que no aportaría cosas nuevas. Considerando lo anterior, se han seleccionado diez definiciones para hacer un listado al igual que hace Austin Kleon, de las consideradas más significativas.

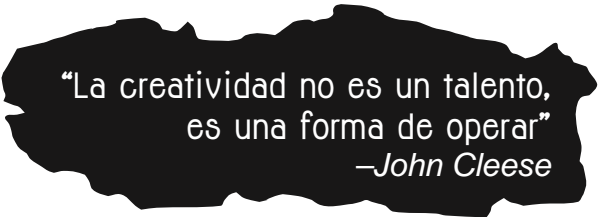
- ① **Fromm** (1959). “La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.
- ② **Mac Kinnon** (1960). “La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales”.
- ③ **Torrance** (1965). “La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.
- ④ **Gutman** (1967). “El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno”.
- ⑤ **Barron** (1969). “La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia”.
- ⑥ **Aznar** (1973). “La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos”.
- ⑦ **De Bono** (1974). “Es una actitud mental y una técnica del pensamiento”
- ⑧ **De la Torre** (1991). “Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”.
- ⑨ **Gagné** (s.f.) “La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”.

- ⑩ **Csikszentmihalyi** (1996). “La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo”.

Analizando estas definiciones, así como otras tantas de principales teóricos, se encuentra que las definiciones tienden a ser algo incompletas, abarcando alguno o varios de los enfoques parciales expuestos por Guilera: el autor, el producto, el proceso y la dimensión social y cultural (2011). Interesa resaltar de las definiciones, que tienen en común que la creatividad es una actitud, capacidad, habilidad y/o actividad, que pueden desarrollar todas las personas.

### 2.3.2. Referentes educativos

---



“La creatividad no es un talento,  
es una forma de operar”  
–John Cleese

La línea de trabajo de esta memoria, respaldada por algunos referentes en este campo, es que se puede poner la creatividad al alcance de todas las personas, en especial de los alumnos y alumnas, es decir, creatividad con los pies en el suelo. Cabe mencionar que realmente la acción a llevar a cabo con la creatividad es no perderla, ya que es algo innato a las personas. (Robinson, 2006).

Se tiende a subestimar la creatividad de los niños por la idea preconcebida de que algunas personas son más creativas que otras. Esta realidad se refleja en el sistema educativo, en el que no estamos entrenando la creatividad de forma correcta (Fletcher y Benveniste, 2022), es más, no se ve favorecida (Robinson, 2013; Sático, 2018). La escuela tradicional es rígida, en la que se exige al alumnado unos contenidos idénticos en velocidades y con estilos similares, prevaleciendo el dominio de la información y su repetición (Soriano, 2005).

Todas las personas tienen potencial único que debería ser desarrollado en la escuela, y esto es posible si se dan las condiciones adecuadas (Barroso et al., 2017). Parte de ese potencial es la creatividad, para estimularla dentro del aula se pueden generar condiciones favorables en las que los estudiantes puedan tener experiencias, confiando en sus propias posibilidades y capacidades. Por ejemplo, por medio de la incorporación de cambios en el aula y enseñando que en la vida no hay una sola respuesta (Sático, 2018), así como llegar a soluciones diversas a problemas que él mismo se plantee (Ortega, 2004).

En la creación de estas condiciones favorables, es importante establecer un vínculo emocional en el aula, ya que se ayuda a generar un clima que favorezca la acción creativa (Barroso et al., 2017). Trabajar el clima C.A.S.A. propuesto por Martín y Esteban ayuda significativamente a estar receptivo al conocimiento, al aprendizaje y al desarrollo creativo (2015). Por consiguiente,



invertir tiempo en la vinculación emocional, producirá mejoras en el rendimiento académico (Barroso et al., 2017).

Otro aspecto a tener en cuenta en relación a la creatividad es el trabajo en equipo y trabajo colaborativo, ya que se concibe como un escenario que estimula la creatividad y la innovación, según diversos autores (como se citó en Romero, 2015). En los procesos de creación de un equipo, las potencialidades de cada persona se incrementan mientras que las debilidades se mitigan (Barroso et al. 2017), resultando en una creatividad colectiva mayor. También hay mayor capacidad de autocrítica de las ideas y productos (Guilera, 2011), más rápida y potente por lo que se mejora la calidad final.

A continuación se expondrán las aportaciones de tres personas, con dominio en el tema de la creatividad:

### Llorenç Guilera. Ingeniero Industrial, psicólogo y escritor.

Para estudiar las aportaciones de Llorenç Guilera sobre la creatividad, se partirá de su libro "*Anatomía de la Creatividad*". En él, rompe con el tópico de que la creatividad está solo para las personas que se dedican al arte, al diseño, a la música... entendiéndola como una actitud en la vida. "Todas las personas nacemos con un determinado potencial para la actividad creativa" (Guilera, 2011). Sin embargo, la educación y el entorno pueden inhibir las capacidades creativas ligadas a este potencial.

Además de una actitud, la creatividad es un proceso complejo, dinámico e integrador que involucra factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se asocia la creatividad a la producción de algo nuevo, la ampliación o transformación de conocimiento, un producto o servicio, siendo bien valorado socialmente, y que es útil, novedoso y original. Las personas sólo pueden engendrar cosas nuevas a partir de cosas existentes, un creador combina ideas y elementos de una forma original y nueva, llegando a algo útil y funcional. Esta combinación puede ser de materiales, de herramientas, procedimientos, colores, servicios, significados...

Desde edades tempranas, podemos aprender a pensar con originalidad. Si nos cuestionamos todo lo que nos rodea, no siendo pasivos ni conformistas frente a las molestias que nos afectan en nuestro entorno, podemos mejorar las cosas. Y es esta resolución de problemas reales la que puede hacer que la educación ayude a desarrollar la creatividad, así nos lo cuenta Guilera mencionando talleres prácticos aplicados a casos del mundo real (2011).

El principal problema que nos encontramos para realizar un trabajo creativo, es la falta de actitud. Guilera comenta que la actitud creativa está formada por el instinto de curiosidad, el inconformismo, la motivación, la iniciativa, la profundidad, la perseverancia y la autoestima. En un entorno educativo debemos crear el ambiente adecuado para fomentarlas.

El trabajo en equipo puede favorecer el alcanzar un mayor nivel de creatividad, en especial, en aquellos equipos multidisciplinares integrados por

varios perfiles. Esto se debe a la suma de distintas habilidades, competencias, motivaciones y el generar más rápidamente autocríticas, que convierten la creatividad colectiva en algo mayor que las individuales.

**Ken Robinson. Escritor, educador, conferenciante, asesor e investigador.**

---

“La creatividad significa  
poner la imaginación a trabajar”  
—Ken Robinson

Tenemos integrado el pensamiento de que el creativo es aquel que sabe dibujar, componer melodías, o escribir poesías. Sin embargo, Robinson expone que todos tenemos la capacidad de ser creativos, aunque la mayoría no nos lo creamos (2013). Dicho de otra forma, todo el mundo tiene capacidades creativas, pero el reto está en saberlas desarrollar (Robinson, 2001). Existe la necesidad de generar en la sociedad entornos donde encontrar la inspiración para desarrollar la creatividad, esta cultura tiene que involucrar a todos, no solo a unos pocos. La creatividad constituye a la vez la fuente de nuestros problemas y la posible manera de solucionarlos.

Robinson define la creatividad como el “proceso de tener ideas originales que aporten valor” (2001), por lo que se puede ser creativo en cualquier disciplina o cosa que impliquen usar nuestra inteligencia: matemáticas, química, docencia... Todo el mundo tiene facultades creativas que se pueden desarrollar, por lo tanto se puede enseñar a ser creativo, y hacerlo desde la vida cotidiana.

La creatividad no siempre tiene que ver con jugar con ideas. Implica más partes, una de ellas es lanzar hipótesis, bocetar, diseñar opciones o posibilidades; otra es ponerlas en práctica, desarrollándolas manualmente o llevándolas a cabo; y la otra es ser crítico emitiendo juicios sobre las soluciones alcanzadas, si acaso observando cuál es la mejor y por qué. Esto define un proceso constante en el que hay que desempeñarse, adquiriendo destreza y práctica.

Robinson también habla sobre “estar en tu elemento” (2013). Esta expresión se refiere a aquello que hace una persona, sintiendo comodidad y disfrutándolo. Se trata de aquellas cosas para las que el individuo tiene aptitudes y le encanta hacer, experimentando una alteración del tiempo: te conviertes en tu yo más auténtico.

Además, Robinson pone de manifiesto la necesidad de no coartar la libertad ni la expresión de la personas, sobre todo de los niños. Esto lo enuncia a través del ejemplo de Bart Conner, un conocido gimnasta que de pequeño empezó a caminar con las manos. Su madre al respecto, no impidió al niño realizar esto, sino que lo alentó a seguirlo haciendo e incluso le apuntó a un gimnasio. En la cultura occidental se tiende a devaluar o ignorar el potencial creativo que los niños contienen, incluso en las escuelas (Robinson, 2013).

El sistema educativo actual es concebido por Robinson como una máquina de destruir la creatividad (como se citó en De la Torre, 2020). Se educa pensando en un futuro profesional estandarizado, los docentes y el sistema ponen la importancia y las preocupaciones en materias como Matemáticas y Lengua. Su solución es realizar una reforma que rompa con los límites del sistema, dando importancia al arte en la formación de los estudiantes. De este modo Robinson defendía incluir en las clases de secundaria teatro, danza, pintura o música; pero también el desarrollo de la creatividad en todas las disciplinas, ya que es lo que le da propósito a la vida (2013).

*Angélica Sátiro. Pedagoga, escritora, educadora, filósofa y artista.*

---

“La capacidad creativa está  
para la vida misma”  
–Angélica Sátiro

No existe una persona creativa y otra no creativa: existen niveles de desarrollo de esta capacidad. Sátiro entiende crear como “generar nuevas y mejores ideas con valor” (2018). Se debe ayudar a que los jóvenes puedan ir desarrollando los recursos internos para dar respuesta a las situaciones a las que se enfrenten en su vida. Es por ello que lo correcto para fomentar la creatividad de las personas, es propiciar condiciones para que ésta se desarrolle.


En cada situación cotidiana se puede dar una oportunidad para que los niños aprendan a pensar de forma creativa. Por ejemplo, a través cambios en la rutina del día a día de los niños, se puede desarrollar la capacidad creativa con pequeñas pautas (Sátiro, 2018). Motivados desde la curiosidad, los niños y adultos pueden plantearse preguntas y cuestionarse el porqué de muchos elementos, desembocando en procesos de percepción y de entendimiento de la realidad. La creatividad no se desarrolla con la repetición, los cambios que puedan aparecer nos plantearán retos en los que desarrollar la creatividad.

Al igual que otros autores (Fletcher y Benveniste, 2022; Robinson, 2013; Soriano, 2005), Sátiro coincide en que el sistema educativo no favorece la creatividad (2018). Dentro del aula el diálogo de los alumnos es únicamente hacia el profesor, teniéndolo como único foco. Al escuchar únicamente el discurso de una persona, una única manera de llegar a resultados, no se adquiere una inteligencia colectiva y no se llega a plantear distintas formas de ver el mundo. Si enseñamos a los niños a que en la vida hay una sola respuesta, no les hacemos ningún favor creativamente; no se da pie a generar nuevas ideas. Para que esto no ocurra, el profesor debe entender que el desarrollo creativo no es únicamente implementar una técnica en el aula. Para favorecer un ambiente más creativo el profesor debe estar incorporando cambios, sin dejarlo siempre igual.

El pensamiento crítico y el creativo son necesarios para la vida, además de mejorar el desarrollo personal en cuanto a vivir las emociones de una forma más sana, el mundo del siglo XXI demanda personas críticas, creativas y éticas (Sátiro, 2019). Al poner en marcha procedimientos mentales como observar, escuchar, imaginar, comparar, contrastar... se estimula la creatividad. Sátiro propone utilizar la Filosofía desde edades tempranas para enseñar a pensar, los niños están intrigados por el mundo que les rodea y quieren saber, con la exploración reflexiva se favorece su desarrollo personal, y el pensamiento crítico y creativo.

### 3. TRAS LOS PASOS DE AUSTIN KLEON

Austin Kleon es un artista y escritor, conocido por su trilogía de libros acerca de la creatividad en la era digital. En su obra incide en que la creatividad es algo que está al alcance de todos, y la contextualiza en el mundo actual en el que lo analógico convive con lo digital. La elección de este artista, aparte de por sus ideas y aportaciones de la creatividad, es por la estética de sus libros y el uso de un lenguaje simple. Su trilogía resulta fácil de leer y cuenta con imágenes y diagramas atractivos elaborados por él mismo que hacen amable la lectura. Además utiliza un lenguaje cotidiano y en primera persona bastante fácil de seguir, siendo comprensible sus aportaciones al campo creativo por los jóvenes de la ESO. Es por ello que Austin Kleon puede resultar más cercano y asequible, frente a otros autores en materia de creatividad como Ken Robinson o Edward Bono, cuya obra puede resultar más ardua de entender por adolescentes.



“Ninguna idea es completamente original”  
—Austin Kleon

La temática principal de su obra gira en torno al robo creativo, el escritor pone de manifiesto que muchas obras y grandes ideas surgen a partir de la combinación de otras anteriores. Es algo que extrae del testimonio de grandes artistas y mentes brillantes como David Bowie o Pablo Picasso (Kleon, 2012), constatando así la importancia de la influencia de los referentes en el proceso creativo.

En su visión de la creatividad, al utilizar la palabra creativo para referirse a la profesión que uno hace (o hacia nosotros mismos), estamos dividiendo el mundo en gente creativa y gente no creativa (Kleon, 2018). Esto se traduciría también en que para realizar trabajos creativos, deberíamos ser una persona creativa. Sin embargo, Austin Kleon nos cuenta cómo la creatividad se trata de algo sin fin y de hacer siempre algo más, algo que se puede seguir desarrollando y mantener, coincidiendo con las ideas expresadas en el apartado de referentes educativos.

Su idea de la creatividad es que no es tanto un sustantivo, sino un verbo, algo que se hace y que se puede mejorar, y algo que se puede aplicar a todos trabajos y profesiones. El artista define la creatividad como una herramienta, la cual puedes utilizar para muchas actividades, desde organizar tu habitación hasta diseñar un arma de construcción masiva (Kleon, 2018), viéndose implicado el pensamiento y el cuerpo.

En la percepción colectiva de la creatividad, Kleon habla del trabajo en equipo y colaborativo, llegando a argumentar que “las grandes ideas suelen ser producto de un grupo de individuos” (2016). El hecho de no dar tanta importancia

a tu trabajo individual, sino de construir relaciones a tu alrededor de las que poder robar e influenciarse, mejorará la calidad del trabajo creativo.

En cuanto al sistema educativo, desde su experiencia, Kleon cuenta cómo se nos obliga a elegir determinadas materias. En el instituto se crean itinerarios a veces rígidos que impiden cursar varias asignaturas que te gusten. Él cuenta cómo descubrió su talento cuando pudo conciliar la literatura con el arte, de hecho se define a sí mismo como “un escritor que dibuja” (Kleon, 2022). Cuando estás aprendiendo y estudiando, si esto se hace desde tu interés genuino, te conducirá hacia un camino educativo mucho más rico estableciendo conexiones más fuertes (Kleon, 2020).

Si damos a los niños tiempo y espacio, y libertad para jugar, su interés les puede llevar a realizar buenos trabajos creativos. Según Kleon, los entornos y experiencias que apoyan mejor la creatividad de los niños, son aquellos en los que ellos acceden a materiales con sus manos, durante mucho tiempo ininterrumpido, es decir, dándoles la oportunidad de que aprendan por ellos mismos (2018). Deben tener suficiente tiempo para bucear en las cosas, y obsesionarse por ellas.

A continuación, para explicar parte de su obra, se hará una lista de 10 frases enunciadas por el escritor, haciendo uso de este mismo recurso que él usa en sus libros y conferencias.

### 3.1. ROBA COMO UN ARTISTA

---

Austin Kleon habla sobre que no hay nada completamente original. A lo largo de la historia, muchos artistas como David Bowie afirman verse influenciados y haber tomado como referente muchos trabajos de otros artistas. Kleon lo denomina robo (2012), y para él una clave de la creatividad es robar o guardarse ideas o elementos que nos gusten, coleccionando cosas para generar un espectro amplio del que verse influido. Por lo tanto una persona se puede ver como la suma de sus influencias.

De los referentes o ídolos adolescentes, hay algunos que refuerzan esta idea. Ter describe lo que sería una biblioteca audiovisual que se construye cada persona (Ester, 2018), formada por el contenido previamente visualizado de referentes sobre un tema (Kleon lo denomina archivo de robos). También, por ejemplo en su álbum *Motomami*, Rosalía hace alusión a muchos otros artistas, que sirven de referente (y a los que hace aprecio dando crédito) para sus canciones. Incluso llega a afirmar acerca de discos de Kanye West la siguiente frase: “No me imagino habiendo hecho un disco como éste – refiriéndose a *Motomami* – sin haber escuchado antes esas *masterpieces*” (Vila, 2022).

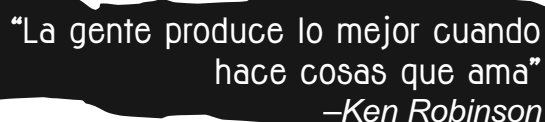
Además, Kleon pone en valor la importancia de trabajar con referentes. En el aula muchas veces se encarga una tarea al alumno, sin mucho más que el enunciado o un escaso ejemplo. Y sumado a eso, hay que llegar a una solución en un corto periodo de tiempo. Sin embargo, para producir algo creativo y de cierta calidad, podemos inspirarnos en muchas ideas que nos ayuden en nuestro proceso creativo.

Todo aprendizaje comienza por la imitación y la copia, diferenciando de lo que sería el plagio. Éste sería copiar de los demás sin atribuirles su mérito ni darles crédito. Por lo tanto, para descubrirnos y desarrollar capacidades como la creatividad, Kleon nos insta a robar a nuestros referentes. “El momento en que fracasamos al copiar a nuestros héroes es cuando descubrimos qué es lo que nos hace únicos”, (Kleon, 2012). Un paso más allá de copiar, es emular, cuando aquello que hacemos es propio, habiendo transformado tus referencias.

Hoy en día tenemos acceso inmediato a Internet desde nuestros *smartphones*, y con ello a millones de ideas y proyectos de distintas personas. Lo digital es una excelente forma de conectar el mundo y con ello, la cultura. Kleon motiva al lector a usar Google y explorar las referencias. Dentro del aula, se puede considerar el uso del móvil como medio para robar como artistas. Pero para lo anterior, los docentes deben fomentar a su alumnado la curiosidad y la actitud abierta hacia la cultura, promover la búsqueda de información, obras artísticas, entornos u otros aspectos de los que podamos robar.

### 3.2. NO HACE FALTA SER UN GENIO

Kleon describe la figura del amateur, aquella persona que sin ser un genio, crea y emprende de forma entusiasta, sin importarles la fama o la ambición profesional, y sin miedo a los errores (2016). Esta persona se encuentra motivada a probar cosas, experimentar y compartir sus resultados. Esto refuerza la idea del disfrute durante el proceso creativo, poniéndolo a un nivel accesible para todas las personas.



“La gente produce lo mejor cuando  
hace cosas que ama”  
—Ken Robinson

Uno de los mitos en detrimento de la creatividad es el del genio solitario, que de acuerdo a él la creatividad sería un acto antisocial y solo al alcance de unos pocos iluminados. Austin utiliza el término “escenio” creado por Brian Eno (como se citó en Kleon, 2016) para nombrar a aquellos grupos de individuos que con su trabajo elaboran grandes ideas. Un escenio es como un ecosistema del que formar parte sin tener que ser un genio, sino aportando contribuciones y compartiendo ideas a la red de trabajo (Kleon, 2018), con independencia del talento o inteligencia que se tenga. Esto da lugar a que todos aporten y desarrollen su potencial creativo, al pertenecer a un escenio, mejor será la calidad de tu trabajo y tu vida personal.

Sumado a la figura del no genio, Kleon enuncia “no esperes saber quién eres para poner las cosas en marcha” (2012). Esta frase de nuevo enuncia la posibilidad de emprender proyectos, actividades o simplemente hacer cosas, sin tener la necesidad de saber qué estás haciendo o darte un nombre por aquello que haces. Haciendo uso de la libertad para explorar nuevos campos, sin miedo al fracaso ni al error, podemos descubrir nuestros gustos e incluso nuestros dones. Es a través del desarrollo de las obras creativas como nos conocemos a nosotros mismos.

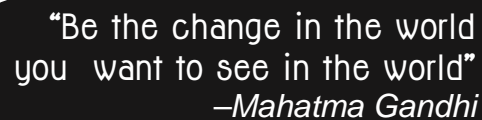
La gente por lo general, y en especial los jóvenes, no nos vemos capaces de hacer muchas cosas, en particular aquellas relacionadas con la creatividad. Nos encontramos con barreras emocionales que limitan nuestra disposición a crear y empezar cosas, por ende a disfrutar con ellas, y finalmente a descubrirnos a nosotros mismos. En el instituto se debe dar margen a la experimentación, hay que dar oportunidades para desarrollar la creatividad en distintas disciplinas, coincidiendo con lo que expone Robinson acerca de motivar la creatividad desde las actividades que impliquen inteligencia (2013). De este modo, ayudaremos a los adolescentes a que descubran cosas disfrutando, y dándoles la oportunidad de conocerse.



### 3.3. ESCRIBE EL LIBRO QUE QUIERES LEER

Con esta frase, Kleon muestra cómo ser creativo a través de continuar parte de las obras que nos gustan. Por ejemplo, propone escribir una secuela de una película, con ello rompe con la idea de escribir aquello que sabes, para escribir aquello que te gusta. Esto es extrapolable a muchos ámbitos, y se resume como colocar en el mundo aquello que te gustaría ver.

Existe un escritor de literatura infantil que utiliza casi las mismas palabras: “escribir la novela que a mí me hubiese gustado leer” (Moreno, 2022). Este autor, Eloy Moreno, cuenta en su biografía cómo se inició en la escritura con la idea de escribir lo que le hubiese gustado leer. Como fruto de más de dos años de trabajo, terminó su obra, y se planteó finalmente editarla. La referente descrita anteriormente, Ter, enuncia en uno de sus vídeos “yo debería crear el contenido que yo querría consumir” (Ester, 2019), de lo que se puede extraer que podemos desarrollar la capacidad creativa haciendo aquello que queramos que existiera en el mundo.



“Be the change in the world  
you want to see in the world”  
–Mahatma Gandhi

Esta premisa da pie a cualquiera para ser creativo, cogiendo aquellas cosas que te gustan y dando una nueva respuesta. Se relaciona con todo lo escrito anteriormente, ya que desde el gusto por un área podemos producir cosas de mayor calidad. Con los alumnos esto da pie a motivar al trabajo siendo creativos, por ejemplo aprovechando lo que hacen sus ídolos y tratando de emularlos para producir cosas nuevas.

Se puede considerar la idea de escribir el libro que queremos leer, en la línea de la autonomía como fundamento pedagógico propuesta por Freire (1997). La autonomía de cada estudiante, promovida por su interés en determinados temas, ya sea para realizar trabajos creativos como continuación de obras de sus referentes o realizando lo que nos gustaría que existiera, ayuda a hacer el trabajo más significativo (Ortega, 2004).

### 3.4. USA TUS MANOS

A través del movimiento con el cuerpo, haciendo que participe del proceso creativo, estamos activando nuestro cerebro y provocando el pensamiento. Es por ello que pese a estar en la era digital, hay que establecer una interacción con lo que se crea de forma física, usando las manos por ejemplo. Además, muchas de las herramientas digitales, limitan la creatividad; suponen una barrera ambiental que impiden que el trabajo sea divertido.

Kleon plantea el trabajar con dos escritorios a la hora de trabajar, uno denominado análogo y otro digital. Cada entorno tiene su material, en el primero tendremos post-it de colores, tijeras, pinturas, tarjetas, periódicos; y en el segundo el ordenador y demás dispositivos electrónicos. Lo electrónico queda

prohibido en el análogo. Tras poner en marcha las ideas en el análogo se puede ir a lo digital, y volver a jugar si perdemos la inspiración.

Algunos artistas como Rosalía hacen eco de este planteamiento. Ella, aun dedicándose a la música, emplea para su álbum Motomami un *moodboard*. Esta herramienta consiste en un tablero de inspiración (o panel de creatividad) en el que colocamos elementos que nos gustan, conceptos, imágenes, patrones... que servirán para la creación de un proyecto. Si bien un *moodboard* puede ser digital o físico, al realizarlo de la segunda forma estaremos bajando al plano análogo y activando nuestro cerebro. Es un primer paso para desatar la creatividad, a través de la manipulación de ideas.

### 3.5. LOS PROYECTOS EXTRAS Y LOS HOBBIES SON IMPORTANTES

Es necesario un tiempo de desconexión con el proyecto creativo así como practicar otras actividades. Al estar en otras actividades de la vida cotidiana que pueden resultar aburridas, nuestro cerebro sigue trabajando inconscientemente en las ideas. Además, los proyectos secundarios y los hobbies ayudarán a aportar ideas al proyecto inicial. Por ejemplo, Kleon lo compara con la música que él practica, se vuelve algo complementario a su trabajo, lo alimenta.

Para profundizar en el tema, se puede establecer una conexión de esos pasatiempos y el tiempo dedicado a aburrirse con la fase de incubación del proyecto creativo. Wallas describe cuatro tipos de fases a lo largo de un proceso creativo: preparación, incubación, iluminación, y verificación (1926). La fase de incubación es aquella que se realiza en el subconsciente, y por la cual las ideas se recombinan para dar lugar a nuevos esquemas y asociaciones de forma libre y aleatoria (Vicente, 2021). Los hobbies son importantes para ayudar a la fase de incubación creativa.

Uno de los referentes adolescentes muestra en uno de sus vídeos algo parecido. Ter muestra cómo un pasatiempo, que es su pasión por Kim Kardashian (una joven modelo y personaje público, que también es idolatrada y con reconocida fama), le aportó ideas para dirigir su proyecto de fin de carrera. Además, pone de manifiesto otras ideas ya mencionadas “roba como un artista” y “escribe el libro que quieres leer”, que aplicó en este trabajo. Esta pasión hacia las Kardashian impulsó a la *youtuber* a publicar vídeos, escribir poemas, incluso a inventar un sistema de medida basado en la celebridad.

En resumen, hay actividades no vinculadas al trabajo creativo, pero que favorecerán la estimulación de la imaginación. En el sistema educativo encontramos una ventaja al respecto, ya que a lo largo de una jornada hay varias horas lectivas de distintas materias. Se puede trabajar en la fase de preparación de un proyecto o trabajo en determinada asignatura, y en las siguientes sesiones entrar en fase de incubación al realizar otro tipo de actividades.

### 3.6. EL SECRETO: HAZ UN BUEN TRABAJO Y COMPÁRTELO

---

A través de compartir tu proceso creativo, enseñando tus secretos, la gente aprende. Esto sirve de base para que otras personas puedan robar y tomar referencias. No necesariamente hay que compartir todo el trabajo, se pueden enseñar pequeñas partes, que nosotros consideremos que tienen valor o que pueden interesar.

Kleon da el consejo de “comparte algo pequeño cada día” (2016), animando a enseñar pequeñas muestras de todo el proceso del largo trabajo. Además, sirve para expresar ideas, que pueden combinarse con otras que darán lugar a un trabajo mayor. También habla de enseñar aquello que sabes, como forma de enseñar y aprender, ya que podemos compartir aquellas cosas que dominemos y puedan ser útiles para los demás. Al compartir cómo hacer cosas (conocimientos y trabajo), aprende el receptor pero también el emisor, a la par que se genera interés en el asunto en cuestión.

Por la era digital en la que nos encontramos, las formas de compartir son variadas, ya que “la geografía ya no manda” (Kleon, 2012). Internet ha abierto las barreras de la geografía: nos podemos conectar con personas del mundo al que quieres pertenecer, es decir, podemos contactar con personas que tengan tus mismos intereses. Y no solo se trata de entablar relaciones, podemos construirnos nuestro propio mundo, crear un espacio y un tiempo personal en el que realizar actividades que nos gusten, y del que pueden formar parte personas de otros lugares. Del mismo modo, se puede compartir material y aportar ideas, para que otros puedan robarlas y utilizarlas al igual que podemos robar a otros. Pero no solo limitarnos a esto, ya que de entablar relaciones con gente de otros campos puede ser muy enriquecedor, tal como lo son los intercambios culturales.

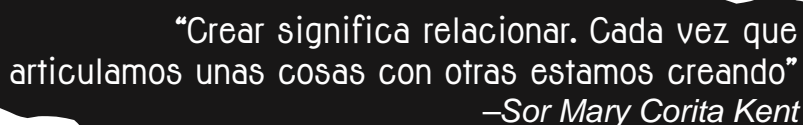
Hay que hacer entender a los estudiantes la diferencia entre creación de trabajo y su publicación o difusión, en relación a la copia. Hay consecuencias de poner las cosas en el mundo, ya que al compartir algo, si se trata de un robo, debemos de dar crédito referenciando al autor. Sin embargo, durante la creación de contenido de un trabajo individual, la copia se convierte en un proceso privado y constituye una forma de aprender (Kleon, 2018), ya que para poder desarrollar nuestras capacidades podemos producir copias.

En el contexto de un instituto, compartir el trabajo y parte del proceso creativo puede servir como base para el aprendizaje entre iguales. Kleon indica que observemos algo que la gente no ha contemplado aún, y la invitemos a ello. Observando el trabajo de los compañeros, el alumnado puede darse cuenta de otros puntos de vista, otras soluciones que no se planteaban, otra forma de usar materiales, y en resumen, valorar otras posibilidades. En las escuelas de arte, de arquitectura o de diseño, es muy enriquecedor observar las obras y proyectos de otras personas, sin embargo, en un instituto los alumnos trabajan individualmente en sus tareas, y solo en el caso de que haya que presentarlas es cuando todos realmente se fijan en las de los demás.

### 3.7. LO ORDINARIO + ATENCIÓN EXTRA = LO EXTRAORDINARIO

“Creemos que si tenemos circunstancias extraordinarias, nos seguirá un trabajo extraordinario, pero es un pensamiento erróneo” (Kleon, 2018). Para producir un trabajo extraordinario, a veces basta con hacer uso de lo ordinario que se encuentra en la vida cotidiana. Se puede llegar a una buena producción creativa simplemente prestando atención a detalles, o quizá a otros aspectos que otra gente no ha observado, para finalmente trabajar en la dirección correcta.

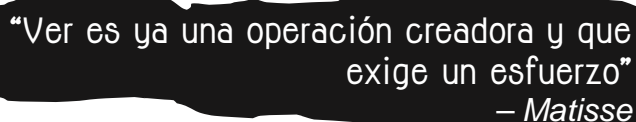
Un claro ejemplo de esto es Sor Mary Corita Kent, quien fotografiando elementos considerados como ruido visual en la ciudad de Los Ángeles (carteles publicitarios o signos por ejemplo), conseguía producir infografías con mensajes religiosos. Kent decía que hacía cosas poco comunes a partir de cosas comunes (como se citó en Kleon, 2019). Esta monja además era profesora, y utilizaba con sus alumnos lo que llamó “descubridor” (Kent y Steward, 2008), un trozo de papel con un agujero que simulaba una cámara, para que los alumnos pudieran observar los detalles del mundo que les rodeaba, es decir, todo lo ordinario.



“Crear significa relacionar. Cada vez que articulamos unas cosas con otras estamos creando”  
– Sor Mary Corita Kent

Kleon comenta cómo mirar puede llevar tiempo, y disminuir el ritmo en ocasiones puede ayudarte a recobrar la inspiración. Para fijarnos en lo ordinario y llegar a lo extraordinario, necesitamos tiempo, pero en el sistema educativo esto a veces no es posible. Las clases son muy rígidas con separaciones de 50 minutos cada una, convirtiéndose en espacios acotados por una barrera temporal en las que dar respuesta a aquello que nos piden.

La atención se puede poner de nuevo en cosas en las que ya la hemos puesto, es decir, prestar atención a aquello a lo que hemos prestado atención (Kleon, 2019). Al dedicar tiempo a revisar o analizar anteriores trabajos personales, se pueden descubrir claves para redirigir futuros proyectos. Prestar atención a tu vida, te puede proporcionar material creativo y también darte la posibilidad de desarrollar más gusto por tu vida.



“Ver es ya una operación creadora y que exige un esfuerzo”  
– Matisse

### 3.8. SÉ AMABLE

---

En el mundo de la hiperconexión es fácil que nos encontremos con gente amiga y gente enemiga. Kleon expone como algo interesante rodearse de aquellos que son mejores que tú. Siendo amable y simpático podemos crear redes que nos sirvan en nuestro proceso creativo, ya que las mejores obras surgen cuando se dan buenas atmósferas entre las personas (Kleon, 2020).

También podemos encontrar la inspiración al contactar con nuestros ídolos y artistas referentes. Kleon anima a escribir cartas a tus ídolos, sin esperar recibir respuesta, sino como forma para admirar lo que él hace. Podemos responder a algo que haya preguntado, buscar formas de mejorar su trabajo, resolviendo problemas que presente... Algunos jóvenes buscan ingeniosamente responder a sus ídolos por *Twitter* por ejemplo, como forma de expresión buscando su momento de fama. Ello puede suponer un proceso creativo y una forma de innovar, las respuestas de algunos usuarios por las redes y los memes (un meme es una construcción multimedia compartido de forma virtual que describe y expresa ideas, conceptos, situaciones...) son alardes de creatividad.

Volviendo a ser amable, el trabajo creativo puede presentar críticas positivas y críticas negativas, al publicar tu trabajo, no hay forma de controlar la reacción de la gente. Dentro de las críticas negativas, hay un comentario bastante extendido del tipo “*eso lo podría hacer yo*”, menospreciando el trabajo de la persona sin tener en cuenta los años de esfuerzo y trabajo duro que implicó (Kleon, 2012).

Con las críticas positivas y elogios, puede ser recomendable conservar un “archivo de elogios”. En aquellos momentos en los que estamos más perdidos, o nos encontramos sin inspiración, puede ser estimulante leer todos aquellos comentarios. En el aula, puede ser una manera de trabajar transversalmente la autoestima y el autoconcepto, además de servir para recuperar la creatividad, ya que realizándolo se refuerza todo aquello positivo que hemos hecho y que puede ayudar a definirnos.

### 3.9. SÉ ABURRIDO

---

“Los días de esfuerzo diario  
se convierten en una profesión”  
—Austin Kleon

Una carrera consiste en la acumulación de esfuerzos a lo largo del tiempo (Kleon, 2012). La mayor parte del trabajo creativo se desarrolla en el estudio, como fruto de la producción diaria, haciendo que las cosas pasen (Kleon, 2020). El proceso creativo no está reñido con llevar un estilo de vida saludable (comer bien, hacer deporte, dormir lo suficiente...), al igual que es importante administrar bien nuestro dinero. Con ello, estamos rompiendo un poco el mito de asociar lo creativo y espectacular, con la persona bohemia y hedonista. Siendo aburrido y trabajando a diario, conseguiremos logros mayores.


Hay artistas que se fijan una práctica diaria, un modo de trabajo repetible, que con independencia del éxito o fracaso del proyecto anterior, les permite seguir trabajando en lo suyo. Llevar una rutina es algo necesario, para organizar nuestra vida y cuidarnos. Las rutinas permiten hacer cosas significativas con el tiempo, cuando no se dispone de mucho (Kleon, 2019). A la hora de elaborar nuestra rutina, es importante tener en cuenta nuestro estado de ánimo y emocional, hay que conocernos. Sabiendo en qué horas trabajamos mejor, o en cuáles peor, podemos aprovechar mejor nuestro tiempo. La rutina servirá para crear hábitos para realizar nuestro mejor trabajo, y también para dar el siguiente paso cuando no sepamos qué hacer.

El artista también nos revela las bondades de hacer listas. Las listas extraen las ideas de la cabeza dejando el espacio mental necesario para poder llevarlas a cabo (Kleon, 2019). Se puede dibujar una cadena para tachar con una X las metas conseguidas en cada día de trabajo, al cabo de varias semanas es gratificante ver la evolución, y el trabajo se habrá convertido en no estropear esa cadena. Pero también es igual de útil listar aquello que no se hará, o indicar los pros y los contras.

### 3.10. CREATIVIDAD TAMBIÉN ES RESTAR

---

En el mundo hiperconectado en el que nos encontramos, destacan las personas que se centran en lo que realmente importa. El disponer de infinitas posibilidades, puede condicionar y suponer una barrera. La mejor forma de superar este bloqueo creativo es poniéndose restricciones. Se pueden hacer cosas con el tiempo, el espacio y los materiales que actualmente disponemos. “La creatividad no es sólo aquello que usamos, es también aquello que decidimos no usar” (Kleon, 2012).



“Menos es más”  
–Mies Van der Rohe

El movimiento del minimalismo se caracteriza por la reducción de elementos sobrantes para usar solo aquellos esenciales. El uso de los elementos mínimos se considera un acto creativo, por ejemplo en el disco de Motomami, Rosalía alude a su uso. La artista afirma que se trabajó en la producción quitando capas de todas las canciones, buscando aquellos elementos que vertebraban la canción eliminando lo sobrante (Vila, 2022).

Kleon utiliza lo que ha llamado “el corte más simple”, una forma de collage para retomar el trabajo si se siente atascado (2022). Se basa en poner dos cosas que no deberían estar juntas, una al lado de la otra obteniendo así una cosa nueva ( $1+1=3$ ), sigue el contexto de la contextomía que consiste en citar fuera de contexto consiguiendo cambiar su significado. Se relaciona con lo anteriormente comentado ya que el discurso que sigue es el de la pregunta ¿cuál es la menor cantidad de corte o edición para conseguir el máximo efecto? El resultado puede darnos la inspiración para comenzar el trabajo.





## 4. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

En este capítulo se propone un taller de creatividad en un curso de la Educación Secundaria Obligatoria, que será tercero. Con esto se quiere demostrar que la creatividad es transferible a todos los ámbitos (académicos y de la vida), y romper algunas de las barreras creativas que presenta el sistema educativo. El taller consiste en una secuencia de actividades a desarrollar en varias disciplinas o materias (colaborando con otros departamentos), cuya línea principal será la de trabajar la creatividad del alumnado, cumpliendo con los objetivos ya mencionados. Se ha agrupado las actividades en tres bloques, uno de no académicas en los que no se trabajarán contenidos explícitos de materias, otro de académicas en relación a materias según las leyes educativas, seguido de un bloque para dar relevancia a la repercusión en redes y difusión del trabajo, y finalmente la evaluación del taller propuesto.

### **Marco legislativo**

En las actividades académicas, se atenderá a la Orden EDU/362/2015 para fijar los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de las materias que se trabajarán en cada actividad. Si bien el actual sistema educativo se rige por la nueva *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* (conocida como LOMLOE), en la comunidad de Castilla y León aún no está aprobado su currículo, tomando como referencia el de la orden mencionada. No obstante se considera el *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*, para tener en cuenta otros aspectos.

### **Materias y actividades**

Según lo anterior, las materias de 3º de la ESO para las que se plantean las actividades de este taller de creatividad, son las siguientes: Educación Plástica, Visual y Audiovisual; Tecnología y Digitalización; Lengua Extranjera (Inglés); y Lengua Castellana y Literatura. Para las dos primeras materias se proponen 6 actividades (3 para cada una de ellas), y para las materias restantes 4 actividades (2 para cada una). Todas las actividades están pensadas para que los alumnos puedan desarrollar su capacidad creativa, tanto en grupo como de forma individual, por medio de técnicas creativas derivadas del estudio de Kleon.

### **Atención a la diversidad**

Respecto a la atención a la diversidad, no se incluyen alternativas de las actividades para los distintos perfiles del alumnado. Se considera que al implementar estas actividades el profesor realizará adaptaciones de acuerdo al alumnado existente en el curso. De este modo, se ampliarán tareas dentro de cada actividad para alumnos de altas capacidades o se ajustarán tiempos y contenidos para alumnos y alumnas con otras necesidades educativas especiales.

## Competencias clave

Con la propuesta de actividades se trabajarán las 8 competencias clave establecidas por la *Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Si bien cada materia ayudará a desarrollar unas determinadas competencias en mayor o menor medida, se procura hablar de ellas en general, desde la perspectiva de la creatividad.

Competencia en lectoescritura: se hace hincapié en la capacidad de expresión de ideas y la habilidad de comunicación, buscando hacerlas de forma ingeniosa a través de cambios y restricciones que fuercen el pensamiento lateral del alumno. En algunas actividades se plantea una evaluación entre pares, en las que los alumnos pueden desarrollar la inteligencia emocional.

Competencia multilingüe: se trabaja con la lengua inglesa a través de actividades que relacionarán el sentido del humor con la creatividad, trabajando a partir de textos escritos y contenido audiovisual.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: en varias actividades se plantean retos y problemas a superar. Se propone observar el mundo y la realidad desde otra perspectiva, llegar a distintas soluciones de un mismo problema, y fomentar la innovación.

Competencia digital: se procura involucrar las TICs en la medida de lo posible, ya sea como búsqueda de referentes para la inspiración o la producción de contenido creativo, entre otras acciones. Se hace entender la relación complementaria entre el mundo digital y el analógico, para el desarrollo de un producto creativo.

Competencia personal, social y de aprender a aprender: se realizan trabajos en equipo o por parejas en varias actividades, para colaborar de manera constructiva. Con ello se da a entender que la creatividad del grupo es mayor que la de la suma de los miembros. Se fomenta la capacidad de reflexión del alumno sobre sí mismo y su entorno, para proponer mejoras y evolucionar.

Competencia ciudadana: se fomenta que los alumnos y alumnas participen en la vida social y cívica, reflexionando sobre la comunidad que les rodea desde una perspectiva crítica y de mejora.

Competencia emprendedora: las actividades están planteadas para trabajar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en tomar la iniciativa, la perseverancia y la habilidad de trabajar de manera colaborativa, estando estos aspectos al servicio de esta competencia. Se fomenta la actitud proactiva y el sentido de la iniciativa.

Competencia en conciencia y expresión culturales: se procura que el alumnado comprenda y respete la forma en que las ideas se expresa de forma creativa, tanto dentro del aula como las de otras culturas. Se fomenta la capacidad de iniciar procesos creativos y adoptar responsabilidad de la propiedad intelectual y cultural.

A continuación se dispone una tabla en la que se muestran las actividades trabajadas, y las competencias que trabajaría cada una de ellas.

	C. en lectoescritura	C. multilingüe	C. matemáticas, ciencia y tecn.	C. digital	C. personal y social	C. ciudadana	C. emprendedora	C. conciencia cultural
<b>NO ACADÉMICAS</b>								
La estación de la alegría					✓	✓		✓
Que te lo cuenten ellos	✓	✓		✓				✓
Dinamitando desde dentro	✓						✓	
<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA</b>								
1. El mensaje oculto				✓			✓	✓
2. Según como se mire					✓		✓	✓
3. Dando vida a la ilusión							✓	
<b>TECNOLOGÍA Y DIGIT.</b>								
4. De 1 a 8, diseña un poco			✓		✓		✓	
5. ¿Qué cabe en un cubo?			✓	✓				
6. Cambio y cortocircuito	✓			✓	✓		✓	
<b>LENGUA EXTR. (INGLÉS)</b>								
7. ¿Pillas la señal?		✓				✓	✓	
8. Me quiere sonar...	✓	✓			✓		✓	✓
<b>LENGUA CASTELLANA</b>								
9. Nuestro país de las maravillas	✓				✓	✓	✓	
10. Ni a su manera ni a la mía	✓						✓	✓
<b>TRABAJO EN REDES</b>								
Escenio virtual				✓	✓			✓

## 4.1. ACTIVIDADES No ACADÉMICAS

---

Este bloque de actividades contiene algunas acciones a llevar a cabo con los alumnos y alumnas, cuya finalidad va más allá de propiciar el desarrollo del potencial creativo de los mismos. Se tratará de acciones para mantener la creatividad, ayudar a establecer un buen clima de clase, favorecer la comunicación entre alumnos y alumnas ayudándoles a socializar, y premiar buenas conductas y/o comportamientos. Estas actividades se desarrollarán en determinados momentos de las sesiones.

### La estación de la alegría

#### **Introducción y motivación**

La estación de la alegría es una forma de mantener la creatividad que propone Austin Kleon derivada de Joseph Campbell. Se trata de un espacio motivador, que sirva de desconexión con lo que sucede alrededor para conectar contigo mismo, pero también de un tiempo, disponer de una franja horaria en la que adentrarse en esta zona. Es por lo tanto un espacio para la incubación creativa (Kleon, 2019).

En este caso se propone crear una estación de la alegría en el aula de Tecnología, pudiendo crearla también en el aula de Plástica u otras. Este espacio contendrá elementos que permitan a los estudiantes recuperar la inspiración y la motivación, compartir sus ideas y ejecutar el robo creativo, y conectar entre ellos pero también con su interior.

El resultado debe ser un espacio amable, que pese a estar dentro del aula, cree una atmósfera que invite a la tranquilidad, a la reflexión y a la inspiración. Interesa destacar que los talleres de tecnología, aunque pueden suscitar curiosidad hacia los artilugios presentes, también pueden resultar espacios fríos, en los que los alumnos y alumnas se sientan abrumados por la cantidad de herramientas desconocidas. Y quizá estas herramientas desconocidas pueden dar lugar a la frustración y al miedo, a no querer utilizarlas o incluso no participar en las sesiones de clase por sentir que ese no es su lugar, y es más, que no son válidos para desenvolverse en el taller. La construcción de la estación de la alegría servirá para favorecer la creatividad y mantenerla, pero también supondrá un espacio que ayude al alumnado a sentirse seguro y con curiosidad, ya que parte de su trabajo estará visible en este espacio.

#### **Objetivos**

- Ayudar al alumnado en sus fases creativas iniciales de preparación y de incubación.
- Fomentar una actitud favorable hacia el desarrollo creativo.
- Ejercer la manipulación como herramienta para desarrollar la creatividad.
- Compartir cosas durante el proceso de trabajo para ayudar a los demás.

## Temporalización y duración

Esta actividad se desarrollará durante todo el curso desde el comienzo de la primera evaluación. Se prevé que los alumnos irán libremente a la estación de la alegría durante el desarrollo de actividades y proyectos. Cabe mencionar que este lugar no será utilizado por todos los estudiantes a la vez, por motivos evidentes de espacio. No hay límite de tiempo para estar en la estación de la alegría, aunque el profesor debe controlar que no se haga uso de este espacio para evitar cumplir con las obligaciones y tareas.

## Desarrollo

1. Para realizar una estación creativa daremos a los alumnos una cartulina A3 (a modo de *moodboard*), u otro formato de papel, en el que pegarán, dibujarán y/o escribirán aquellas cosas que les vayan guiando y sirviendo durante el proceso creativo. Se trata por tanto de una tarea complementaria a algunas actividades, para compartir sus ideas.
2. Se colgarán los A3 en las superficies de las paredes que delimiten la estación de la alegría. Para ello se dividirá esta superficie para que cada alumno cuente con su espacio.
3. Se pondrá a disposición del alumnado materiales que sirvan de inspiración para ellos, como libros y proyectos de otros años. Si el aula no es compartido con el de informática, se puede ubicar un ordenador para que los alumnos y alumnas busquen información, referencias o ideas que les sirvan en sus proyectos. Se puede añadir una sección de reciclaje, para disponer de material para elaborar proyectos. La idea es que los estudiantes puedan tocar y manipular con el fin de favorecer la creatividad.
4. El espacio se decorará con a gusto de los alumnos. Para ello se propone incluir elementos vegetales como plantas, y añadir otro tipo de iluminación, pudiendo esto último ser elaborado como proyecto de la unidad de sistemas eléctricos. Por ejemplo se harán circuitos simples con interruptores o conmutadores, bombillas o leds, resistencias... estando el circuito conectado a las tomas de corriente disponibles como si de una lámpara se tratara.

## Recursos y materiales

- Espacio delimitado dentro del aula de Tecnología, cercano a la ventana para disponer de luz natural.
- Ordenador de aula a disposición del alumno, para la búsqueda de referencias y/o de información.
- Proyectos de tecnología de cursos anteriores, si existieran.
- Libros y revistas sobre temas tecnológicos, catálogos de materiales y sistemas constructivos, materiales de reciclaje...
- Cartulinas A3 o papel Kraft, para entregar a los alumnos cada cierto tiempo.

## **Introducción y motivación**

La actividad se deriva de la obra de Kleon, en la cual nos presenta con cuatro viñetas y dos personajes, pequeñas conclusiones o ideas. Se trata de personajes muy simples que van apareciendo a lo largo de uno de sus libros, y adquieren un tono cómico.

Como actividad con el alumnado, se propone que diseñen sus propios personajes también de forma simple y esquemática, y utilizarles en viñetas para expresar conclusiones de trabajo, opiniones sobre el desarrollo de clase, valoraciones a compañeros, hacer un pequeño chiste como si de un meme se tratara, relajar los nervios de un examen... Estos dibujos serán acompañantes durante el taller creativo, y pueden ser utilizados en varias materias, por ejemplo para hacer un pequeño diálogo en inglés o para recordar algunas definiciones de Biología y Geología. La creatividad no solo radica en el diseño de los personajes, sino en la transmisión de ideas en solo una viñeta o cuatro, consiguiendo generar algo de carácter cómico o de utilidad para la materia. Se incitará al alumnado a hacer sus aportaciones, dándoles libertad de expresión al modo de Kleon de escribir el libro que quieres leer y de creatividad también es restar, explicados anteriormente.

Estas viñetas se pueden compartir para que todos alumnos las vean, pudiendo estar también en la estación de la alegría aquellas que se consideren más graciosas o más útiles, cambiándolas cada cierto tiempo. Con esto se persigue la idea de hacer pequeñas aportaciones al curso de forma creativa, demostrando que todos estudiantes pueden hacer uso de su creatividad de forma cotidiana y no como algo extraordinario. La actividad se puede utilizar como una economía de fichas, para que la pareja que consiga tener elegidas más viñetas obtenga una recompensa.

## **Objetivos**

- Fomentar la autoestima, poniendo la creatividad al alcance de todos y entendiendo que todos pueden ser creativos.
- Motivar al alumnado a participar en clase, por medio de actividades secundarias.
- Desarrollar el potencial creativo.

## **Temporalización y duración**

Esta actividad se iniciará en una sesión de la primera evaluación de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en la que todos los estudiantes diseñarán su personaje simple y lo digitalizarán. Se continuará con la actividad durante el curso, estando al servicio de otras actividades mayores y otras tareas de diversas materias. Con los personajes ya digitalizados, se prevé que no se destine mucho tiempo a esta actividad en futuras sesiones, dedicando en torno a unos 10 minutos.

## Desarrollo

1. Para llevarlo a cabo, se les pedirá que se junten por parejas. De este modo cada uno diseñará a mano su personaje que interactuará con el de otro compañero.
2. Los personajes se diseñarán y se digitalizarán, para ello se propone una herramienta simple como es PowerPoint, que permite utilizar formas simples y agregar textos fácilmente.
3. En determinadas ocasiones se realizarán votaciones para elegir alguna de las imágenes producidas, y el profesor imprimirá el resultado para poderlo colgar en el aula.

## Recursos y materiales

- Ordenador para cada pareja de alumnos, con el paquete Office instalado ya que se usará PowerPoint.
- Ejemplos de imágenes de viñetas de Kleon u otras de la red, facilitadas a los alumnos en clase y compartidas por correo electrónico si se solicitara.

## Ejemplo

En el ejemplo se muestra una viñeta extraída de uno de los libros de Kleon (izquierda), y uno de los memes que podríamos encontrar por la red (derecha), con la misma estrategia. Como se puede ver el diseño es simple, y fácil de alcanzar por los alumnos.



**Figura 1 (izquierda).** Viñeta de personajes Kleon. Adaptado de *Sigue Adelante: 10 maneras de mantener la creatividad en las rachas buenas y en las no tan buenas* (p. 12), por A. Kleon, 2019, Gustavo Gili.

**Figura 2 (derecha).** Viñeta ¡¿Quiénes somos?!. Fuente: <https://memegenerator.net/instance/80209250/que-queremos-y-cuando-quienes-somos>

## **Introducción y motivación**

Esta actividad se propone como recompensa para los estudiantes, pudiendo ser parte de una economía de fichas en línea con la actividad anterior Viñetas de personajes, y de la participación positiva del alumnado en las demás actividades, explicadas posteriormente. La actividad utiliza algunos libros de Iván Tapia, un autor que crea y diseña libros interactivos a modo de juegos en los que el lector debe utilizar su ingenio, pensar estrategias creativas y buscar soluciones a retos. Algunos libros siguen una temática de desactivación de bombas, de ahí el nombre que se ha querido dar a la actividad, sumado a una experiencia personal.

Respecto a la economía de fichas, este material puede ser usado como premio para parejas y equipos que realicen a tiempo las actividades, o manifiesten un buen comportamiento. También puede servir como modificación de conducta de todo el grupo siendo un refuerzo positivo, ofreciendo disfrutar unos minutos de los libros o alguna fotocopia. En este caso, se plantearía como una actividad de calentamiento para activar el pensamiento creativo, y como forma de recuperar la activación y la motivación en cualquier momento durante la sesión. De este modo estaremos ayudando a alcanzar el clima C.A.S.A. propuesto por Martín y Esteban (2015).

La elección de estos libros es por el reto creativo que plantean, incluso algunos son para contar con la participación de varias personas, mejorando también la comunicación. El llevar estos libros al aula está en la línea de Kleon de “los proyectos extras y los hobbies son importantes” (2012), planteada en este caso como una procrastinación productiva de la que podemos obtener beneficios.

Algunos de los libros que se escogerían son “50 Escape Rooms en 5 minutos”, ya que se establecen pruebas en un tiempo razonable para el aula; “Escape Room Educación”, este libro está trabajando contenidos y conceptos de varias materias según niveles educativos; y “Social book”, pensado para superar pruebas a través de la comunicación por parejas. Los libros se encuentran divididos según los retos y desafíos, por lo que se puede fotocopiar alguna página para plantearlo como actividad en el aula.

## **Objetivos**

- Desarrollar las habilidades comunicativas del alumnado mediante el juego, contribuyendo a su socialización.
- Motivar al alumnado y a su participación en clase.
- Favorecer un clima adecuado en el aula, favorable para la creatividad.



## **Temporalización y duración**

Esta actividad se desarrolla durante todo el curso, desde la primera evaluación y habiendo pactado con el alumnado la economía de fichas que la precede, siendo la recompensa de ésta. En otros momentos se desarrollará como un reforzamiento positivo para conductas deseables en las sesiones que se precise, sirviendo además como actividad de calentamiento para motivar a los estudiantes. La duración del uso de los libros y los retos que plantean, no deberían tener una extensión mayor de 10 minutos, debido a que el tiempo que se dispone en una sesión es reducido.

## **Desarrollo**

1. Consensuar con el alumnado las normas que permitirían utilizar los libros o algunas de sus páginas. Se puede implantar la economía de fichas con un sistema de puntos basado en la participación de las actividades no académicas y académicas descritas en esta memoria, siendo la actividad Dinamitar desde dentro su premio o recompensa. Puede ser también un reforzamiento positivo a conductas deseables durante el desarrollo del curso.
2. Durante algunas sesiones, el profesor repartirá fotocopias de algunas de las páginas de los libros a todo el alumnado, o a aquellos y aquellas que se quiera premiar. Se dará un tiempo no muy extenso para que los alumnos disfruten mientras desarrollan su creatividad.

## **Recursos y materiales**

- Libros de Iván Tapia, por ejemplo “50 Escape Rooms en 5 minutos”, “Escape Room Educación”, y “Social book”. Los libros se pueden comprar en el enlace siguiente:  
<https://www.cocolisto.com/cocotienda/>
- Fotocopias proporcionadas a los alumnos de algunas páginas de los libros.

## 4.2. ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 3º ESO

Las actividades académicas para el taller de creatividad se desarrollarán en cuatro materias del curso, para ello se tiene en cuenta, el Real Decreto 2017/2022 de 29 de marzo. Por consiguiente, las materias que se escogen serán Educación Plástica, Visual y Audiovisual; Tecnología y Digitalización; Lengua Extranjera (Inglés) y Lengua Castellana y Literatura. Se tiene en cuenta el currículo según la ley Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo para los contenidos.

### Metodología

La metodología en cada actividad es diferente, procurando implementar trabajos colaborativos. En todas ellas se hace referencia a las técnicas derivadas del estudio de la obra de Austin Kleon, para lo cual se dispone una tabla indicando con qué se relaciona cada una. Dentro del aula se puede hacer una tabla con los 10 consejos de Kleon e indicar con un velcro cuáles son a trabajar en cada momento, con el fin de guiar a los alumnos. A continuación se dispone una tabla resumen de las técnicas usadas en cada actividad.

	Roba como un artista	No hace falta ser un genio	Escribe el libro que quieres leer	Usa tus manos	Los hobbies son importantes	Haz un buen trabajo y comparte	Lo ordinario + atención extra	Sé amable	Sé aburrido	Creatividad también es restar
<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA</b>										
11. El mensaje oculto	✓			✓		✓	✓		✓	
12. Según como se mire				✓			✓	✓		
13. Dando vida a la ilusión	✓			✓		✓		✓	✓	✓
<b>TECNOLOGÍA Y DIGIT.</b>										
14. De 1 a 8, diseña un poco		✓		✓		✓	✓			
15. ¿Qué cabe en un cubo?		✓	✓			✓			✓	
16. Cambio y cortocircuito	✓	✓		✓					✓	
<b>LENGUA EXTR. (INGLÉS)</b>										
17. ¿Pillas la señal?		✓	✓			✓	✓	✓		✓
18. Me quiere sonar...	✓	✓	✓		✓					
<b>LENGUA CASTELLANA</b>										
19. Nuestro país de las maravillas				✓	✓	✓	✓	✓		
20. Ni a su manera ni a la mía					✓	✓		✓		✓

## Temporalización

Como ya se ha comentado, el taller de actividades propuesto es para un curso de 3º de ESO entero. Para ello se realiza una temporalización en la que secuenciar las actividades creativas en el curso, según las tres evaluaciones existentes. En cada actividad se repite en qué evaluación se implementan, a continuación se da una tabla resumen:

	Evaluación		
	1ª	2ª	3ª
<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA</b>			
1. El mensaje oculto	✓		
2. Según como se mire		✓	
3. Dando vida a la ilusión			✓
<b>TECNOLOGÍA</b>			
4. De 1 a 8, diseña un poco	✓		
5. ¿Qué cabe en un cubo?		✓	
6. Cambio y cortocircuito			✓
<b>IDIOMAS (INGLÉS)</b>			
7. ¿Pillas la señal?	✓		
8. Me quiere sonar...	✓		
<b>LENGUA CASTELLANA</b>			
9. Nuestro país de las maravillas		✓	
10. Ni a su manera ni a la mía			✓

Cada actividad estará dividida en introducción y motivación, objetivos, contenidos, temporalización y duración, desarrollo y fases, metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon, recursos materiales y evaluación. En algunas se indicará algún ejemplo que pueda ayudar a su comprensión. Las técnicas Kleon son las que surgen del estudio del artista, correspondiendo con el listado de diez términos detallado en el capítulo anterior.

## EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

---

### 4.2.1. El mensaje oculto

*Pensando en la ciudad del futuro y en su arte, a Ter se le ha venido a la mente que las obras cambiarían su mensaje según la luz que las irradie. Pero no cualquier luz, ya que la luz blanca puede ser aburrida y ordinaria, según dice ella, así que propone utilizar la luz ultravioleta para ayudar a ver algo de forma más potente. Desde la clase de plástica vamos a contribuir a esta intención, creando texturas que escondan este mensaje luminoso.*

#### **Introducción y motivación**

Esta actividad está planteada como forma de motivar a los alumnos, basándose en un experimento visto en la web, para producir luz negra casera con la linterna del móvil (u otra fuente luminosa). Se realizará una lámina que potenciará su color al usar la luz negra o ultravioleta. Esta lámina propuesta, procurará transmitir un mensaje que se visualice al iluminarla con dicha luz.

En el resto de la lámina, los alumnos deberán experimentar con patrones y texturas. Para ello, se pueden inspirar en texturas que observen a su alrededor, utilizando el “descubridor” (Kent y Steward, 2008), que sor Mary Corita Kent utilizaba con sus alumnos; y también buscar referencias e ideas en Internet, fomentando su curiosidad y espíritu crítico. El uso de la creatividad en esta actividad se pondrá de manifiesto en la selección de patrones de acuerdo al mensaje que se quiere transmitir.

#### **Objetivos**

- Motivar al alumnado y a su participación en clase.
- Fomentar el espíritu crítico del alumnado en la búsqueda de información.
- Utilizar herramientas que permitan favorecer la creatividad.
- Desarrollar la capacidad de comunicación a través de la expresión gráfica.

Conceptuales y procedimentales:

- Reconocer diferentes tipos de texturas visuales y táctiles.
- Elaborar texturas visuales y patrones en relación a una idea creativa personal.
- Aplicar el color con fines expresivos.

#### **Contenidos**

Los contenidos que se trabajan en la actividad se enmarcan dentro del Bloque 1. Expresión Plástica de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

---

Contenidos	Las texturas. Expresividad de las texturas. Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. Elaboración de texturas visuales y táctiles.
------------	---

---

	Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
	El color. El color como fenómeno físico y visual. Visibilidad de los colores. Valor expresivo. Simbología y uso cultural.
Criterios de evaluación	<p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>
Estándares de aprendizaje	<p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>7.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>

### Temporalización y duración

La actividad se desarrolla en la primera evaluación, como actividad de desarrollo de la unidad didáctica de “Las texturas”, principalmente. Servirá de introducción a la unidad de “El color” y permitirá trabajar con la representación de ideas.

La duración de la actividad será de 4/5 sesiones de 50 minutos, la Fase I se realizará en 3 sesiones de trabajo en el aula, pudiendo realizar parte de las tareas en casa, y la Fase II ocupará 1 o 2 sesiones (en función del número de alumnos total) para una breve exposición y la evaluación por pares.

### Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buscar texturas visuales y/o táctiles por el aula y los alrededores del centro utilizando un “descubridor”.</li> <li>2. Buscar texturas visuales y patrones en la web que sirvan de inspiración y referencia, así como de textos y</li> </ol>
--------	---

	referencias para desarrollar la idea. Recopilación de todas las texturas, bocetos e ideas en un moodboard digital o analógico.
	3. Elaborar un emisor (1) de luz negra o ultravioleta, utilizando por ejemplo el flash del móvil.
	4. Diseñar (2) y realizar una lámina que incorpore los patrones buscados o algunos de elaboración propia, integrando un mensaje de carácter emocional, reivindicativo, de actualidad... y haciendo uso de rotuladores de colores fluorescentes.
Fase II	5. Crear en el aula un entorno oscuro (profesor y alumno).
	6. Cada estudiante expondrá su lámina comentando la idea llevada a cabo y su resultado final, iluminándolo con luz ultravioleta.
	7. Evaluación entre pares siguiendo una rúbrica de las láminas.
Indicaciones	(1) En la linterna de un Smartphone, tapar el emisor de flash con cinco trocitos de celo pintados con permanente azul. La luz emitida será la del espectro de los violetas y los ultravioletas. (2) Para el diseño de las láminas se recomendará a los alumnos y alumnas realizar pruebas, sobre todo para la visualización con luz ultravioleta, por lo que se tendrá en cuenta el tiempo que puedan necesitar.

### Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon

Las técnicas didácticas desarrolladas son el **aprendizaje basado en retos**, según el cual los estudiantes deben investigar sobre el tema y obtener documentación de las fuentes, y posteriormente elaborar una propuesta. Finalmente se trabaja un **aprendizaje entre iguales** a través de la exposición de ideas, en la que aprenderán de las fortalezas de los demás, y a través de la evaluación entre pares de trabajos reflexionando sobre el proceso en relación al producto creativo.

Las técnicas implementadas derivadas del estudio de Austin Kleon son las siguientes: roba como un artista en la búsqueda de texturas, patrones e ideas; usa tus manos en todo el proceso de diseño y elaboración de la lámina; haz un buen trabajo y compártelo en la exposición de la lámina y la presentación de la idea; lo ordinario + atención extra = lo extraordinario en la obtención de patrones a través de la observación del entorno; sé aburrido en el desarrollo de pruebas previas y en la rutina artística de las sesiones de trabajo.

Roba como un artista	✓
No hace falta ser un genio	
Escribe el libro que quieres leer	
Usa tus manos	✓
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	

El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	✓
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	✓
Sé amable	
Sé aburrido	✓
Creatividad también es restar	

### Recursos y materiales

- Vídeo ejemplo de construcción del emisor de luz negra o ultravioleta: <https://www.youtube.com/watch?v=moXu6TgWHYw>; facilitado a los alumnos por correo electrónico o similar.
- Cinta adhesiva transparente y rotulador permanente azul, disponibles en el aula para elaborar el emisor de luz ultravioleta.

### Evaluación

La actividad será evaluada entre los compañeros y compañeras, mediante una rúbrica que se proporcionará a cada alumno. Cada alumno evaluará el trabajo de otros dos, siendo previamente asignado por el profesor de forma aleatoria. Después de la exposición, se repartirá una rúbrica que contenga los ítems siguientes: diversidad de patrones y texturas, originalidad de los patrones y texturas, mensaje oculto interesante y motivador, coherencia de la idea general, estética agradable y cuidada, calidad de la expresión oral.

#### 4.2.2. Según como se mire

*Lola Índigo esta manos a la obra con su último disco. Por alguna razón, está obsesionada con figuras geométricas, algunas son el círculo, el rombo, el triángulo equilátero y la lúnula (intersección de dos círculos). Quiere que aparezcan en la portada de su álbum, pero no en sentido literal, sino sutilmente como parte de un diseño mayor. ¿Os animáis a intentar una carátula en grupos de 3 o 4 personas con estos elementos?*

### Introducción y motivación

Basado en “Las imágenes pueden decir lo que queremos que digan” (Kleon, 2016). Los alumnos desarrollarán la creatividad de forma individual y grupal. La actividad se plantea como una forma de llegar a una idea creativa a través de aportaciones individuales, para las cuales previas al trabajo en grupo, cada alumno y alumna han realizado su proceso creativo.

El resultado final es una lámina en la que los alumnos trabajan la transformación de figuras simples relacionadas con el Dibujo Técnico, presentando una composición consensuada y debidamente justificada. Para ello, el grupo debe pensar qué sentido dan a cada figura propuesta, asociándola a una forma concreta dentro del contexto común que supondrá el tema de la lámina.

## Objetivos

- Entender que la creatividad no está solo relacionada con la estética.
- Favorecer el desarrollo de ideas creativas a través del trabajo en grupo.
- Poner de manifiesto la creatividad de cada uno y fomentar la autoestima.

Conceptuales y procedimentales:

- Realizar construcciones fundamentales en el plano.
- Controlar procedimientos de proporción, y construir triángulos y cuadriláteros.

## Contenidos

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 3. Dibujo Técnico de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

Contenidos	Representación de formas y figuras planas. Triángulos y cuadriláteros.
	Proporción. Semejanza e igualdad. Escalas. Tipos de escalas. Simetría, giros y traslación.
Criterios de evaluación	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 12. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 22. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
Estándares de aprendizaje	4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 12.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 22.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.



## Temporalización y duración

Esta actividad se trabajará en la segunda evaluación, para integrar los contenidos del Bloque 3. Dibujo Técnico, en especial para la unidad didáctica de “Proporción, simetría, giros y traslación”. El tipo de actividad es de desarrollo para esa unidad, sirviendo como actividad de repaso para la construcción de triángulos y cuadriláteros.

La duración de la actividad será de 2 sesiones de 50 minutos. En la primera sesión transcurre la Fase I y se inicia la Fase II, con la puesta en común y primeros diseños. En la segunda sesión se crea la lámina.

## Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se crean grupos de 3 o 4 estudiantes, lo más heterogéneos posible (profesor).</li> <li>2. A cada grupo se le asignará 4 figuras geométricas simples (círculo, rombo, paralelogramo, cuadrado, triángulo isósceles, lúnula...) (profesor).</li> <li>3. Individualmente, cada alumno y alumna escogerá una figura y en un folio aparte, asignará 5 objetos o situaciones que se identifiquen con esa forma. (1)</li> </ol>
Fase II	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cada grupo debate qué sentido dar a las figuras escogiendo de entre las que propone cada miembro, para llegar a un diseño en el que aparezcan todas, pudiendo repetirse.</li> <li>5. Se crean los primeros diseños de la lámina (2), cuya composición debe contener en los márgenes laterales las figuras origen a las que se aplicarán procesos de escalado, simetría, traslación y/o giro.</li> <li>6. Finalmente se elabora la propuesta con instrumentos de dibujo técnico, dejando vistos los trazados y pudiendo aplicar color o sombreado monocromático para entender el diseño y resultado.</li> </ol>
Indicaciones	<p>(1) Por ejemplo una circunferencia puede asemejarse a una luna llena, o un triángulo puede ser el perfil de una montaña.</p> <p>(2) La lámina será un DIN A3 en posición horizontal, dejando unos márgenes laterales de 5 cm. Se escoge este formato para que al menos dos alumnos puedan trabajar en él a la vez.</p>

## Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon

Las técnicas didácticas en esta actividad son principalmente el **aprendizaje colaborativo**, ya que los alumnos trabajarán juntos para dar respuesta a lo solicitado en la actividad, y como algo secundario el **debate** puesto en marcha con la discusión y el consenso del diseño común de la lámina. No se considera una división de roles en la actividad debido a que se espera que todos hagan una parte en la lámina y participen en la discusión de la idea.

Como técnicas Kleon que se incluyan en la actividad están las descritas a continuación. Usa tus manos, desarrollada en todas las fases como recurso para diseñar y facilitar el pensamiento. Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario, por una parte individualmente para concebir de distintas formas la figura geométrica, y también al elaborar un diseño con relaciones entre esas figuras. Sé amable, es la más importante a trabajar en la actividad ya que el grupo debe respetar y valorar las aportaciones individuales del compañero en cada fase, teniendo presente que las buenas ideas salen de establecer una buena atmósfera, y aportando críticas constructivas desde el respeto entre los compañeros, que ayuden a trabajar el autoestima y el autoconcepto; finalmente, creatividad también es restar, recordando a los alumnos que un buen diseño puede radicar en su sencillez.

Roba como un artista	
No hace falta ser un genio	
Escribe el libro que quieres leer	
Usa tus manos	✓
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	
El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	✓
Sé amable	✓
Sé aburrido	
Creatividad también es restar	✓

### Recursos y materiales

- Se proporcionará un DIN A3 a cada grupo de estudiantes.

### Evaluación

Durante el desarrollo de la actividad, el profesor ejercerá la observación del trabajo en los grupos, para valorar la participación de los miembros en su grupo. El otro instrumento será una rúbrica para evaluar la lámina presentada, con diferentes criterios valorados del 1 al 4, tales como precisión y limpieza, originalidad de la idea y coherencia, estética de la propuesta, y correcta aplicación de procesos y trazados. Cada alumno recibirá una calificación en relación a ambos instrumentos, la observación supondrá el 20% y la rúbrica aportará el 80% restante. Se tiene presente que es difícil llevar a cabo la observación de cada alumno, por lo que no tiene un peso significativo.

### Ejemplo

En el ejemplo propuesto, se concibe la circunferencia como una luna llena y la cara de un personaje, el rombo como dos pendientes, el doble arco como una gorra, y el triángulo como nachos. No se han dibujado los procesos, sino el sentido que se podría dar a las formas, como una posible solución bastante simple a la que sumar otros detalles como nubes, horizonte...

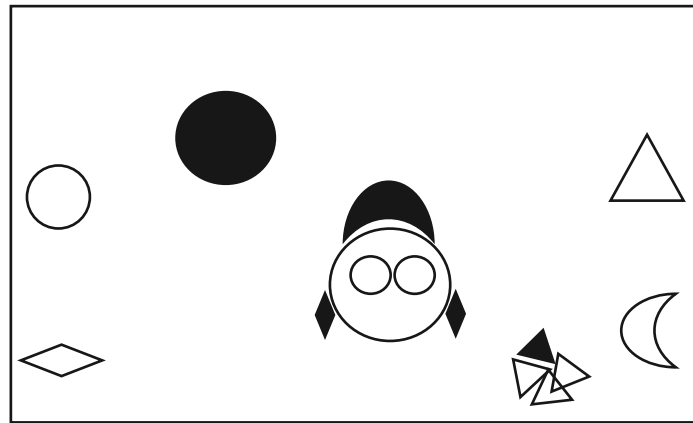


Figura 3. Ejemplo figuras simples simulando persona. Elaboración propia.

### 4.2.3. Dando vida a la ilusión

*Después de echar un ojo por internet, Ibai ha descubierto la fotografía con la técnica light painting. Quiere hacer un vídeo comentando estas fotos, pero quiere algo más, quiere que aparezcan ilusiones ópticas y que se relacionen con esto. Por desgracia no ha encontrado apenas ninguna, así que vamos a proporcionarle nosotros contenido para su vídeo, haremos una ilusión óptica y la fotografiaremos con la técnica light painting.*

#### Introducción y motivación

En esta actividad se pretende que los alumnos produzcan contenido visual propio, con valor estético y creativo. A través del trabajo en equipo desarrollarán técnicas creativas para proponer imágenes de ilusiones ópticas, y con una de esas imágenes, tomar una fotografía de ella con la técnica *light painting*, expresando una idea o una intención.

Durante la actividad se permite volver a tomar fases anteriores para recuperar la inspiración y realizar un buen trabajo creativo. Además se intentará crear un clima en el aula que favorezca la creatividad a través del intercambio y la interacción de los alumnos y alumnas, tanto de su grupo como de otros.

#### Objetivos

- Favorecer el desarrollo de ideas creativas a través del trabajo en grupo.
- Ejercer la manipulación como herramienta para desarrollar la creatividad.
- Buscar y analizar referentes que ayuden al proceso creativo.
- Utilizar herramientas TICs entendiéndolas como una ayuda y apoyo en otras áreas.
- Compartir cosas durante el proceso de trabajo para ayudar a los demás.

Conceptuales y procedimentales:

- Conocer el proceso de percepción visual.

- Conocer y entender los principios de percepción visual y las leyes de la Gestalt.
- Analizar ilusiones ópticas existentes para elaborar propias de forma digital.
- Aprender nociones de fotografía, entendiendo el triángulo de exposición y leyes de composición.
- Producir contenido visual con valor estético y creativo.

### Contenidos

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 2. Comunicación audiovisual de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

Contenidos	La percepción visual y observación. Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas. Los lenguajes visuales. La imagen fija. La fotografía. La ilustración. Nuevas tecnologías. Elaboración de documentos multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.
Criterios de evaluación	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
Estándares de aprendizaje	1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

### Temporalización y duración

La actividad se desarrolla en la tercera evaluación. Se trata de una actividad de desarrollo para la unidad didáctica “La percepción visual”, aunque también se trabajarán contenidos de la comunicación visual, en concreto de fotografía.

La duración de la actividad es de 3 sesiones y media de 50 minutos cada una. Se quiere dar pie a los alumnos a que se organicen con su grupo, dando el tiempo que consideren a cada fase; sin embargo, se espera que cada fase transcurrirá en una sesión. Además, se procurará que los alumnos lleguen con el mismo a la tercera sesión para oscurecer el aula y dar lugar a la fotografía con

técnica *light painting*. La última sesión es la que se reserva para las exposiciones de los grupos, es decir la Fase IV, que durará unos 30 minutos.

### Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los alumnos y alumnas se distribuirán en grupos de tres, según su preferencia. Tras comentarles en qué consiste la actividad, comenzarán por favorecer la creatividad a partir de figuras simples. Para ello cada uno dibujará figuras simples (cuadrados, triángulos equiláteros, círculos...) y los recortará. Después probarán a cortarlos con ciertos criterios, jugando a superponer unos sobre otros, combinándolos... (1)</li> <li>2. Una segunda acción en esta fase es buscar referencias sobre ilusiones ópticas. Por ello, simultáneamente o no, el grupo puede buscar en Internet imágenes que les inspiren. Esta fase entera se puede repetir las veces que se quiera. El profesor también les proporcionará por correo electrónico un enlace de interés (se adjunta en el apartado de recursos). Se debe dar crédito a aquellas cosas que sirvan de inspiración.</li> <li>3. Se dedicará un tiempo a que los alumnos visiten los espacios de trabajo de otros grupos y dialoguen, para dar posibilidad de robar y regalar ideas. Es decir, fomentar el intercambio creativo.</li> </ol>
Fase II	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cuando se tenga una idea aproximada de qué ilusión óptica se va a realizar, en qué consiste, si existe y tiene nombre o no... y tras realizar algún boceto, se empezará a realizar la imagen en digital. Se propone utilizar PowerPoint o Canva como herramientas informáticas fáciles de usar para trabajar con figuras geométricas sencillas, además da la facilidad de alinear elementos y separarlos mismas distancias. Se crearán un mínimo de dos imágenes de ilusiones ópticas, que pueden tratar de lo mismo o no. (2)</li> <li>5. Posteriormente, se imprimirán las imágenes a buen tamaño, aproximadamente en A4.</li> </ol>
Fase III	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. El grupo usará la técnica <i>light painting</i> para hacer una fotografía que produzca un juego visual, debiendo aparecer en la imagen una de las ilusiones ópticas creadas. Se realizarán bocetos de la idea que se quiere expresar y se llegará a un acuerdo. Se deberá entregar una fotografía en formato digital al profesor. (3) (4)</li> </ol>
Fase IV	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Cada grupo realizará una memoria de todo el proceso, reflejando las tareas llevadas a cabo por cada miembro.</li> <li>8. Finalmente se hará una exposición en el aula del proceso creativo, y las ideas generadas, mostrando el resultado de las dos ilusiones ópticas y la fotografía con la técnica <i>light painting</i>.</li> </ol>

- Indicaciones
- (1) Por ejemplo, si cortamos un cuadrado por sus diagonales, al colocarlo un poco separado habremos conseguido 4 triángulos isósceles, una cruz sobre el fondo, y un cuadrado delimitado por los triángulos.
  - (2) Además de lo anterior, PowerPoint y Canva ofrecen la posibilidad de crear animaciones y vídeos, que pueden ayudar a generar la ilusión óptica, así como trabajar en línea en el mismo archivo, si parte de la actividad se desarrolla en casa.
  - (3) Se procurará que los alumnos vayan al mismo ritmo para llegar a esta fase. Así se puede oscurecer el aula lo necesario para poder desarrollar esta técnica. Como datos orientativos, el tiempo de exposición de la cámara debe fijarse alrededor de los 30 segundos, con un ISO máximo, y el diafragma bastante cerrado.
  - (4) Para crear la fotografía, la idea que pueden expresar es la de una “presencia invisible” que aparezca dibujada con luz, y cuya acción que se inventen sea la que produzca la deformación de la ilusión óptica, por ejemplo.

### **Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon**

Las técnicas didácticas implementadas son varias. Por una parte **aprendizaje cooperativo**, según la cual en cada grupo habrá un intercambio de ideas y de argumentos para conseguir el mejor resultado, y se puede llevar a cabo una división del trabajo. También se realizará el **aprendizaje entre iguales**, por medio de la aportación de ideas a otros grupos, y aprendiendo de las exposiciones públicas de los compañeros. En la primera fase, para generar ideas se recurrirá al **brainstorming**, colaborando los miembros del grupo en aportar referentes o manipular las figuras sencillas, siendo recomendable que los tres realicen la última a la vez. Se fomentará el uso de las TICs por medio de la producción de la imagen digital, usando una herramienta sencilla como PowerPoint o Canva, también se da posibilidad de trabajar en línea en el mismo archivo.

Las técnicas de Kleon que se trabajan con la actividad son las siguientes: roba como un artista y usa tus manos, ambas como método para comenzar a concebir las primeras ideas creativas, el grupo buscará referentes y hará recortes de figuras ayudándoles a crear y a inspirarse; el secreto: haz un buen trabajo y compártelo, durante la primera fase se favorecerá el intercambio creativo entre los grupos, y en la exposición final se compartirá el resultado final para que todos puedan aprender; sé amable, se fomentará que los grupos dialoguen para crear un ambiente inspirador, abriendo el proceso de su trabajo a miembros de otros grupos y evitando la rivalidad; sé aburrido, se da pie a repetir la primera fase varias veces para alcanzar una mejor idea, como fruto de la repetición; creatividad también es restar, en la fotografía se intentará ser lo más minimalista posible, para transmitir el concepto o idea con pocos recursos.

Roba como un artista	✓
No hace falta ser un genio	
Escribe el libro que quieres leer	
Usa tus manos	✓
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	
El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	✓
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	
Sé amable	✓
Sé aburrido	✓
Creatividad también es restar	✓

### Recursos y materiales

- Página web con ejemplos de ilusiones ópticas, facilitada al alumno a través de correo electrónico.  
<http://www.educacionplastica.net/ilusiones.htm>
- Página web con ejemplos de fotografías con técnicas *light painting*, facilitada a través de correo electrónico. <https://blog.foto24.com/40-ejemplos-de-fotografia-lightpainting/?amp=1>

### Evaluación

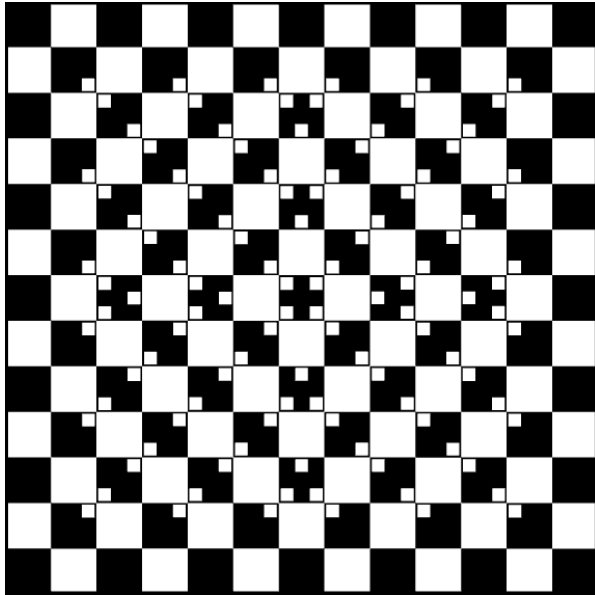
La actividad será evaluada mediante una rúbrica, que se pondrá a disposición de los alumnos junto con el enunciado, utilizando para ello la plataforma habitual (tipo Microsoft Teams). La evaluación será de los trabajos entregados, todos en formato digital: dos imágenes con ilusiones ópticas, una fotografía con técnica *light painting*, la memoria del proceso y descriptiva del producto (incluirá bocetos u otros recursos empleados, fotografiándolos) y también se evaluará la presentación oral.

Dentro de cada grupo se realizará una coevaluación y una autoevaluación, dos de los miembros evaluarán el trabajo de un grupo de compañeros y otro evaluará el suyo propio. Se organizarán los trabajos que evalúa cada estudiante para que no haya ningún trabajo evaluado más veces. El profesor también evaluará los trabajos con la misma rúbrica, se puede dar el mismo peso a cada una de las evaluaciones (50% profesor + 50% alumnos).

La rúbrica tendrá criterios para cada uno de los entregables mencionados así como la presentación oral, los criterios serán: (imágenes) ilusión óptica lograda, originales y novedosas, precisión en su trazado; (fotografía) idea expresada que se relaciona con la ilusión óptica, fotografía con calidad, el trazo luminoso es nítido, detalla en la memoria los valores de la cámara, estética atractiva; (memoria) estructurada y bien organizada, legible y empleo de vocabulario técnico, aparece la división del trabajo, aparece la descripción del proceso, refleja la idea de las imágenes y la fotografía producidas; (exposición) utilizan vocabulario técnico, muestran interés hacia su trabajo, transmiten su idea con facilidad, controlan el tiempo.

## Ejemplo

Ejemplo de una ilusión óptica (izquierda) que puede servir de referencia al alumnado. En ella, las líneas rectas parecen deformarse y curvarse, esto se debe a la presencia de cuadrados blancos sobre los cuadrados negros de mayor tamaño. A la derecha ejemplo de una fotografía con *light painting* que puede servir de modelo para los alumnos, ya que se establece un juego visual.



**Figura 4 (izquierda).** Ilusión óptica. Fuente: <http://www.educacionplastica.net/ilusiones.htm>

**Figura 5 (derecha).** Fotografía con *light painting*. Fuente: <https://memegenerator.net/instance/80209250/que-queremos-y-cuando-quienes-somos>



## TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

### 4.2.4. De 1 a 8, diseña un poco

*Cansada de que todo sea siempre lo mismo, Ter quiere ver nuevas cosas. Como millennial, sabe que el plástico está muy presente en nuestras vidas, pero cree que se podría llevar al extremo. Con nuestros conocimientos de los plásticos y sus propiedades, vamos a aceptar el reto. Así que vamos a proponer objetos completamente de plástico, dándoles un sentido.*

#### Introducción y motivación

Esta actividad se plantea para hacer más amable un tema principalmente teórico, el tema de los plásticos. Con esta actividad se animará al alumnado para que integre las propiedades de los plásticos, en relación a los diferentes tipos existentes. Se realizará por parejas, debiendo ambos justificar la creación de un objeto con determinado plástico de acuerdo a unas propiedades.

Para el ejercicio se creará manualmente unos dados en forma de octaedro regular (8 caras de triángulos equiláteros), para que un dado aleatoriamente nos dé un objeto y otro dado nos dé dos propiedades que debe tener. Las restricciones que pueden surgir con los dados suponen un reto creativo para los estudiantes, esperando que se produzcan resultados que quizá no se llegarían a plantear de otra forma.

#### Objetivos

- Fomentar el ingenio y la imaginación para pensar sobre la realidad existente.
- Favorecer el desarrollo de ideas creativas a través del trabajo en grupo.
- Utilizar técnicas que favorecen el desarrollo del potencial creativo de cada individuo.
- Diferenciar entre producto/idea y la persona creadora, para aceptar críticas.

Conceptuales y procedimentales:

- Conocer las propiedades de los plásticos y reflexionar sobre ellas.
- Conocer diferentes tipos de plásticos con sus propiedades más destacables.
- Valorar y evaluar diferentes aplicaciones de los plásticos.

#### Contenidos

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 3. Materiales de uso técnico de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

---

Contenidos    Introducción a los plásticos: clasificación. Obtención. Propiedades y características.

---

Criterios de evaluación	1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.
Estándares de aprendizaje	1.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico. 1.2. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.

### Temporalización y duración

La actividad será llevada a cabo en la primera evaluación, en concreto para la unidad didáctica de “Los plásticos”. Se trata de una actividad de resumen y síntesis en la que los alumnos ya conocen diferentes tipos de plásticos y sus propiedades. Esta actividad está pensada para desarrollarse en una sesión de 50 minutos, con posibilidad de repetir la Fase II y la Fase III.

### Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El profesor comenta la actividad en una sesión previa, para que los alumnos traigan el material de dibujo, tijeras y pegamento.</li> <li>2. Se divide a la clase por parejas, y cada uno construye un octaedro de 5,5 cm de arista. Para ello, realizan el desarrollo plano, escribiendo los objetos en uno y las propiedades en otro, siendo las mismas para todas las parejas. (1)</li> </ol>
Fase II	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Una vez hechos los octaedros, se usan a modo de dado. Se lanza una vez para tener el objeto, y luego se lanza dos veces el segundo octaedro. De éstas, la primera dará una propiedad elevada, y la segunda una propiedad baja, o lo que es lo mismo, su contrario. (2)</li> <li>4. Con esas propiedades, los estudiantes deben pensar un tipo de plástico con los que construir el objeto, justificando el por qué, su viabilidad, si necesita elementos auxiliares y cuál sería su materialidad. Se puede hacer un pequeño boceto en perspectiva caballera o isométrica como ayuda. Se podrán tirar los dados de nuevo si no se alcanza una solución posible.</li> <li>5. Se debe entregar al profesor un folio a modo de breve memoria de la descripción y justificación del producto.</li> </ol>
Fase III	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Los alumnos y alumnas explican su propuesta a los demás compañeros, quiénes pueden debatir y aportar críticas.</li> <li>7. Se puede repetir la fase II y III, esta vez escribiendo distintos objetos en el octaedro, pensados por los estudiantes.</li> </ol>
Indicaciones	(1) Por ejemplo: un octaedro con las palabras escritas en cada cara “moneda, esponja, libro, mochila, ladrillo, chancla, semáforo y servilleta”, y otro octaedro con las palabras

“dureza, resistencia térmica, flexibilidad, elasticidad, transparencia, tenacidad, reciclable y conductividad eléctrica”.  
 (2) Por ejemplo: si la primera vez sale la palabra flexibilidad debemos pensar en un plástico que sea flexible, si la segunda vez sale tenacidad debemos pensar en un plástico frágil.

### Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon

Las técnicas didácticas que se desarrollan en esta actividad son el **aprendizaje colaborativo**, ya que los alumnos trabajarán por parejas compartiendo ideas y persiguiendo un objetivo común; el **aprendizaje basado en retos**, puesto que la actividad se plantea para que los alumnos repasen los contenidos vistos en la unidad de los plásticos y den una respuesta aplicando sus conocimientos; y finalmente el **debate** final y **aprendizaje entre iguales**, en los que los alumnos discuten y critican las propuestas de sus compañeros, valorándolas según criterios.

Las técnicas de Kleon que se trabajan en esta actividad son: no hace falta ser un genio, en cada pareja se aportan ideas por igual sumando ambos al proceso creativo; usa tus manos, recurriendo al dado como forma de recobrar la inspiración; el secreto: haz un buen trabajo y compártelo, el conocimiento ganado en la actividad se refuerza compartiendo las propuestas y aprendiendo de los compañeros; y lo ordinario + atención extra = lo extraordinario, en esta actividad se pide que los estudiantes den atención extra a objetos cotidianos para obtener algo original y nuevo.

Roba como un artista	
No hace falta ser un genio	✓
Escribe el libro que quieres leer	
Usa tus manos	✓
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	
El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	✓
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	✓
Sé amable	
Sé aburrido	
Creatividad también es restar	

### Recursos

- Cartulinas A4 blancas o de color, para realizar los octaedros, una por pareja.

### Evaluación

El profesor observará durante el desarrollo de la misma para evitar que en las parejas se trabaje de forma desigual. Además se evaluará mediante una rúbrica que contenga los criterios de viabilidad de la propuesta o justificación de la inviabilidad, coherencia en la justificación, participación en el debate y

valoración de las propuestas de compañeros, y claridad en la exposición de la propuesta.

### **Ejemplo**

Si nuestras palabras son un libro, con elasticidad y poca transparencia (o cercano a la opacidad), podemos pensar en un libro con hojas de silicona. El libro puede ser dedicado para bebés, por lo que las hojas resultan irrompibles al ser elásticas, y las letras o formas pueden ser impresas con relieve fácilmente, por la maleabilidad característica de todos los plásticos. Sobre su transparencia, se utilizará una silicona semitransparente que permita un poco el paso de la luz, para que las letras y símbolos del libro sean opacas y haya contraste, resultando más atractivas al bebé.

#### **4.2.5. ¿Qué cabe en un cubo?**

---

*Planeando su nuevo videoclip, Bad Bunny está pensando en piezas con planos inclinados y curvas. Sabemos que el vídeo se grabará en un espacio de unos 4x4x4 metros. Vamos a proponer al artista varias piezas que entren en este espacio, generando su modelo 3D y las vistas. ¡Manos a la obra!*

### **Introducción y motivación**

La actividad se propone para trabajar los sistemas de representación, perspectiva y caballera, y las vistas ortogonales, algo que a veces supone problemas a los alumnos. Para facilitar su comprensión y ayudar a su visión espacial, los estudiantes harán un modelo 3D virtual de una pieza inventada, y posteriormente dibujarán las tres vistas correspondientes de planta, alzado y perfil, pudiendo orbitar el modelo virtual.

En esta actividad se favorece el desarrollo creativo en la posibilidad de crear piezas y volúmenes personales, como combinación de una serie de “subpiezas” que ellos han modelado. Realizarán procesos de apilamiento, repetición y giros de las mismas. Además se compartirán los archivos entre ellos, favoreciendo el aprender unos de otros.

### **Objetivos**

- Desarrollar la visión espacial y el ingenio.
- Experimentar con la combinación de elementos para generar cosas mayores.
- Utilizar herramientas TICs entendiéndolas como una ayuda y apoyo en otras áreas.

Conceptuales y procedimentales:

- Manejar sistemas básicos de representación, dibujando con instrumentos técnicos y digitalizando piezas simples.
- Entender y representar las vistas ortogonales de piezas, manejando escalas y acotando.

## Contenidos

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 2. Expresión y comunicación técnica de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

Contenidos	Sistemas básicos de representación: vistas ortogonales y perspectivas caballera e isométrica. Proporcionalidad entre dibujo y realidad: escalas. Acotación. Herramientas informáticas básicas para el dibujo vectorial y el diseño asistido. Aplicación de los sistemas de representación, escala y acotación a la realización de bocetos y croquis, mediante dichas herramientas.
Criterios de evaluación	1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas. Utilizar correctamente los instrumentos necesarios para la medida de dichos objetos.
Estándares de aprendizaje	1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.

## Temporalización y duración

Esta actividad transcurre en la segunda evaluación, siendo una actividad de desarrollo para la unidad didáctica “Sistemas de representación”. Puede ser de las primeras actividades del tema, ya que los alumnos tienen conocimientos previos en la representación de figuras simples al haberlo cursado en Tecnología de primer curso.

La duración de la actividad será de una sesión de 50 minutos, si los alumnos tuvieran poco conocimiento o dificultades con el programa SketchUp, se podría ampliar a parte de una segunda sesión. El tiempo destinado a la Fase I será de unos 35 minutos, dejando margen a hacer pruebas con las piezas y a controlar la interfaz del programa, finalmente la Fase II durará unos 15 minutos.

## Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los estudiantes individualmente utilizarán el programa SketchUp en su versión online, para realizar el modelo 3D de las 10 “sub-piezas” que el profesor les proporcionará en un folio. (1)</li> <li>2. A continuación, los alumnos probarán a combinar las piezas anteriores, aplicando giros y repeticiones, para formar una pieza mayor. Ésta deberá inscribirse en un cubo de 4x4. El programa conservará aristas donde no deberían existir, por lo que se recordará a los alumnos que deben reflexionar cuáles existen y cuáles no.</li> </ol>
Fase II	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Cuando el modelo 3D de la pieza esté terminado, el profesor comprobará y dará el visto bueno; después el alumno o alumna pasará a dibujar las tres vistas ortogonales de la pieza. (2) Para ello puede moverse por el modelo que él mismo ha generado, facilitando así</li> </ol>

---

la visión espacial. Se entregará al profesor un folio con las vistas.

4. Se pueden compartir piezas entre alumnos, para practicar las vistas. (3) El profesor puede sumar restricciones al ejercicio, por ejemplo que en el plano X e Y aparezcan dos curvas, o lo que se desee, con el fin de establecer nuevos retos.
  5. Con alguna pieza de las anteriores, los alumnos entregarán al profesor una perspectiva caballera, dibujada a escala y con instrumentos de dibujo.
- 

- Indicaciones
- (1) A todos los alumnos se les dará un folio con 10 vistas ortogonales (planta, alzado y perfil) de piezas simples, representadas en relación a un cubo como unidad.
  - (2) Las vistas de la pieza deberán estar a escala y acotadas en un folio A4, según lo que ordene el profesor. Por ejemplo si se supone que un cubo unidad mide 1 m de arista, se puede dibujar la pieza a escala 1:100.
  - (3) El programa permite guardar el trabajo e incluso descargar el archivo, se entregará al profesor dicho archivo.

### Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon

La técnica didáctica es el **aprendizaje basado en retos**, mediante el cual el alumno trabajará las relaciones entre planta, alzado y perfil para llegar a proponer el modelo 3D de una pieza. Otra técnica es el **aprendizaje entre iguales**, por la que los compañeros al compartir su trabajo, aprenderán unos de otros, también promoviendo que se ayuden entre ellos para manejar el programa. Se fomenta además el uso de las TICs en el aula, ya que se trabaja con una versión online del programa SketchUp.

Las técnicas derivadas del autor Kleon son las siguientes: no hace falta ser un genio, con esta actividad se pretende mostrar al alumno, pese a la dificultad que presentan para algunos los sistemas de representación, que se pueden proponer piezas y de forma creativa; escribe el libro que quieres leer, ya que se les dará la libertad de realizar las piezas que ellos quieran; el secreto: haz un buen trabajo y compártelo, los estudiantes podrán compartir sus modelos 3D a otros para poder practicar y descubrir otras combinaciones de “subpiezas”; sé aburrido, cuantas más pruebas hagan los alumnos, el resultado de la pieza final será más original y creativo, manifestando que la creatividad es algo que se puede fomentar.

Roba como un artista

---

No hace falta ser un genio

✓

---

Escribe el libro que quieres leer

✓

---

Usa tus manos

---

Los proyectos extras y los hobbies son importantes

---

El secreto: haz un buen trabajo y compártelo

✓

---

Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario

---

Sé amable

Sé aburrido

✓

Creatividad también es restar

### Recursos y materiales

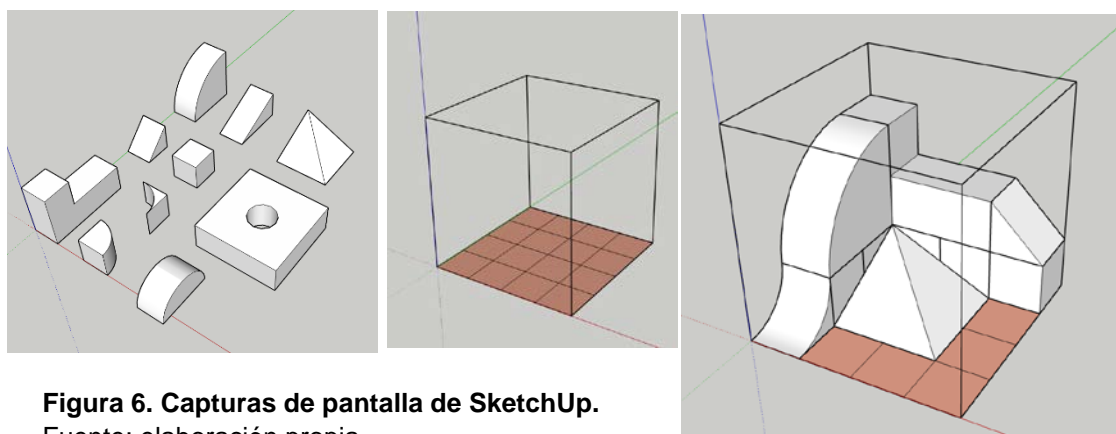
- Folio con las vistas ortogonales de planta, alzado y perfil de las “subpiezas”, (se pueden ver en el apartado ejemplo), una para cada estudiante.
- Ordenador con conexión a internet para cada alumno y alumna, o uno para cada dos.
- Aplicación online SketchUp, <https://app.sketchup.com/app?hl=es> (será necesario acceder con un correo).

### Evaluación

El profesor recibirá de cada alumno y alumna, un archivo .skp de SkechtUp con el trabajo realizado, un mínimo de dos folios A4 con las vistas de la pieza creada y la de un compañero, y folio A4 con la perspectiva caballera de una de las piezas (la propia o la de un compañero). Esto se evaluará con una rúbrica que recoja criterios: (archivo .skp) sentido lógico y originalidad de la pieza, archivo completo y sin errores, orden de los elementos en el archivo, (A4 vistas) vistas ortogonales correctas, precisión y limpieza, acotación adecuada, uso adecuado de la escala, (A4 caballera) precisión y limpieza, corrección en el coeficiente de reducción, tamaño y escala adecuada, representación sin errores.

### Ejemplo

A continuación se da un ejemplo de las “subpiezas” que modelarían los alumnos a partir de las vistas ortogonales (izquierda), al lado las dimensiones de un cubo que los alumnos dibujarían de 4x4 unidades (derecha), y una posible combinación para generar una pieza que un estudiante podría realizar (abajo).



**Figura 6. Capturas de pantalla de SketchUp.**

Fuente: elaboración propia.

#### 4.2.6. Cambio y cortocircuito

*En uno de sus vídeos, Ibai se dedicó a comprar objetos a suscriptores. ¡Cómo no resistirse a comprar una caja negra misteriosa! Pues bien, ahora al abrirla ha descubierto que hay aparatos eléctricos como transistores, bombillas, resistencias, relés... Se ha propuesto crear algo con ello, pero no tiene ni idea de qué. Ha pedido a sus suscriptores que le den ideas de circuitos eléctricos interesantes, para aprovechar ese material, así que por parejas vamos a proponer el circuito que queremos que haga Ibai.*

##### **Introducción y motivación**

En esta actividad los alumnos trabajarán contenidos de electricidad por parejas. Se propone que analicen varios circuitos por parejas para que posteriormente diseñen uno con unos requisitos y haciendo un collage con los que ya tienen. En la primera parte de la actividad se activará el ingenio de los alumnos y alumnas, ya que tienen que describir cómo es el circuito sin nombrar los elementos que lo integran, apoyándose en las definiciones u otras características. En la segunda parte, realizarán un proceso creativo descomponiendo los circuitos y creando unos nuevos.

Finalmente se trabajará con un software informático para experimentar y comprobar el diseño del circuito que se pide a los estudiantes, con la finalidad de utilizar las TICs. Los estudiantes se podrán dar cuenta de la relación entre lo digital y lo analógico.

##### **Objetivos**

- Favorecer la comunicación y la escucha activa.
- Utilizar la creatividad para comunicar ideas y conceptos.
- Ejercer la manipulación como herramienta para desarrollar la creatividad.
- Utilizar las TICs en el aula, y entenderlas como algo complementario a lo manual.

Conceptuales y procedimentales:

- Conocer los distintos símbolos eléctricos y tipos de circuitos, las relaciones entre ellos y sus aplicaciones.
- Estudiar y analizar diferentes circuitos eléctricos para diseñar circuitos para determinadas aplicaciones y características.
- Diseñar circuitos eléctricos mediante programas de diseño y simulación.

##### **Contenidos**

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.



Contenidos	Circuito eléctrico de corriente continua: magnitudes eléctricas básicas. Simbología. Ley de Ohm. Circuito en serie, paralelo, y mixto. Corriente continua y corriente alterna. Montajes eléctricos sencillos: circuitos mixtos. Máquinas eléctricas básicas: dinamos, motores y alternadores. Generación y transformación de la corriente eléctrica. Análisis y diseño de circuitos eléctricos característicos mediante programas informáticos de diseño y simulación. Aplicación en proyectos.
Criterios de evaluación	4. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.
Estándares de aprendizaje	4.1. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.

### Temporalización y duración

La actividad se desarrolla en la tercera evaluación. Se trata de una actividad de desarrollo de la unidad didáctica de “Electricidad y circuitos eléctricos”, para integrar los contenidos sobre simbología de circuitos, tipos de circuitos y aplicaciones de circuitos.

Se prevé realizarla en una sesión y media, por lo que su duración será de 50 minutos y otros 20/25 minutos de la segunda sesión. Las Fases I y II transcurren en la primera sesión, dejando la segunda para explicar la interfaz del programa a trabajar, *Crocodile Clips*, y dando tiempo para manejar el programa y realizar el circuito diseñado.

### Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se divide la clase por parejas, dejándoles elegir a ellos.</li> <li>2. A cada estudiante se le entregan 3 tarjetas con esquemas de circuitos eléctricos que su compañero no debe ver, y las cuáles en su dorso tienen palabras que no pueden pronunciar. Todas parejas tendrán las mismas, en total 6 distintas.</li> <li>3. De cada pareja, un alumno o alumna tendrá que describir cómo es ese circuito sin usar las palabras del dorso y su compañero deberá dibujar ese esquema, lo más fiel a la realidad posible. Cuando consideren que el circuito está dibujado, dirán “cambio y cortocircuito” y pasarán al siguiente, invirtiendo los roles.</li> <li>4. Tras dibujar todos los circuitos, podrán comprobar si están correctos y pasar a la siguiente fase.</li> </ol>
Fase II	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Se pedirá a los alumnos que se inventen nuevos circuitos a partir de los dados, discutiendo y colaborando entre ambos. Para ello, pueden cortar las tarjetas de circuitos y combinar elementos a modo de</li> </ol>

	collage, estableciendo conexiones con pinturas de colores. Se facilitarán más tarjetas si lo necesitaran.
	6. Después, el profesor dará unas restricciones para crear nuevos circuitos incluyendo elementos nuevos (bombillas, conmutadores, transistores, baterías, motores, pulsadores...), o características de su funcionamiento. (1)
Fase III	7. Finalmente, cada pareja realizará el circuito en el programa <i>Crocodile Clips</i> , en el aula de informática, para comprobar su funcionamiento. (2)
Indicaciones	(1) Por ejemplo se puede pedir un circuito sensible a la luz con un LDR y un transistor, para iluminar una bombilla por la noche. Se dibujará en papel y se entregará al profesor. (2) El profesor instalará previamente el programa en los equipos informáticos. Se debe entregar al profesor el archivo generado.

### Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon

La actividad se plantea como un **estudio del caso**, principalmente. Los alumnos analizarán y estudiarán ejemplos facilitados, para posteriormente proponer un circuito planteado con una serie de requisitos. También se trabajará el **aprendizaje colaborativo**, según el cual los alumnos practican e interactúan por parejas para alcanzar una meta común.

Las técnicas Kleon que se trabajan son las siguientes: roba como un artista, haciendo que los alumnos entiendan que muchas de las cosas ya existen, en este caso a partir de circuitos propondrán uno nuevo; no hace falta ser un genio, como base para entre dos personas favorecer el trabajo creativo y llegar a ideas comunes con más valor; usa tus manos, desarrollada a la hora de dibujar los circuitos que explica el compañero, pero sobre todo haciendo recortes de las tarjetas de circuitos y probando a establecer conexiones y a probar cosas; sé aburrido, precisamente por lo anterior, cuántas más pruebas se hagan y más tiempo se dedique, mayor será el resultado obtenido.

Roba como un artista	✓
No hace falta ser un genio	✓
Escribe el libro que quieres leer	
Usa tus manos	✓
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	
El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	
Sé amable	
Sé aburrido	✓
Creatividad también es restar	

## Recursos y materiales

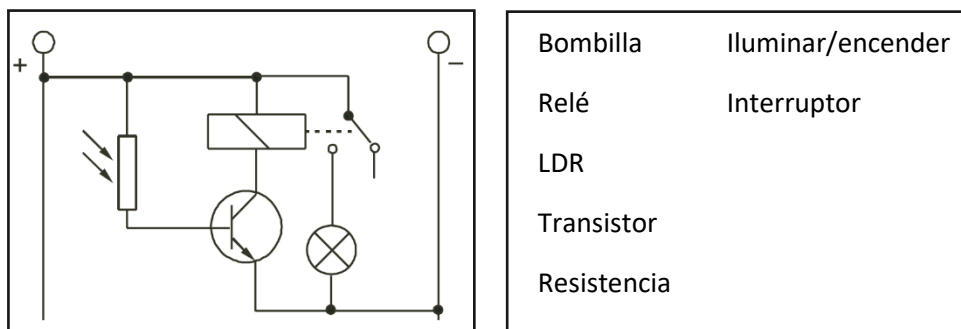
- Tarjetas de circuitos eléctricos con palabras tabú al dorso.
- Programa informático *Crocodile Clips* (gratuito), facilitado a los alumnos con un enlace enviado a través de correo electrónico y también instalado en los ordenadores del aula de informática. <https://es.ccm.net/download/descargar-34896-crocodile-clips-para-pc#es-gratis>

## Evaluación

Se evaluará el circuito que proporcionen los alumnos en papel y en digital. Para ello se utilizará una lista de cotejo en la que figurarán ítems a tener en cuenta: funcionamiento del circuito, complejidad del circuito, cumplimiento de los requisitos y organización/estructura del circuito. En relación a eso se podrá establecer una calificación de acuerdo al número de ítems reflejados en la propuesta de los estudiantes. El profesor dará una retroalimentación sobre los circuitos, sobre todo para corregir y dar posibilidad de mejorar los circuitos presentados.

## Ejemplo

A continuación aparece lo que sería una tarjeta de un circuito ejemplo (esquema y palabras al dorso).



**Figura 7 (izquierda). Esquema eléctrico.** Fuente: <http://roble.pntic.mec.es/jsalinas/Solucionario%20cuaderno.pdf>

**Figura 8 (derecha). Palabras tabú.** Fuente: elaboración propia.

## LENQUA EXTRANJERA (INGLÉS)

### 4.2.7. *¿Pillas la señal?*

---

*Zendaya está muy concienciada con los problemas que existen en el mundo, y quiere darles la visibilidad que se merecen. Para ello ha propuesto crear señales que nos avisen de injusticias, estereotipos que debemos romper y dar apoyo a las minorías, entre otros. Para colaborar con Zendaya realizaremos algunas de estas señales, pero antes vamos a pensar en su simbología cambiando su significado por otro que no se relacione con el tráfico.*

#### **Introducción y motivación**

En esta actividad los alumnos desarrollarán las estructuras sintácticas-discursivas de verbos modales relacionándolas con señales de tráfico. Se considera que se trabaja la creatividad por medio de la asociación de ideas, favoreciendo un aprendizaje más significativo al estudiar los verbos modales ligándolos a la imagen visual que suponen las señales.

Se fomentará la creatividad a través de las señales existentes, cambiando su contexto y su significado, pero también creando una nueva señal a modo de dejar en el mundo aquello que te gustaría que hubiera. De este modo se puede transversalizar la actividad para transmitir valores que los mismos alumnos pueden proponer.

#### **Objetivos**

- Observar la realidad y analizar sus detalles, como herramienta origen para el pensamiento creativo.
- Realizar asociaciones de ideas que favorezcan la creatividad individual y colectiva, reforzando la autoestima y la capacidad creativa.
- Utilizar la creatividad en el lenguaje para expresar ideas.
- Reflexionar sobre comportamientos y conductas deseables en la sociedad.

Conceptuales y procedimentales:

- Conocer los distintos verbos modales para expresar prohibición, orden, autorización, dar consejo...
- Diferenciar y entender los contextos de aplicación y distintas situaciones en los que usar los verbos modales.
- Utilizar y dominar el vocabulario del idioma.

#### **Contenidos**

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 1. Comprensión de textos orales y Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

Contenidos	Estrategias de comprensión/producción; aspectos socioculturales y sociolingüísticos; funciones comunicativas; estructura sintáctico-discursivas (expresión de la orden, la autorización y la prohibición); patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación.
Criterios de evaluación	<p>Bloque 1. Reconocer léxico oral de uso común relativo a asuntos cotidianos y a temas generales o relacionados con los propios intereses, estudios y ocupaciones, e inferir del contexto y del cotexto, con apoyo visual, los significados de palabras y expresiones de uso menos frecuente o más específico.</p> <p>Bloque 2. Producir textos breves y comprensibles, en un registro neutro o informal, con un lenguaje sencillo, en los que se da, se solicita y se intercambia información sobre temas de importancia en la vida cotidiana y asuntos conocidos o de interés personal, educativo u ocupacional, y se justifican brevemente los motivos de determinadas acciones y planes, aunque a veces haya interrupciones o vacilaciones, resulten evidentes las pausas y la reformulación para organizar el discurso y seleccionar expresiones y estructuras, y el interlocutor tenga que solicitar a veces que se le repita lo dicho.</p>
Estándares de aprendizaje	<p>Bloque 1. 3. Identifica el sentido general y los puntos principales de una conversación formal o informal entre dos o más interlocutores que tiene lugar en su presencia, cuando el tema le resulta conocido y el discurso está articulado con claridad, a velocidad media y en una variedad estándar de la lengua. 7. Identifica la información esencial de programas de televisión sobre asuntos cotidianos o de su interés articulados con claridad (p. e. noticias, documentales o entrevistas), cuando las imágenes ayudan a la comprensión.</p> <p>Bloque 2. 1. Hace presentaciones breves y ensayadas, bien estructuradas y con apoyo visual (p. e. PowerPoint), sobre aspectos concretos de temas de su interés o relacionados con sus estudios u ocupación, y responde a preguntas breves y sencillas de los oyentes sobre el contenido de las mismas.</p>

### Temporalización y duración

Esta actividad transcurrirá en la primera evaluación, como una actividad de desarrollo para la unidad didáctica de “Verbos modales”. Como la actividad tiene una variante en la que ayude a establecer normas del aula, puede servir para ayudar a conseguir un buen clima de aula desde las primeras semanas.

La actividad se desarrollará en una sesión y media de 50 minutos más otros 25 minutos. La Fase I puede tener una extensión de 40 minutos aproximadamente, para a continuación comenzar la Fase II en la misma sesión,

pudiendo ser una tarea para casa terminar la señal diseñada. En la segunda sesión, se terminará la Fase II.

### Desarrollo y fases

---

Fase I	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El profesor mostrará al alumnado imágenes diversas de señales de tráfico, o bien proyectándolas desde el ordenador, o bien repartiendo fotocopias impresas de grupos de señales.</li><li>2. Individualmente, los estudiantes cambiarán el significado que la señal adquiere, pensando en un contexto en el que se podría usar, para terminar enunciando una frase con un verbo modal. (1)</li><li>3. Los alumnos y alumnas propondrán un mínimo de 3 frases para 3 señales, y posteriormente, se pondrán en común en el aula.</li></ol>
Fase II	<ol style="list-style-type: none"><li>4. Por parejas, los jóvenes pensarán en un hábito, una recomendación, una prohibición... que les gustaría que existiera en el mundo. El resultado será el diseño de dos señales y la frase que estaría asociada a cada una de ellas, debiendo definir el contexto en el que aparecería la señal. (2)</li><li>5. Los alumnos y alumnas expondrán su trabajo, enseñando su señal y comentando su significado. Se animará a que los compañeros den una valoración y crítica del trabajo de los demás.</li></ol>
Indicaciones	<ol style="list-style-type: none"><li>(1) Ver ejemplo del apartado Ejemplo.</li><li>(2) Como variante, se puede proponer que los alumnos adopten normas de aula con esta actividad, dejando colgadas sus señales diseñadas en las paredes.</li></ol>

---

### Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon

La actividad desarrolla la técnica del **aprendizaje entre iguales**, ya que se favorece la comunicación en el aula de ideas y pensamientos, utilizando para ello el inglés. Los alumnos se nutrirán de las aportaciones de sus compañeros practicando tanto su dicción como sus destrezas de escucha e interpretación.

Las técnicas de la actividad relacionadas con el autor Kleon son las siguientes: no hace falta ser un genio, poniendo de manifiesto a los alumnos que todos podemos ser creativos proponiendo algo simple como una señal; escribe el libro que quieres leer, realizada a través de crear una señal y su significado para un determinado comportamiento o prohibición que les gustaría que existiera; el secreto: haz un buen trabajo y compártelo, se favorece en el aula la comunicación de ideas y de pensamiento, ayudando al aprendizaje colectivo; lo ordinario + atención extra = lo extraordinario, los estudiantes observarán y analizarán algo ordinario como señales de tráfico, y les darán otro significado, generando algo extraordinario; sé amable, durante toda la actividad se trabaja la comunicación del grupo y la valoración de las ideas creativas de los compañeros;

creatividad también es restar, esta última es al generar un producto creativo que es la suma de una simbología simple reflejada en la señal y un frase sencilla.

Roba como un artista	
No hace falta ser un genio	✓
Escribe el libro que quieres leer	✓
Usa tus manos	
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	
El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	✓
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	✓
Sé amable	✓
Sé aburrido	
Creatividad también es restar	✓

### Recursos y materiales

- Imagen ejemplo de grupos de señales, para mostrar al alumnado. Se repartirán copias impresas en clase o se proyectará desde el ordenador. <https://c8.alamy.com/compes/dmtkf5/senal-de-carretera-icomas-las-senales-de-trafico-ilustracion-vectorial-dmtkf5.jpg>

### Evaluación

Se evaluará mediante la observación las aportaciones de cada alumno y alumna, apoyándose en una rúbrica en la que figuren ítems como pronunciación y entonación adecuadas, coherencia gramatical, uso adecuado de verbos modales, participación con compañeros y contenido original y creativo. Se aportará una retroalimentación a los alumnos para que puedan mejorar los aspectos del lenguaje que necesiten, y se reforzará la capacidad creativa demostrada por el alumno.

### Ejemplo

Ejemplo de propuesta del alumno para cambiar la percepción de la señal:



*Context: In a coffehouse*

*Beware! People **can** easily change their minds.*

**Figura 9. Señal de tráfico.** Fuente: [https://cdn-01.media-brady.com/store/stes/media/catalog/product/d/m/dme\\_u\\_tc35\\_49\\_1\\_std.lang.all.gif](https://cdn-01.media-brady.com/store/stes/media/catalog/product/d/m/dme_u_tc35_49_1_std.lang.all.gif)

#### 4.2.8. *Me quiere sonar...*

---

*Rosalía quiere ampliar horizontes, está buscando descubrir letras con mucho significado para sus canciones, vídeos que la inspiren, diálogos con mensajes divertidos... En su próximo proyecto quiere volver a hacer un collage de cosas que le gusten. Hemos aceptado la responsabilidad de facilitarle el trabajo, y vamos a enseñarle cosas que se podrían hacer a partir de nuestros gustos musicales. Seleccionaremos una canción con su videoclip y lo transformaremos de forma creativa.*

#### **Introducción y motivación**

Parte de la actividad se deriva de dos ejercicios creativos de Kleon, la creación de *Blackouts* (sobre un texto elegir palabras para expresar una idea, y tachar en negro el resto de contenido) e inventar los diálogos de un contenido visual, extraído de su libro *Roba como un artista: el diario*. La actividad se considera motivadora para el alumnado como consecuencia de trabajar con una canción en inglés que ellos mismos elijan. Otra parte de la actividad es un listening de una canción en inglés de un reconocido artista, Bo Burnham, cuyas letras de las canciones cuentan historias cómicas, por lo que se considera atrayente para el alumnado.

La actividad se propone para que los alumnos practiquen el idioma desde la escucha y la creación de un texto como diálogo, utilizando tiempos verbales en pasado con sus expresiones temporales. La creatividad del ejercicio está en seleccionar las palabras de la canción para expresar otra idea, y en relación a esa idea u otra, comunicar algo distinto a lo que dice la canción.

#### **Objetivos**

- Motivar al alumnado permitiendo que guíe su conocimiento.
- Fomentar la actitud creativa y la apreciación cultural.
- Utilizar técnicas que permitan favorecer la creatividad.
- Desarrollar el potencial creativo de forma individual.

Conceptuales y procedimentales:

- Ejercer la comprensión de textos orales y escritos en inglés.
- Comunicar ideas en inglés a través de tiempos verbales en pasado.
- Utilizar y dominar el vocabulario del idioma.

#### **Contenidos**

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 1. Comprensión de textos orales y Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

---

Contenidos	Estrategias de comprensión/producción; aspectos socioculturales y sociolingüísticos; funciones comunicativas; estructura sintáctico-discursivas (narración de acontecimientos pasados y habituales); patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación.
------------	--

---



<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Bloque 1. Reconocer léxico oral de uso común relativo a asuntos cotidianos y a temas generales o relacionados con los propios intereses, estudios y ocupaciones, e inferir del contexto y del cotexto, con apoyo visual, los significados de palabras y expresiones de uso menos frecuente o más específico.</p> <p>Bloque 2. Producir textos breves y comprensibles, en un registro neutro o informal, con un lenguaje sencillo, en los que se da, se solicita y se intercambia información sobre temas de importancia en la vida cotidiana y asuntos conocidos o de interés personal, educativo u ocupacional, y se justifican brevemente los motivos de determinadas acciones y planes, aunque a veces haya interrupciones o vacilaciones, resulten evidentes las pausas y la reformulación para organizar el discurso y seleccionar expresiones y estructuras, y el interlocutor tenga que solicitar a veces que se le repita lo dicho.</p>
<p>Estándares de aprendizaje</p>	<p>Bloque 1. 3. Identifica el sentido general y los puntos principales de una conversación formal o informal entre dos o más interlocutores que tiene lugar en su presencia, cuando el tema le resulta conocido y el discurso está articulado con claridad, a velocidad media y en una variedad estándar de la lengua. 7. Identifica la información esencial de programas de televisión sobre asuntos cotidianos o de su interés articulados con claridad (p. e. noticias, documentales o entrevistas), cuando las imágenes ayudan a la comprensión.</p> <p>Bloque 2. 1. Hace presentaciones breves y ensayadas, bien estructuradas y con apoyo visual (p. e. PowerPoint), sobre aspectos concretos de temas de su interés o relacionados con sus estudios u ocupación, y responde a preguntas breves y sencillas de los oyentes sobre el contenido de las mismas.</p>

### Temporalización y duración

La actividad se dará en la primera evaluación, que es cuando se prevé dar la unidad de los tiempos verbales pasados. Es una actividad de desarrollo, que se puede repetir para otros temas, simplemente cambiando los tiempos verbales por ejemplo.

La actividad se desarrolla en una sesión y media de 50 minutos y 30 minutos. La primera para las Fases I y II, con posibilidad de ser finalizada como tarea para casa, y la segunda para la Fase III. Previo a desarrollar la actividad, en otra sesión el profesor explicará en qué consiste la actividad y qué se les pide, con la finalidad de que traigan impresa la letra de la canción y la posibilidad de traer su teléfono móvil.

## Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El profesor explica la actividad en una sesión anterior.</li> <li>2. Cada alumno y alumna escogerán una canción en inglés, que cuente con videoclip musical.</li> <li>3. Se imprimirá la letra y se llevará a la sesión en la que se desarrolle la actividad. (1)</li> <li>4. Sobre la letra de la canción, cada estudiante escogerá palabras para formar una pequeña frase que transmita una idea, tachando las palabras no usadas. (2)</li> <li>5. El profesor motivará la siguiente fase proponiendo un listening de Bo Burnham, en el que se escuchará una canción del artista, el cual hace algo similar a lo que se pedirá a los alumnos. (3) Se proporciona un folio con la letra de la canción con algunos huecos a llenar.</li> </ol>
Fase II	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Sobre el videoclip de la canción, o sobre una parte de él, el estudiante se inventará un diálogo o monólogo en pasado para transmitir algo opuesto a la letra de la canción, evitando usar las palabras de la letra. (4)</li> </ol>
Fase III	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Todo el alumnado, de forma ordenada mostrará su trabajo, exponiendo la Fase II a modo de doblaje del videoclip.</li> </ol>
Indicaciones	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Se puede ofrecer el ordenador del aula para buscar la letra e imprimirla en conserjería.</li> <li>(2) El resultado será un <i>Blackout</i> similar a los de Kleon, se pueden utilizar para decorar el aula.</li> <li>(3) Bo Burnham es un comediante y cantautor con bastantes reproducciones en YouTube, que hace canciones contando historias de forma cómica, por lo que pueden resultar atractivas para los adolescentes.</li> <li>(4) Se dejará escrito en un folio el diálogo propuesto. Se dejará a cada estudiante utilizar su <i>smartphone</i> para visualizar el vídeo, si no se dejará usar el ordenador del aula, de forma ordenada.</li> </ol>

## Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon

Como técnica didáctica se realizará un **aprendizaje entre iguales**, según el cual los alumnos y alumnas aprenderán de sus compañeros escuchando y entendiendo su discurso.

Las técnicas de Austin Kleon que se desarrollan con la actividad son las siguientes: roba como un artista, al utilizar dos recursos propios de Kleon; no hace falta ser un genio, ya que los alumnos harán un falso doblaje de un fragmento de vídeo sin ser expertos en ello; escribe el libro que quieres leer, al dar pie a los alumnos a elegir el contenido que quieren trabajar y a producir aquello que les gusta; y los proyectos extras y los hobbies son importantes, al poner de manifiesto que una afición como es la música da lugar a elaborar algo creativo empleando el inglés.

Roba como un artista	✓
No hace falta ser un genio	✓
Escribe el libro que quieres leer	✓
Usa tus manos	
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	✓
El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	
Sé amable	
Sé aburrido	
Creatividad también es restar	

### Recursos y materiales

- Ordenador de aula y proyector, para buscar información si procede y reproducir un fragmento de un videoclip.
- Hojas con letra de canción de Bo Burnham y huecos para que los alumnos rellenen al escucharla.
- Vídeo para reproducir audio para listening, de Bo Burnham (cuenta con subtítulos para escuchas posteriores, o para la corrección) <https://www.youtube.com/watch?v=9BRCctVrdT4>

### Evaluación

La actividad no será evaluada. El profesor realizará una observación durante el desarrollo de la actividad, para corregir a cada estudiante todos los aspectos del idioma que se trabajan con los contenidos, a modo de pequeño comentario al realizar su exposición.

## LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

---

### 4.2.9. Nuestro país de las maravillas

*¡Nos han dado el chivatazo! Sabemos la línea de trabajo del futuro disco de Rosalía: un país de las maravillas. No sabemos mucho más, pero esto ya es bastante, ya que según parece ¡todo vale! Rosalía está buscando cosas locas, divertidas, originales... que le sirvan para las letras de sus canciones. Ha pedido a varios institutos que colaboren enviándole frases basadas en recursos literarios, que tengan gancho y significado.*

#### **Introducción y motivación**

La actividad se presenta como un ejercicio creativo para trabajar los cambios de significados de las palabras en el contexto. Aunque el estudio de la lengua se puede realizar mediante la observación de la realidad lenguaje, se quiere proponer una actividad en la que se creen contextos para utilizar ejemplos de metáforas, eufemismos, metonimias... a través de la connotación por un contexto creado en el aula.

Para ello, la actividad se deriva de una actividad de Kleon “el corte más simple”, en la que se propone coger dos elementos (ya sean imágenes, recortes de titulares, u otros) y combinarlos para generar un tercer elemento. En este caso se utilizarán dos imágenes para crear un elemento que dará lugar a utilizar los mecanismos de cambio de significado.

#### **Objetivos**

- Favorecer la imaginación y el desarrollo de ideas a través de soportes visuales, creando cosas con las manos.
- Entender la relación entre creatividad y humor, y adquirir actitud favorable para su desarrollo.
- Fomentar la autoestima propia y ajena, a través de valorar el trabajo creativo de los compañeros.
- Diferenciar entre producto/idea y la persona creadora, para aceptar críticas.

Conceptuales y procedimentales:

- Facilitar la comprensión de conceptos de denotación y connotación experimentándolos en el aula.
- Comprender la importancia del contexto respecto al lenguaje, así como su subjetividad.
- Conocer y utilizar recursos como la metáfora, metonimia, palabras tabú y eufemismos.

#### **Contenidos**

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 3. Conocimiento de la lengua de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

Contenidos	Comprensión e interpretación de los componentes del significado de las palabras: denotación y connotación. Observación, reflexión y explicación de los cambios que afectan al significado de las palabras: causas y mecanismos. Metáfora, metonimia, palabras tabú y eufemismos.
Criterios de evaluación	3. Comprender el significado de las palabras en toda su extensión para reconocer y diferenciar los usos objetivos de los usos subjetivos. 4. Reconocer los diferentes cambios de significado que afectan a la palabra en el texto: metáfora, metonimia, palabras tabú y eufemismos
Estándares de aprendizaje	3.1 Diferencia los componentes denotativos y connotativos en el significado de las palabras dentro de una frase o un texto oral o escrito. 4.1 Reconoce y explica el uso metafórico y metonímico de las palabras en una frase o en un texto oral o escrito. 4.2 Reconoce y explica los fenómenos contextuales que afectan al significado global de las palabras: tabú y eufemismo.

### Temporalización y duración

La actividad se enmarca dentro del Bloque 3. Conocimiento de la lengua. Se plantea como una actividad de resumen y síntesis, debido a que puede resultar confusa su ejecución si no se tiene buen control de los recursos de los mecanismos de cambio de significado. Será llevada a cabo en la segunda evaluación.

La duración de la actividad es de una sesión de 50 minutos, dejando unos 20 minutos para la Fase I, y los 30 restantes para la Fase II. Dependiendo del total de alumnos, y de su participación, podría extenderse la actividad a una segunda sesión ocupando los minutos necesarios de ella. Previo al desarrollo de la actividad se comentará a los alumnos traer recortes fotográficos.

### Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se pedirá a los alumnos que traigan recortes fotográficos en los que aparezca un elemento o cosa (por ejemplo una mujer, un coche, un animal, un plato...), basándose en sus intereses o no, así como material como tijeras. (1)</li> <li>2. Individualmente cada estudiante debe combinar mediante el recorte de dos elementos a modo de collage, obteniendo un tercer elemento cambiando así su sentido y significado.</li> <li>3. Este nuevo elemento dará pie a crear una expresión, contenida en un pequeño texto, en la que su significado literal cambie. Se debe indicar qué mecanismo se ha utilizado para ello, por ejemplo una metáfora. (2)</li> </ol>
--------	--

Fase II	<p>4. Cada alumno o alumna muestra su elemento y su texto asociado, al hacerlo se genera un contexto en clase en el que se acepta la connotación de sentido. (3)</p> <p>5. Se dará la posibilidad de dar <i>feedback</i> a los compañeros, poniendo en valor lo que les gusta de la actividad.</p>
Indicaciones	<p>(1) Realizar en una sesión previa a la actividad.</p> <p>(2) Ver ejemplo en apartado Ejemplo.</p> <p>(3) Se pueden colgar las imágenes resultantes en el aula, como futuro elemento inspirador y recuerdo de la expresión, en el caso de que les haya hecho gracia a los alumnos.</p>

### Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon

No se desarrolla ninguna técnica didáctica en concreto con esta actividad. Como estrategia de aprendizaje, se recurren a las imágenes, que en concreto las que propondrán los alumnos como collage serán estimulantes, y facilitarán el recuerdo de los conceptos a tratar.

Las técnicas implementadas derivadas del estudio de Austin Kleon son las siguientes: usa tus manos, los recortes fotográficos serán manipulados por los estudiantes con el fin de proporcionar ideas creativas; los proyectos extras y los hobbies son importantes, pueden utilizar recortes de cosas que les interesen, para así favorecer más la motivación y la actitud creativa; el secreto: haz un buen trabajo y compártelo, el alumnado presenta y expone su resultado final, para que los compañeros puedan aprender de lo que hacen y ver distintos puntos de vista; lo ordinario + atención extra = lo extraordinario, desarrollado con los recortes que dan lugar a cosas fuera de lo común, también prestando atención se puede explorar un recurso con carácter interesante o atractivo; sé amable, toda la clase participará en crear un contexto participando entre ellos para poner en valor, entender y aceptar sus metáforas, metonimias, eufemismos...; creatividad también es restar, al plantearse un recorte de imagen simple para conseguir un máximo efecto.

Roba como un artista	
No hace falta ser un genio	
Escribe el libro que quieres leer	
Usa tus manos	✓
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	✓
El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	✓
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	✓
Sé amable	✓
Sé aburrido	
Creatividad también es restar	✓

## Recursos y materiales

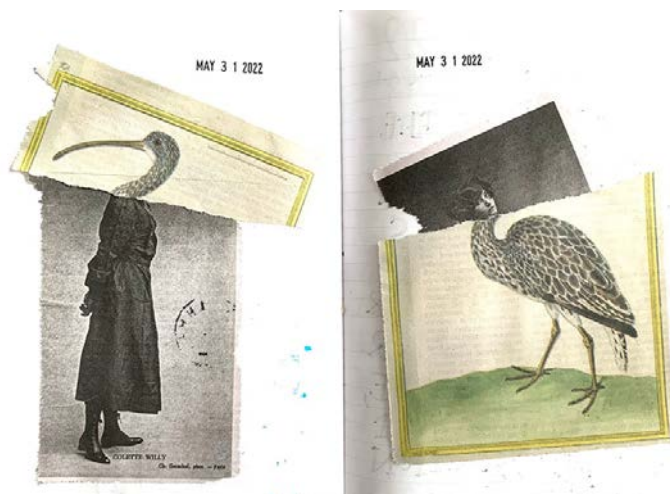
- No se requieren recursos ni materiales, no obstante el profesor puede proporcionar más recortes fotográficos por si a algún estudiante se le olvidara.

## Evaluación

La actividad no será evaluada. Por medio de la observación durante la actividad, y en especial de las exposiciones de los alumnos, el profesor podrá corregir el trabajo de los alumnos. A través de una pequeña retroalimentación en el momento, el profesor corregirá aquellos contenidos que estén mal aplicados, o aspectos a mejorar en la actividad.

## Ejemplo

A continuación, un ejemplo de lo que podría producir un alumno:



**Figura 10. El corte más simple.** Fuente:  
<https://austinkleon.substack.com/p/the-simplest-cut>

*“Ya casi se han olvidado aquellos tiempos en que las vestimentas siempre eran negras. Tal era la sorpresa hacia una prenda de otro color en el aula, que los jóvenes eran zarapitos, sin poder quitar la vista.”*

*“Ser un zarapito”. Es una **metáfora** para referirse a volver exageradamente la cabeza hacia el compañero de detrás, casi rompiéndose el cuello.*

### 4.2.10. Ni a su manera ni a la mía

*Algunos de nuestros ídolos nos han acompañado durante el curso, sabemos tanto de ellos que incluso los podríamos imitar. Espera... ¿lo hacemos? Venga, sí. Vamos a contar algunas de las obras más relevantes de la literatura estudiada como si fuéramos ellos, realizaremos una entrevista para hablar de una obra sin ser el autor original ni nosotros mismos, a ver si sabemos quién es quién.*

## Introducción y motivación

La actividad se basa en una actividad que propone Kleon de reescribir algo existente. Se aprovecha esto para que los alumnos lean de nuevo textos literarios vistos durante el curso, dando margen a su creatividad para reescribirlos, pero como si lo hiciera uno de sus ídolos o referentes. Además la actividad será gamificada, presentada como una pequeña competición con un sistema de puntos, por lo que se espera que los alumnos y alumnas se animen a participar.

Se realizará por parejas, y para presentar su trabajo realizado harán una teatralización. Se tratará como si uno de ellos fuera un presentador que entrevista a la persona famosa elegida, y hablarán de una obra sin mencionar su título y autor, ya que serán los demás estudiantes quiénes traten de adivinarlo.

## Objetivos

- Trabajar en pareja para favorecer la creación de ideas.
- Motivar la participación del alumnado a través de la gamificación y de los intereses del alumno.
- Entender que se puede ser creativo a través de la transformación de lo existente.
- Entender la relación entre creatividad y humor, y adquirir actitud favorable para su desarrollo.
- Trabajar la expresión corporal, y la comunicación verbal y no verbal.

Conceptuales y procedimentales:

- Reconocer las principales obras y sus autores de la Edad Media al Siglo de Oro.
- Promover la lectura y fomentar el gusto hacia ella.

## Contenidos

Los contenidos trabajados son los pertenecientes al Bloque 4. Educación literaria de la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo.

---

Contenidos	Aproximación a los géneros literarios y a las obras más representativas de la literatura española de la Edad Media al Siglo de Oro a través de la lectura de fragmentos significativos y, en su caso, textos completos. Conocimiento de las características generales de los grandes periodos de la literatura desde la Edad Media al Siglo de Oro y acercamiento a algunos autores y obras relevantes.
Criterios de evaluación	1. Favorecer la lectura y comprensión de obras literarias de la literatura española y universal de todos los tiempos y de la literatura juvenil, cercanas a los propios gustos y aficiones, contribuyendo a la formación de la personalidad literaria 3. Fomentar el gusto y el hábito por la lectura en todas sus vertientes: como fuente de acceso al conocimiento y como instrumento de ocio y diversión que permite explorar mundos diferentes a los nuestros, reales o imaginarios.

---



	4. Comprender textos literarios representativos de la literatura de la Edad Media al Siglo de Oro, reconociendo la intención del autor, relacionando su contenido y su forma con los contextos socioculturales y literarios de la época, identificando el tema, reconociendo la evolución de algunos tópicos y formas literarias y expresando esa relación con juicios personales razonados.
Estándares de aprendizaje	1.2. Reconoce y comenta la pervivencia o evolución de personajes-tipo, temas y formas a lo largo de diversos periodos histórico/literarios hasta la actualidad. 3.1. Lee y comprende una selección de textos literarios, en versión original o adaptados, y representativos de la literatura de la Edad Media al Siglo de Oro, identificando el tema, resumiendo su contenido e interpretando el lenguaje literario. 4.1. Expresa la relación que existe entre el contenido de la obra, la intención del autor y el contexto y la pervivencia de temas y formas, emitiendo juicios personales razonados.

### Temporalización y duración

Esta actividad se plantea para la tercera evaluación, el tipo de actividad es resumen y síntesis, ya que se trabajarán algunos contenidos de literatura vistos durante el curso. Se realizará en el momento del curso cercano al examen final del curso, para repasar dichos contenidos y ayudar a los estudiantes con una pequeña nota extra sobre el examen.

La actividad se desarrollará en una sesión y media de 25+50 minutos. En la primera sesión, se cogerán los 25 últimos minutos para desarrollar la Fase I, introduciendo la tarea, dando margen al alumnado a organizarse y trabajar, y pedirles como tarea para casa que finalicen esta Fase I. En la segunda sesión dará lugar la Fase II.

### Desarrollo y fases

Fase I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se divide la clase en parejas, tratando de juntar a aquellos alumnos con mejores resultados académicos con aquellos que destacan menos. (1)</li> <li>2. El profesor reparte a cada pareja un escritor y una obra de la literatura española de las trabajadas durante el curso. También explica cómo se va a desarrollar la actividad, el sistema de puntos que se establece, y cuál es el premio para los 4 equipos ganadores.</li> <li>3. Cada pareja deberá seleccionar un fragmento significativo de la obra y reescribirlo, pero en lugar de con sus palabras, tratando de imitar a uno de sus ídolos o referentes (por ejemplo Ibai Llanos o Ter). En cada pareja uno actuará de entrevistador que preguntará cosas sobre su obra, y el otro responderá, con el texto reescrito. Se iniciará en el aula y se terminará en casa,</li> </ol>
--------	---

	ya que los alumnos deberán buscar el texto y visualizar el contenido de sus ídolos para tratar de imitarlos.
Fase II	<ol style="list-style-type: none"><li>4. Cuando toda la clase tengan reescritos sus fragmentos de obra, por turnos, cada pareja dirá a quién van a imitar y actuarán como si de una entrevista se tratara entre la persona elegida y un reportero. Los demás deberán tratar de adivinar de qué obra se trata y quién es su autor. (2)</li><li>5. Cuando todos los alumnos hayan expuesto, se procede al recuento de puntos (que se habrá ido escribiendo en la pizarra para dejar constancia de ello), y se premiará a las 4 parejas que más puntos hayan acumulado.</li></ol>
Indicaciones	<ol style="list-style-type: none"><li>(1) Esto es para favorecer a los alumnos con peores resultados, ya que a los ganadores se les da una recompensa de puntos en el examen final.</li><li>(2) Esta actividad contará con un sistema de puntos, quienes acierten el autor y obra, se llevarán 2 puntos, quienes acierten uno de los dos, solo 1 punto. Existirán por tanto los rebotes para adivinar de qué se trata y de quién. Si la pareja que presenta, se adivina su autor y obra entre 1 minuto y 3 minutos, también reciben 1 punto, para evitar que la reescritura del texto sea muy fácil o muy difícil. De las cuatro parejas ganadoras, se otorgarán +0,8 puntos en el examen a la primera, +0,6 puntos a la segunda, +0,4 puntos a la tercera y +0,2 puntos a la cuarta.</li></ol>

### **Metodología: técnicas didácticas y técnicas Kleon**

La actividad contará con la técnica didáctica de la **gamificación**, la actividad se presenta como una pequeña competición motivando al alumno a participar para obtener su recompensa. También se utiliza el **trabajo en equipo**, ya que se espera que cada pareja trabaje en la actividad, coordinándose y desarrollando individualmente su capacidad de trabajo en equipo. En menor medida se trabaja la **teatralización**, ya que la exposición se llevará a cabo como si fuera una entrevista entre el ídolo y un reportero.

En cuanto a las técnicas de Kleon, se utilizan las siguientes: los proyectos extras y los hobbies son importantes, en este caso la actividad da margen a trabajar con cosas que nos gusten, siendo el punto de partida para desarrollar la creatividad imitando; el secreto: haz un buen trabajo y compártelo, de nuevo, al realizar exposiciones para toda la clase, cada pareja muestra el trabajo realizado; sé amable, durante toda la actividad los alumnos deberán comunicarse con educación y respeto con su pareja, tratando de congeniar en la interpretación de la exposición.

Roba como un artista	
No hace falta ser un genio	
Escribe el libro que quieres leer	
Usa tus manos	
Los proyectos extras y los hobbies son importantes	✓
El secreto: haz un buen trabajo y compártelo	✓
Lo ordinario + atención extra = lo extraordinario	
Sé amable	✓
Sé aburrido	
Creatividad también es restar	

### Recursos y materiales

- El profesor puede facilitar de nuevo a los alumnos, mediante la plataforma usada habitualmente (Microsoft Teams, por ejemplo), las obras literarias que se trabajarán.
- Cuestionarios impresos para cada estudiante, para comprobar participación de cada pareja.

### Evaluación

La actividad no será evaluada. Sin embargo para evitar que en cada pareja el reparto de trabajo esté descompensado, los alumnos y alumnas responderán a un cuestionario en papel con ítems puntuados del 1 al 5. Cada ítem será una pregunta acerca del trabajo de su compañero o el suyo propio. Se avisará de estos cuestionarios al inicio de la actividad, con la intención de que los alumnos sean responsables. Si observamos que alguna pareja no concuerda en su reparto del trabajo, hablaremos con ellos.

### 4.3. REPERCUSIÓN DEL TRABAJO EN REDES

---

Kleon nos habla de la importancia de compartir el trabajo y hacerlo visible. El trabajo es aquello que transcurre durante un tiempo, no es solo una cosa sino un proceso (Kleon, 2016). Por lo tanto además de mostrar el resultado final, también sirve enseñar cómo llegamos a ello, ya que así ayudamos a que otras personas aprendan de lo que nosotros hacemos.

En algunas de las actividades propuestas, se ha hecho alusión a compartir entre los alumnos ideas, referencias y parte del trabajo. En este apartado, se hablará de cómo poder difundir el contenido con los alumnos y alumnas. Sería interesante trabajar con una red social que ellos usen habitualmente como puede ser Instagram, pero se entiende que gran parte de los alumnos no querrán publicar su contenido en él. Las acciones llevadas a cabo serán el uso de una plataforma diferente, en este caso Pinterest, que se desarrollará como la actividad Escenio virtual; y una segunda acción más convencional que será la de publicar los trabajos de los estudiantes en la página web del instituto.

El publicar en la página web del instituto será a cargo del profesor, con el consentimiento de sus alumnos y alumnas. En ella se subirán algunos de los trabajos finales, permitiendo así a otros alumnos que no sean del curso visualizarlos. Es por ello que se puede usar también como estrategia de reclamo para la elección de materias optativas, enseñando a los alumnos qué tipos de actividades se realizan y en qué consiste la asignatura. Para enseñar el proceso, se plantea la actividad Escenio virtual. Un escenio, anteriormente explicado, es una red de personas que aportan contribuciones y comparten ideas, enriqueciendo así el trabajo creativo.

#### Escenio virtual

##### **Introducción y motivación**

Se propone esta actividad como complementaria a todas las actividades anteriores, ya que se trata de que los alumnos y alumnas muestren su trabajo compartiendo parte del proceso de creación. Se deriva de la técnica de Kleon “El secreto: haz un buen trabajo y compártelo” (2012), pero también de su libro Aprende a promocionar tu trabajo.

Para ello se publicarán imágenes que muestren aspectos de las actividades, a través de la plataforma Pinterest. Se elige ésta por tres motivos: se estima que los alumnos no disponen de ella, por lo que no les importará difundir su contenido ahí; además es muy utilizada entre artistas, sirviendo también para la exploración de ideas y referencias; y permite organizar pines (publicaciones) en tableros, lo que será de ayuda para agruparlo por actividades. Los tableros pueden estar privados, siendo visibles para el grupo.

## Objetivos

- Comprender la creatividad como algo que se puede desarrollar de forma colectiva.
- Concienciarse de los beneficios del trabajo común y desarrollar sentido de pertenencia al grupo.
- Entender que el proceso creativo es tan importante como el producto creativo.
- Adquirir actitud positiva para compartir parte del proceso y producto creativos.
- Fomentar el uso de las TICs, entendiéndolas como una ayuda y apoyo en otras áreas.

## Temporalización y duración

La actividad se iniciará en la primera evaluación, como algo complementario a todas las actividades, tanto del taller de creatividad como otras del curso. Se puede destinar una sesión de Tecnología a explicar el funcionamiento de la plataforma Pinterest, como buscador de imágenes y como difusor de contenido. Durante el desarrollo de actividades en las sesiones, se puede dejar tiempo al alumnado para tomar fotos de su trabajo (unos 5 minutos aproximadamente) y publicarlas.

## Desarrollo

1. Se explicará a los estudiantes en qué consiste la plataforma Pinterest, cómo hacerse un usuario, cómo publicar y buscar contenido, y cómo unirse a los tableros que cree el profesor. Se mencionará de qué recursos se dispone para tomar fotografías y conectarse a Pinterest si no se dispone de teléfono con conexión a internet. (Se facilitará una cámara de fotos y se dispondrá del ordenador del aula).
2. Cada alumno o alumna decidirá qué mostrar durante sus proyectos y actividades, tanto individuales como de grupo. Se dispondrá de unos minutos en las sesiones para realizar fotografías y publicar el contenido.
3. Se puede dejar al alumnado conectarse a la plataforma durante las primeras fases del proceso creativo, para buscar ideas e imágenes que pueden añadir a sus *moodboards*, por ejemplo. También se les recomendará ojear los tableros que se vayan creando para observar las aportaciones de los compañeros.

## Recursos y materiales

- Se espera que los alumnos y alumnas tengan dispositivo móvil con acceso a internet, para realizar las fotografías de sus actividades y proyectos, y poderlas subir a la plataforma.
- En caso de no disponer o no estar permitido el uso de teléfonos móviles, se pondrá a disposición del alumno el ordenador del aula para subir las imágenes, realizadas en este caso una cámara de fotos del centro.

#### 4.4. EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

---

Si bien durante las actividades académicas ya se ha hecho alusión a lo que podría suponer una evaluación a las mismas, en este apartado se hablará de cómo valorar el aprendizaje que los alumnos han podido obtener de esta propuesta de actividades a modo de taller de creatividad, y cómo y en qué mejorar tanto el docente como las actividades.

Para comprobar el cumplimiento de los objetivos planteados para los alumnos, se realizarán cuestionarios a principio de la intervención y al final de la intervención, como si se trataran de pre-post test. En ellos figurarán indicadores que nos permitan conocer datos sobre su autoestima, su autoconcepto creativo, su actitud hacia la creatividad y su capacidad para afrontar retos. Por último, al final de curso se realizará un segundo cuestionario, para conocer su opinión personal acerca del taller desarrollado.

En esta evaluación, se debe valorar si la metodología utilizada y las técnicas implementadas están al servicio de lo que queremos proponer, en especial las derivadas de Austin Kleon. La evaluación permitirá comprobar si estas técnicas son adecuadas en secundaria y permiten satisfacer el objetivo de esta memoria, que es poner la creatividad al alcance de todos teniendo los pies en el suelo. Las metodologías que se trabajan en las actividades son variadas, dependiendo de los objetivos a conseguir en cada una de ellas, sin embargo para la evaluación interesa tener en cuenta aquellas relacionadas con el trabajo en equipo. Es por ello que en la medida de lo posible, se procurará recoger información durante su desarrollo sobre las relaciones entre alumnos, su coordinación, su comunicación de ideas, y cómo éstas influyen en el proceso creativo.

Además de lo anterior, la evaluación implicará un proceso de reflexión sobre el cumplimiento de los objetivos del docente, y su repercusión sobre el aprendizaje del alumnado. La finalidad de ello es poder mejorar en la práctica docente, en particular sobre el compromiso de fomentar el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes.

##### **Instrumentos de evaluación**

Para realizar la evaluación se proponen los siguientes instrumentos de evaluación: un cuestionario que se realizará al inicio del curso y al final del curso, y un segundo cuestionario con preguntas abiertas al final del curso y de las actividades realizadas. Como instrumento de ayuda a la evaluación del taller de creatividad se realizará un informe, por parte de los docentes que hayan participado en las actividades propuestas, a través de la observación.

A continuación se plantea un cuestionario básico sobre creatividad, que trataría aspectos de autoconcepto creativo y nociones de creatividad, a realizar por los alumnos a principio y a final del curso. Sería más apropiado colaborar con el orientador del centro para elaborar un buen cuestionario. Como primera idea y teniendo presente los objetivos planteados, se propone el siguiente:

	SÍ	NO
1. ¿Te consideras creativo o creativa?		
2. ¿Consideras que algún compañero no es creativo o creativa?		
3. ¿Crees que puedes desarrollar o mejorar tu capacidad creativa?		
4. ¿Podrías ser creativo o creativa en determinados trabajos o tareas de clase?		
5. ¿Piensas que la creatividad es únicamente para producir cosas estéticamente agradables?		
6. ¿Se puede ser creativo en aspectos de la vida cotidiana?		
7. ¿Crees que los demás te pueden ayudar a ser creativo o creativa y generar buenos resultados o proyectos?		
8. ¿Un trabajo de grupo frente a uno individual, tiene más posibilidades de ser más creativo?		
9. ¿Conoces alguna técnica o forma para ser más creativo y generar ideas creativas?		
10. ¿Opinas que para generar una idea creativa únicamente hay que dedicar mucho tiempo a pensar?		

Para poder valorar el aprendizaje que los alumnos y alumnas obtienen del taller de creatividad, y también para tener aspectos en cuenta para mejorarlo, se propone un cuestionario final. En este caso se realizaría a los estudiantes al final del curso, y las preguntas serían tanto cerradas como abiertas, para que expresaran sus opiniones y sugerencias.

1. ¿Con qué dificultades te has encontrado a lo largo del taller?
2. ¿Qué piensas sobre realizar actividades similares en otras asignaturas?
3. ¿Cómo crees que te pueden servir en un futuro las técnicas de Kleon utilizadas?
4. ¿Cómo de preparado o preparada estás para enfrentarte a retos, trabajos y proyectos creativos?
5. ¿Qué opinas de abordar actividades creativas desde el trabajo en equipo?
6. ¿Qué opinas de compartir el trabajo y parte de él entre tus compañeros y en la red?
7. ¿Qué es lo que más te ha gustado del taller de creatividad? ¿Qué actividad de ha gustado más?
8. ¿Cambiarías algo de alguna actividad?
9. ¿Qué mejorarías del taller de creatividad propuesto?
10. ¿Qué dirías a una persona que diga que no es creativa?

Con los datos de carácter recogidos de los cuestionarios, el docente reflexionará y elaborará conclusiones, y finalmente propondrá mejoras para futuros cursos.





## 5. CONCLUSIONES

### Confiar en los alumnos y sus capacidades

Tras lo aprendido en este TFM y durante el máster, se presenta como conclusión el que hay que dar más margen a que los alumnos muestren su valía y sus capacidades. En el prácticum pude comprobar cómo los alumnos tienden a satisfacer el criterio del profesor en sus tareas y actividades, evitando cosas como innovar, sorprender e incluso disfrutar; otros en cambio hacían propias sus tareas y las tomaban como una oportunidad de expresión personal, indagando en otros aspectos y ampliando verdaderamente su conocimiento.

“Los niños realizan trabajos creativos de manera innata”  
 –Austin Kleon

Es por ello que aunque el taller de creatividad planteado pueda parecer que contiene actividades algo ambiciosas y difíciles para el alumnado, se da margen para que ellos lleguen a distintos resultados creativos factibles. Creo que puede llegar a sorprender al docente lo que los alumnos crearían si se confía en ellos, para que así puedan confiar en ellos mismos. “Los niños realizan trabajos creativos de manera innata” (Kleon, 2020), y debemos ayudar a que sigan desarrollándose sin perder esta capacidad (Robinson, 2006). Por eso dando pie a que experimenten relaciones diferentes y dando otro enfoque a la realidad, pueden llegar a situaciones que nosotros no imaginaríamos.

### Importancia de conectar con el alumnado

Se ha dado cierta importancia al estudio de los intereses del alumnado para conseguir beneficios en las clases, tales como mejorar la participación y comunicación en clase según indica Gloria Pérez (como se citó en Nogueira, 2021) y tender al clima C.A.S.A. a través de establecer un vínculo (Barroso et al., 2017). Con algunos de los objetivos del docente que se plantean se pretende conocer al alumnado, aprovechar las fortalezas de sus referentes e ídolos para educar en valores, y tener información para implicar al alumno y alumna durante las sesiones. Esto último lo pude comprobar en el prácticum, observando cómo el tutor enganchaba en sus clases a cada alumno utilizando metáforas o ejemplos con las circunstancias de cada uno, por ejemplo su localidad de procedencia. Esto es algo que se puede realizar desde el conocimiento de cada uno de ellos y su idiosincrasia.

Es por ello, que este TFM ha reforzado esta idea, y a modo de conclusión se manifiesta la importancia de conectar con los estudiantes. En las clases de secundaria, el número de alumnos suele ser elevado, por lo que, a mi parecer, puede ser una buena estrategia dedicar tiempo al estudio de referentes de

jóvenes para acercarse a ellos, frente a la imposibilidad de conocer a todos ya sea por las barreras comunicativas impuestas por ellos o por el tiempo disponible. Sin embargo, cabe mencionar que la escucha del alumnado es fundamental, para conocer a alguien hay que preguntar y escucharle; así que sumado a la labor de investigación privada que realizaría el profesor está la labor de saber escuchar al estudiante.

### Valor de la cultura audiovisual y no juzgar sin conocer

El papel que tiene la comunicación audiovisual en la cultura contemporánea es tal que constituye gran parte del conocimiento (Ardèvol et al., 2004). Hay que mencionar que gran parte del contenido de esta memoria ha sido extraído de material audiovisual, y no solo para la búsqueda de personas a las que admiran los jóvenes, también se ha utilizado para el estudio del arte de la creatividad, por ejemplo, a través de la visualización de charlas TEDx y entrevistas.

Con ello se pretende poner en valor la cultura audiovisual, pudiendo jugar a favor del profesor al incluirla en el aula, tanto por cercanía a los nativos digitales que integran las clases como por el interés que ésta suscita. Se concluye que el currículo y la práctica docente tienen que integrarla como forma de conocimiento, para adaptarse al mundo tecnológico. Del mismo modo, la presencia de los dispositivos electrónicos y los *smartphones* en el aula están en línea con esto, hay que buscar la forma de aprovecharlos y que no se conviertan en elementos disruptivos.

Como segunda conclusión, extrapolable a otros campos de la vida pero experimentada en este TFM a través de la cultura audiovisual, está la necesidad de no juzgar sin conocer. Los prejuicios suponen barreras al conocimiento, y pueden resultar en más distancia entre alumno y profesor. En base a lo observado de los ídolos adolescentes, se extrae que muchos han producido algo diferente y original, y en algunos casos se trata algo fruto del esfuerzo de una larga trayectoria, aunque no lo pudiera parecer. Con esto se manifiesta que primero hay que conocer e informarse para posteriormente juzgar y ser crítico; y también apreciar lo que hacen, ya que si fuera tan fácil, ¿por qué no lo realiza más gente?


### Necesidad de cambiar el sistema educativo

Mi visión del sistema educativo y la profesión docente ha cambiado por completo con el trascurso de este máster. He comprendido muchas de las funciones de un profesor, más allá de las visibles desde un aula cuando eres alumno, experimentando una evolución personal y adquiriendo espíritu crítico acerca del sistema educativo y su realidad. En este punto, la frase “el máster es un mero trámite” ha dejado de tener sentido: todo lo aprendido acerca de nuevas metodologías, la sensibilización hacia problemas educativos como la brecha de género STEM entre otros, la educación en competencias frente a solo en contenidos, y la importancia de trabajar lo emocional en las clases, todo esto apunta a una necesidad de cambio en el sistema educativo.

Este TFM pretende contribuir al cambio en términos de Creatividad. Desde el estudio de las personas entendidas en creatividad y educación, se ha hecho evidente la necesidad de favorecer entornos creativos donde los alumnos puedan desarrollar esta capacidad, habilidad, actitud y proceso, ya que como expresa Sático “la capacidad creativa está para la vida misma” (2018) y según Robinson es lo que le da propósito a la vida (2013). El futuro demanda personas críticas, creativas y éticas, así que como futuro docente acepto el compromiso de favorecer la creatividad de mis estudiantes.

Además, se ha adoptado a lo largo de la memoria una visión optimista de poder incluir la creatividad en actividades y tareas. Con ello se demuestra que es posible y verosímil desarrollarla trabajando los contenidos del currículo, en varias áreas y disciplinas. Citando de nuevo a Kleon, para ir terminando con este camino tras sus pasos, la creatividad es una herramienta para utilizar en diversos aspectos de la vida (2018).

### Importancia de dar crédito y compartir



“Ninguna idea es completamente original”  
–Austin Kleon

Por último, el trabajo refuerza la importancia de dar crédito, y compartir el conocimiento adquirido y los logros alcanzados, para favorecer redes de conocimiento casi a modo de “escenio” (Kleon, 2016). Es por ello que me gustaría concebir este TFM como una contribución más al estudio de la creatividad dentro de este máster, y respecto a los trabajos de alumnos anteriores, como una secuencia de un trabajo colectivo mayor al que ir aportando cosas. Y finalmente, del mismo modo que el trabajo de otros compañeros me ha servido a mí a través del robo creativo (Kleon, 2012), espero que mi trabajo sirva de ayuda para aquellos que algún día, al igual que yo, seremos profesores comprometidos con el cambio y con sus alumnos y alumnas.



## 6. LÍNEAS FUTURAS

En este apartado se hará mención a aquellos aspectos que se podrían ampliar en la presente memoria, como mejoras o como algo en lo que profundizar. Para esto se seguirá una serie de líneas futuras que concretarán estas acciones a llevar a cabo.

### Aprovechamiento de la información de los referentes

A primera vista puede parecer que el estudio de los referentes de los adolescentes no está muy vinculado a lo que se pretende hacer. Sin embargo se trata como una estrategia para mejorar la comunicación y fomentar el interés de los alumnos y alumnas, por lo que como línea futura, el docente empleará esa información extraída de los ídolos en sus discursos durante las sesiones, en sus actividades, e incluso en sus exámenes. Con lo anterior se puede conseguir más impacto en la educación en valores sobre los jóvenes, aprovechando los puntos fuertes de aquellos a los que admiran.

### Colaboraciones y acciones a favor de la creatividad

Sería interesante la ampliación de este TFM para seguir proponiendo actividades creativas, trabajándolas en más asignaturas y en mayor cantidad, tanto en este curso de tercero de ESO como en los demás. Desde esta memoria se recuerda la posibilidad que tiene el profesorado de colaborar entre sí, teniendo como objetivo mejorar el aprendizaje del alumnado. Si esto se lleva a cabo, y como se ha mostrado a lo largo del presente trabajo y en las conclusiones, es posible diseñar actividades en las que los alumnos trabajen la creatividad, utilizando técnicas y herramientas manteniendo los pies en el suelo.

De igual manera, sería interesante realizar un plan de lectura acerca de libros de creatividad. En este trabajo se ha indicado que la obra de Austin Kleon podría resultar interesante en los institutos, por su estética llamativa y fácil de seguir, por su vocabulario simple y cercano, y además por tratarse de libros no muy extensos. Se pueden proponer otro tipo de autores que vayan en esta línea, que aporten ideas para trabajar la creatividad y romper ciertos mitos que la gente ha interiorizado acerca del tema.

Siguiendo esta misma línea, en algunas sesiones de tutorías sería interesante complementar la acción propuesta en este TFM. Para ello se trabajaría con los alumnos algunos conceptos y fundamentos teóricos sobre la creatividad. Si bien no interesa tanto enseñar su definición (de las cuales hay una extensa lista), los objetivos que se perseguirían serían los mismos propuestos en esta memoria: hacer entender a los alumnos que todos somos creativos, y que hay acciones y técnicas tanto para fomentar la creación de ideas como para recuperar o mantener la creatividad.

## Evaluación de la propuesta de actividades

Como ya se ha mencionado, para evaluar el taller de creatividad en su totalidad, se crearán cuestionarios. Los planteados en esta memoria son aproximaciones, sin embargo sería recomendable realizarlos en conjunto con el departamento de orientación. Así, pueden ser más completos y abordar preguntas relacionadas con el autoconcepto creativo y la autoestima, ya que por la formación de los orientadores es de esperar que tengan más control en la psicología de la creatividad. También se contaría con este departamento a la hora de analizar los datos y extraer conclusiones.

### Atención a la diversidad

El taller de creatividad propuesto hace una breve mención a la atención a la diversidad de las actividades. Como futura ampliación, habría que tener en cuenta al alumnado en cuestión para poder adaptar las actividades sin perder su esencia creativa. De nuevo, se podría contar con el departamento de orientación para emprender acciones mejor guiadas de lo que se podría esbozar aquí, dando como resultado unas actividades desarrolladas en profundidad.

### Evaluación de las actividades

En cada actividad propuesta, se ha determinado brevemente en qué podría consistir su evaluación de cara a la materia. Se podría desarrollar en profundidad cómo se realizaría, cuáles serían sus rúbricas o instrumentos de evaluación, y el peso sobre la calificación final. No obstante, y debido a que se proponen para materias distintas, no se realiza esto. Se estima que en la práctica real cada profesor que participe en el taller de creatividad, propondrá actividades similares a éstas para fomentar el potencial creativo y su pertinente evaluación y calificación, detallándolo en la programación didáctica.

## 7. REFERENCIAS

- Antezana Barrios, L. y Andrada Sola, P. (2018). *En clave adolescente. Referentes, prácticas y hábitos de consumo audiovisual*. Universidad de Chile, Instituto de la Comunicación e Imagen ICEI. <http://libros.uchile.cl/803>
- Ardèvol, E. (Coord.), Muntañola, N. (Coord.), Adell, J. E., Fecé, J. L., Guarné, B., Propios, C., Selva, M. y Solà, A. (2004). *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. UOC.
- Barroso, L., De Diego, L. F., García, L., Izquierdo, A., Poyatos, M., Tanarro, J., Ramírez, J. A. y Vivas, M. A. (2017). *Mi genoma creativo*. Fundación Telefónica.
- De la Torre, D. (2020). Ken Robinson y diez frases que te harán reflexionar sobre el sistema educativo actual. *ThinkBig*. <https://blogthinkbig.com/ken-robinson-educacion-pensamiento-creatividad/>
- Doblas, M. y Montejo, M. (Director). (2022). *Lola Índigo. La niña* [Documental]. Fremantle, GTS Entertainment (Productora), Amazon Prime Video (Distribuidora).
- Ester (Ter) (11 de noviembre de 2019). *La SORPRENDENTE Arquitectura de las Gasolineras* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-YARoSvQd-g>
- Ester (Ter) (14 de agosto de 2017). *La arquitectura de La Oreja de Van Gogh* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=VfbWYUTgmhY&ab\\_channel=Ter](https://www.youtube.com/watch?v=VfbWYUTgmhY&ab_channel=Ter)
- Ester (Ter) (27 de febrero de 2020). *Nadie te explica nada* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=vsj52petDTo&ab\\_channel=Ter](https://www.youtube.com/watch?v=vsj52petDTo&ab_channel=Ter)
- Ester (Ter) (17 de octubre de 2016). *Resumen de TODA la Historia del Arte* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=-Lxxl2FcdFE&ab\\_channel=Ter](https://www.youtube.com/watch?v=-Lxxl2FcdFE&ab_channel=Ter)
- Farstad, H. (2004). Las competencias para la vida y sus repercusiones en la educación. En Ministerio de la Educación y de la Investigación, Noruega (co-org), *47ª reunión de la Conferencia Internacional de Educación de la UNESCO*. UNESCO.
- Fletcher, A y Benveniste, M. (2022). A new method for training creativity: narrative as an alternative to divergent thinking. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1-17. <https://doi.org/10.1111/nyas.14763>
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo veintiuno editores.
- González, O. (11 de mayo de 2022). Lola Índigo, sobre sus trastornos alimentarios: “Dejé de comer y me di cuenta de que estaba enferma”. *El*

País. Recuperado de <https://elpais.com/gente/2022-05-11/lola-indigo-sobre-sus-trastornos-alimentarios-deje-de-comer-y-me-di-cuenta-de-que-estaba-enferma.html>

- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Escola Superior de Disseny ESDi.
- Kent, C y Steward, J. (2008). *Observar, conectar, celebrar: Las enseñanzas sobre creatividad de Sister Corita*. Gustavo Gili.
- Kleon, A. (2016). *Aprende a promocionar tu trabajo: 10 recursos para artistas, diseñadores y creativos*. Gustavo Gili.
- Kleon, A. (2022). *Austin Kleon*. Recuperado el 02 de junio de 2022, de <https://austinkleon.com/about/>
- Kleon, A. (2020). Diez ideas para estimular tu creatividad: Austin Kleon, escritor y artista. *BBVA: Aprendemos juntos / Entrevistado por Zuberora Marcos*. Recuperado de <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/diez-ideas-para-estimular-tu-creatividad-austin-kleon/>
- Kleon, A. (2012). *Roba como un artista: Las 10 cosas que nadie te ha dicho acerca de ser creativo*. Aguilar.
- Kleon, A. (27 de agosto de 2018). *Scratch@MIT 2018: Creative is Not a Noun* [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=wB\\_y4BhmKRM&t=252s](https://www.youtube.com/watch?v=wB_y4BhmKRM&t=252s)
- Kleon, A. (2019). *Sigue adelante: 10 maneras de mantener la creatividad en las rachas buenas y en las no tan buenas*. Gustavo Gili.
- Kleon, A. (2022). The simplest cut. *Austin Kleon*. Recuperado el 08 de junio de 2022, de [https://austinkleon.substack.com/p/the-simplest-cut?utm\\_source=email&s=r](https://austinkleon.substack.com/p/the-simplest-cut?utm_source=email&s=r)
- La Vanguardia (28 de octubre de 2015). El aula digital, un modelo de éxito que convierte al alumno en protagonista. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20151028/54437519617/el-aula-digital-un-modelo-de-exito-que-convierte-al-alumno-en-protagonista.html>
- Llanos, I. (7 de marzo de 2021). Lo de Évole - Ibai Llanos. *Lo de Évole / Entrevistado por Jordi Évole*. [Programa de televisión]. Recuperado de [atresplayer.com/lasexta/programas/lo-de-evole/temporada-2/ibai\\_604213527ed1a8e191e91c16/](https://atresplayer.com/lasexta/programas/lo-de-evole/temporada-2/ibai_604213527ed1a8e191e91c16/)
- Martín, P. y Esteban, S. (2015). *Conduces tú: Coaching educativo: respirando el cambio*. EOS.
- Micha, A. (20 de marzo de 2022). Zendaya: la actriz que lucha contra el racismo y los estereotipos. *La Saga*. Recuperado de <https://www.la-saga.com/entretenimiento/zendaya-la-actriz-que-lucha-contra-el-racismo-y-los-estereotipos#>



- Meltzer, M. (2021). "Hay tantas cosas que quiero hacer": el mundo según Zendaya. *Vogue*. <https://www.vogue.co.uk/news/article/zendaya-british-vogue-interview>
- Moreno, E. (2022). *Eloy Moreno: Mi historia*. Recuperado el 30 de mayo de 2022, de <https://eloymoreno.com/mi-historia>
- Muntaner, J. J. (2014). Prácticas inclusivas en el aula ordinaria. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 7(1), 67-79.
- Nogueira Calvar, A. (6 de marzo de 2021). El poder de los referentes en la juventud. *El País*. Recuperado de <https://elpais.com/cultura/2021-03-06/el-poder-de-los-referentes-en-la-juventud.html>
- Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 86, de 8 de mayo de 2015, pp. 32051-32480. <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-362-2015-4-mayo-establece-curriculo-regula-implan.ficheros/549394-BOCYL-D-08052015-4.pdf>
- Ortega, M. S. (2004). *Desarrollo de la autonomía, la creatividad y el descubrimiento en un ambiente conductista en etapa preescolar*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Católica Andrés Bello]. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAQ0551.pdf>
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 76, de 30 de marzo de 2022, pp. 41571-41789. <https://www.boe.es/boe/dias/2022/03/30/pdfs/BOE-A-2022-4975.pdf>
- Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE). *Diario Oficial de la Unión Europea*, C/189, de 4 de junio de 2018, pp. 1-13. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=SV](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=SV)
- Robinson, K. (27 de junio de 2006). ¿Las escuelas matan la creatividad? [Vídeo]. [https://www.ted.com/talks/sir\\_ken\\_robinson\\_do\\_schools\\_kill\\_creativity?language=es](https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity?language=es)
- Robinson, K. (27 de marzo de 2013). Los secretos de la creatividad: Todos tenemos la capacidad de ser creativos / Entrevistado por Eduard Punset. *Redes*, (89). [Programa de televisión]. Recuperado de <https://www.rtve.es/television/20110327/todos-tenemos-capacidad-ser-creativos/420223.shtml>
- Robinson, K. (2001). *Out of Our Minds: Learning to Be Creative*. Capstone
- Romera, M. (23 de abril de 2019). Los deberes escolares son trabajos de Alcatraz y no sirven para nada. *El Mundo*. Recuperado de

<https://www.elmundo.es/papel/lideres/2019/04/23/5cb8624afc6c8300138b4653.html>

Romero, Y. H. (2015). El trabajo en equipo como estrategia educativa para estimular la creatividad e innovación. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, (11).

Rosales, V. y CNN (2019). *Vestido de color rosa, con flores y pantalones cortos, el reguetonero Bad Bunny defiende una nueva masculinidad*. Recuperado el 07 de junio de 2022, de <https://edition.cnn.com/style/article/bad-bunny-fashion-machismo/index.html>

Sátiro, A. (2019). *Angélica Sátiro: Filosofar ayuda a que los niños pongan voz a sus ideas. / Entrevistado por Regina de Miguel*. Recuperado el 8 de junio de 2022, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/angelica-satiro-filosofia/>

Sátiro, A. (20 de agosto de 2018). *V. Completa. La creatividad es imprescindible para pensar mejor. Angélica Sátiro, pedagoga / Entrevistado por Juana García* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UhuEoslGw4>

Soriano, M. A. (2005). La educación para la creatividad. En J. W. Gómez (Ed.), *Desarrollo de la Creatividad*. (pp. 152-160). Lambayeque: Fondo Editorial FACHSE - UNPRG. <https://n2t.net/ark:/13683/pRNM/Kpo>

Vicente, Z. (2021). El proceso creativo y sus fases. Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación. *Escuela de Inteligencia Directiva*. <https://inteligenciadirectiva.com/el-proceso-creativo-y-sus-fases-preparacion-incubacion-iluminacion-y-verificacion/#:~:text=La%20fase%20de%20incubaci%C3%B3n%20ocurre,como%20en%20un%20segundo%20plano%E2%80%9D>.

Vila, R. y Altozano, J. (productor). (7 de abril de 2022). *Análisis de MOTOMAMI. Entendiendo la transformación de ROSALÍA (con Rosalía)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8xGgFmoLRAE>

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. J. Cape: London.