

Bloque I

Fundamentación pedagógica

1. Nuevos retos, nuevos recursos

El programa *Educación Responsable* de la Fundación Botín propugna que la Educación Emocional, Social y Creativa es una de las piedras angulares para el desarrollo de una sociedad comprometida y mejor preparada para retos venideros. El concepto de Educación Emocional es, sin duda, complejo y por ello, su desarrollo debe ser atendido desde diversas perspectivas. Esta versatilidad para potenciar la Educación Emocional, a través de *Educación Responsable (ER)*, va estrechamente ligada a la innovación a través de las Artes, la creatividad y el liderazgo cultural.

La Fundación Botín lleva desde 2008, evaluando y trabajando en sus iniciativas y, en el caso del programa ER, midiendo el impacto del programa a través de sus recursos educativos. Este proceso de creación y evaluación circular conduce ahora a una nueva etapa que se inicia con *Crea tu Historia Musical*. Desde los estudios de medición de impacto realizados en distintos ámbitos y, en muchos casos encargados directamente por la Fundación Botín a instituciones externas, se puede afirmar que, trabajar desde las Artes y las emociones es una fórmula que consigue resultados significativos, vivenciados y duraderos en los participantes y en su entorno¹. (Ver informes de *Evaluación de impacto psicológico del programa Educación Responsable* realizada por la Universidad de Cantabria y *Evaluación pedagógica del programa Educación Responsable*, curso 2018-2019 realizada por la Fundación Europea Sociedad y Educación)

1.1 Innovación a través de las Artes

Innovar es el volver a trabajar sobre campos de acción conocidos para aplicarlos a nuevas circunstancias. Es la creación de nuevas formas de percibir y acercarse a los problemas.

Inbar, 1996

Toda pedagogía innovadora con impacto a largo plazo, requiere del acompañamiento, mediación y coparticipación en la construcción de los conocimientos. Por ello, y atendiendo las demandas del profesorado y de las políticas educativas, se continúa en la línea de creación de recursos educativos y artísticos que parten de:

¹ *Evaluación de impacto psicológico del programa Educación Responsable* realizada por la Universidad de Cantabria y *Evaluación pedagógica del programa Educación Responsable*, curso 2018-2019 realizada por la Fundación Europea Sociedad y Educación. <https://www.educacionresponsable.org/evaluacion-er/informes/>

- **Diseñar** procesos y escenarios de aprendizaje desde la investigación, con expertos de áreas curriculares diversas y metodologías artístico-educativas.
- **Generar** el valor patrimonial y social a través de la creación propia y de la construcción artística conjunta.
- **Mostrar** la tarea creativa y performativa como una doble vertiente de proceso y resultado.
- **Facilitar** la práctica colectiva sujeta al aprendizaje seleccionado, teniendo en cuenta el desarrollo de las variables de ER, las competencias clave, la evaluación circular y la reformulación.

Para que dicha innovación y su impacto sean efectivos se debe integrar a diversos protagonistas en el proceso. Tal y como indican Fullan y Stiegelbauer (1991), identificamos como actores principales a:

- **Los docentes:** que trabajan en red, propician los aprendizajes, coevalúan las propuestas finales e intercambian experiencias de éxito entre ellos.
- **Los equipos directivos:** como impulsores y facilitadores del proyecto.
- **El alumnado:** como agente activo en su creación, formación y evaluación.
- **La comunidad educativa:** incluyendo a familias, agentes sociales y participantes a nivel nacional e internacional.



En *Crea tu historia musical*, todos estos actores están contemplados y son necesarios en las diferentes etapas del recurso para optimizar esfuerzos y cumplir los objetivos. La innovación pedagógica de este material triangula en torno a los siguientes aspectos:

- **La introducción y experimentación de nuevos recursos didácticos** que propicien escenarios de aprendizaje más activos y motivadores, alineados con los tiempos actuales, y que contribuyan a la formación integral del alumno y al liderazgo cultural.
- **La realización creativa de experiencias multi-artísticas**, desde varias áreas curriculares, que favorezcan de manera clara la mejora de competencias clave del alumnado y el trabajo colaborativo entre el profesorado de distintas áreas.
- **El desarrollo de modelos e instrumentos de evaluación** que favorezcan la reflexión y nuevas propuestas de participación y/o codiseño encaminadas a situar las Artes como elemento de mejora personal y social.

En este sentido, los recursos educativos de ER están pensados para que contribuyan al aprendizaje activo de los estudiantes. A través de ellos, los docentes podrán aportar actividades, ideas y procedimientos a las prácticas habituales en su asignatura, agregando valor a sus aulas y posibilitando la interconexión de áreas de conocimiento. Finalmente el recurso propone nuevas formas de evaluación, alineándose con los preceptos educativos nacionales y europeos.²

² European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2021). Education and training 2020: Highlights from the ET 2020 Working Groups 2018-2020. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/96>

1.2 Creación musical y Creatividad

En *Crea tu historia musical* el montaje de un espectáculo performativo se considera una expresión social y un trabajo colaborativo que se nutre desde la creatividad entendida en dos vertientes:

- Como la capacidad de imaginar y motivar a los individuos para ser actores de cambio, centro de sus decisiones y su evaluación (Greene, 1905).
- Como una habilidad que desarrolla herramientas capaz de preparar a los individuos para acometer los retos complejos de nuestro siglo (Beghetto, 2015; Eisner, 2002; Greene, 1995; Wells y Claxton, 2002).

Para que el desarrollo de la creatividad sea aplicado a lo largo de todo el proceso de este recurso, su formato no es del todo cerrado. Es decir, la configuración del recurso se basa en la hibridación de elementos que vienen dados desde ER (**elementos cerrados**) y de otros que han de ser creados por los centros (**elementos abiertos**). Este modelo con diferentes itinerarios obliga al uso de la creatividad del alumnado y profesorado. El texto de las canciones, el argumento narrativo y diversos elementos de la puesta en escena dependen de las decisiones tomadas por cada grupo durante el desarrollo del proyecto. El grado de elementos cerrados y abiertos que cada centro decida tomar queda reflejado en lo que denominamos **itinerarios** del recurso.

MÚSICA	ITINERARIO	NARRATIVA	MÍNIMO DE ÁREAS/DOCENTES
Canciones con la letra ya escrita	A	GUIÓN CERRADO Se toma el guión facilitado en el recurso.	Música <i>*Recomendable contar con apoyo de Educación Artística/Plástica</i>
Canciones con letra pero guión personalizado por el centro	B	GUIÓN SEMIABIERTO Se tienen en cuenta las letras de las canciones y desde ahí se escribe un guión propio.	Música y Lengua castellana y Literatura* [^] <i>^Recomendable contar con asignatura de valores/ética</i>
Canciones sin letra	C	GUIÓN ABIERTO Se genera un guión propio.	Música, Lengua castellana y Literatura y/o Lengua Extranjera* [^]
Canciones sin letra y se componen nuevos fragmentos	D	GUIÓN ABIERTO + COREOGRAFÍAS.	Música, Lengua castellana y Literatura y/o Lengua Extranjera y Educación Física* [^] etc

Hay cuatro posibles itinerarios y la elección sobre el camino a recorrer queda en mano de los centros educativos y de los docentes participantes en el recurso. El punto de partida es la creación de escenarios de aprendizaje, pero el desarrollo ulterior y resultado final será tan diverso como participantes tenga el proyecto. Los **escenarios de aprendizaje** que se planteen deberán estar diseñados para ser:

- Relevantes y resonantes con los intereses de los estudiantes.
- Marco de desarrollo para sus futuras trayectorias profesionales.
- Personalizadas según aptitudes y habilidades del colectivo, y receptivas a su cultura y diversidad.

- Coherentes con los recursos disponibles en cada centro.
- Un reflejo de la identidad emocional, social y creativa de su comunidad educativa.

En términos de procesos, el trabajo continuado de la creatividad es necesario para la toma de decisiones y la resolución de conflictos. En términos de resultado esa aplicación creativa dará lugar a musicales variados e historias propias que surgen de cada colectivo, ganando así en el valor de la reflexión conjunta, el liderazgo educativo cultural y la búsqueda de soluciones a través de las Artes.

La importancia de la creatividad en el aprendizaje

El fomento de la creatividad ayuda al alumnado a mejorar su resiliencia, conciencia sobre los recursos propios y confianza, preparando a los individuos para acometer los retos de su vida.

Craft, 2002



Creatividad es uno de los conceptos más amplios con los que se trabaja en la educación y en la sociedad. Dicho término integra categorías como: iniciativa, inventiva, originalidad, disposición al cambio, aceptación del riesgo, proceso adaptativo, pero sobre todo colaboración y disposición a compartir habilidades pro-sociales, proyectos, procesos, actuaciones conjuntas y propuestas evaluativas.

Esta categorización se puede trabajar en el recurso ya que el alumnado, guiado por los docentes, puede crear las letras de las canciones, generar su guión, debatir las consecuencias de las decisiones, establecer a los responsables de cada área (escenografía, coreografía, producción) trabajar para asumir las divergencias inherentes al grupo; generar un proyecto común, etc. En resumen, este escenario de aprendizaje lleva a los participantes a tener que moverse en un entorno colectivo diverso y multifuncional, tomando decisiones y resolviendo problemas.

No obstante no se debe olvidar que para conseguir afrontar los nuevos retos de aprendizaje³ **es necesario promover la motivación y la participación activa e inclusiva tanto de todos los miembros del equipo educativo como de la comunidad.**

³ La situación vivida en la pandemia ha llevado a varias instituciones internacionales a repensar fórmulas educativas y a planificar nuevos itinerarios de aprendizaje para la mejora educativa. Entre ellas encontramos como relevantes las ideas de la Unión Europea (UE), la UNESCO o las del Foro Económico Mundial (FEM) y podemos ver líneas de confluencia que nos ayudarán a trazar nuestra nueva acción educativa. El FEM cuando habla de la Educación 4.0 se refiere a habilidades como la ciudadanía global y la creatividad como herramienta de resolución de problemas simples y complejos y a factores como la innovación educativa.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) también trabaja con indicadores educativos basados en la creatividad, la comunicación y el pensamiento crítico.

La LOMLOE pone también foco en el trabajo para la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y potencia estas variables ya aludidas.

1.3 Desarrollo del liderazgo cultural y de los escenarios de aprendizaje

Desde 2006, la Fundación Botín promueve, a través de su programa *Educación Responsable*, la creación de marcos innovadores de aprendizaje, con especial interés en el desarrollo integral de las personas a través de las Artes.

Estos marcos de aprendizaje se denominan **escenarios de aprendizaje**. Son situaciones enriquecidas por elementos artísticos en todos sus estadios: desde la planificación, la inmersión en el recurso, el desarrollo o su evaluación; todas contienen diferentes técnicas de ABI (Art Based Innovation).

En síntesis, podríamos afirmar que los escenarios de aprendizaje están en consonancia con las situaciones de aprendizaje propuestas en la LOMLOE y enriquecidas con la implementación del valor artístico. De esta forma nos permiten abarcar, desde un enfoque competencial e innovador, las dimensiones “capacidad” y “actitud” considerando, al mismo tiempo, los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 (ODS). El concepto de escenario de aprendizaje incluye, además del sentido de lugar creativo para la acción, el de recreación de la realidad mediante la cual los alumnos pueden mostrar y desarrollar sus capacidades y adoptar una actitud acorde con el entorno que se les proponga representar.

Jugo y Martín, 2023

El desarrollo a través de las Artes se enlaza además con el concepto de liderazgo cultural educativo basado en la capacidad de fomentar competencias a través de las Artes, que lleven a los individuos (participantes) a tomar conciencia de su realidad circundante y a promover acciones conjuntas para su mejora (Jugo y Martín, 2023).

En el caso del alumnado, toma conciencia a través del recurso, de las competencias necesarias para liderar equipos de trabajo y propiciar cambios positivos en su entorno.

Este desarrollo del liderazgo cultural se puede producir en diversos ámbitos, pero en esta ocasión el proyecto se enfoca en encuadrarlo dentro de los escenarios de aprendizaje propios de las comunidades educativas.