

CONSTRUIR LA CREATIVIDAD PASO A PASO

UNA PROPUESTA DE TALLER
PARA ALUMNOS DE SECUNDARIA

AUTORA

MARTA SÁNCHEZ MARCO

DIRECTORA

NEUS LOZANO SANFÉLIX

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER (TFM) EN LA
ESPECIALIDAD DE DIBUJO Y ARTES PLÁSTICAS
- MODALIDAD B -

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN/INNOVACIÓN DOCENTE
PEDAGOGÍAS DISRUPTIVAS. ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS
PARA LA INTERMEDIACIÓN DE LA PRODUCCIÓN
CULTURAL CONTEMPORÁNEA

Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras.

De la Torre (1999)

*Especial agradecimiento a mi tutora Neus Lozano Sanfèlix
y a mis compañeros del campus de Teruel.
Gracias también a mi hermana y a mis padres.*

SÍNTESIS DEL PROYECTO

El proyecto *Construir la creatividad Paso a paso* consiste en un taller práctico-teórico sobre el proceso creativo, iniciado a partir de un recuerdo o acontecimiento de nuestra memoria y fundamentado en el seguimiento de unos pasos guiados a través de sucesivas sesiones, en cuya metodología tanto razón como emoción juegan un papel fundamental. El producto final del proceso creativo es un libro de artista, que se comparte con los compañeros y muestra al público a través de una exposición colectiva.

Se encuentra dirigido a los alumnos de la etapa de Secundaria, en las materias especificadas en esta memoria. Su diseño ha sido puesto en práctica por primera vez durante la realización de este máster, en la asignatura *Diseño, Organización y Desarrollo de Actividades para el Aprendizaje de Dibujo y Artes Plásticas*, entre febrero y marzo de 2014.

PALABRAS CLAVE

Proceso creativo, educación disruptiva, motivación, aprendizaje experiencial, fotolibro, memoria y juego.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN - 1

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- 03** 1.1. Necesidades detectadas
- 04** 1.2. Propuesta de trabajo
- 05** 1.3. Estructura del trabajo

2. MARCO TEÓRICO

- 06** 2.1. Creatividad
- 07** 2.2. Proceso creativo
- 09** 2.3. Herramientas para desarrollar la creatividad
- 10** 2.4. Mapa de conceptos y moodboard
- 12** 2.5. Aprendizaje significativo
- 13** 2.6. El poder de la narración
- 13** 2.7. El libro de artista y el fotolibro

3. DISEÑO METODOLÓGICO

- 16** 3.1. Pedagogías disruptivas
- 17** 3.2. Descripción del proyecto
- 18** 3.3. Objetivos
- 19** 3.4. Marco de referencia. Antecedentes y referentes
- 20** 3.5. Fases del proyecto
- 27** 3.6. Temporalización
- 28** 3.7. Metodología de trabajo
- 30** 3.8. Proceso de evaluación

4. ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS - 33

5. CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS DE FUTURO - 35

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA - 36

ANEXO DOCUMENTAL

- 39** ANEXO 1. Modelos de cuestionarios de evaluación
- 47** ANEXO 2. Material adicional para los alumnos.
- 55** ANEXO 3. Alumnos, proyectos finales y muestra colectiva.
- 115** ANEXO 4. DVD. Material adicional. Proceso creativo de la autora.

INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Este proyecto corresponde al Trabajo Final del Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas (2013 - 2014), en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas. Se desarrolla en la “línea B” de investigación, *Pedagogías Disruptivas. Estrategias y tácticas para la intermediación de la producción cultural*, dirigida por la profesora Neus Lozano Sanfèlix.

La “línea B” de investigación/innovación se encuentra dirigida a generar propuestas innovadoras para la reflexión, consolidación y creación de estrategias interdisciplinares que tengan como objetivo la mejora del diseño curricular de las asignaturas de Dibujo y Artes Plásticas, así como la mejora de las metodologías y recursos asociados a la intermediación de las prácticas artísticas contemporáneas.

Para la definición de nuestro proyecto partimos de una reflexión sobre el sistema educativo en general y sobre la educación artística en particular.

En primer lugar, nuestra sociedad vive continuos cambios y transformaciones, de manera que asistimos día tras día a situaciones que hace tan solo unos años nos hubieran parecido increíbles. Sin embargo, mientras todo cambia, el mundo de la educación permanece igual, anclado en un paradigma más cercano al siglo XIX y a la producción industrial que a las dinámicas propias del siglo XXI. Se fomenta un modelo de enseñanza y aprendizaje en el que el alumno se centra en acumular conocimientos para saber responder correctamente preguntas o situaciones concretas. A pesar de que este tipo de aprendizaje es útil para almacenar los conceptos y relacionarlos entre sí, sin embargo actualmente el acceso a la información es universal y no tiene el mismo valor que antes. Por ello, interesa evaluar críticamente esta situación y buscar alternativas que ayuden al alumno a generar conocimiento por sí mismo.

En segundo lugar, el concepto con el que relacionamos más a menudo lo que llamamos educación artística en las etapas de la educación Primaria y Secundaria es el de “manualidades”, es decir, labores manuales en las que se pretende una creatividad casera o una forma de desconectar de la densidad generada por las materias centrales del currículo. La metodología empleada en muchos casos es, igual que en otras materias del mismo, descriptiva y orientada a la mimesis de las obras de grandes creadores o el aprendizaje de técnicas concretas, desarrollando muy poco la capacidad del alumnado para responder de manera individual o diferente a un problema concreto, es decir, su verdadera creatividad.

Nuestra creencia en la educación artística se enfrenta a este concepto de “manualidades”, para reivindicar que la enseñanza de las artes y de la cultura visual son áreas plenamente relacionadas con el conocimiento y con los procesos mentales, y no sólo con los manuales. La creatividad artística es mucho más que el aprendizaje de unas habilidades o modelos concretos, es una capacidad personal que todos los alumnos poseen y que, como profesorado, debemos ayudar a desarrollar.

El objetivo principal del proyecto *Construir la Creatividad Paso a Paso* es el de la mejora de la creatividad del alumnado. La creatividad constituye una de las claves del progreso porque es una herramienta para la resolución de retos presentes y futuros en nuestra vida personal y social. Por ello, es fundamental educar en la creatividad en la etapa de la Educación Secundaria, momento en el que la personalidad del alumno se está forjando y se forman los ciudadanos del futuro.

Para ello hemos desarrollado un taller teórico-práctico en el que se trabajan las diferentes fases del proceso creativo, con una metodología en la que se potencian tanto los procesos racionales como los emocionales, y cuyo producto creativo final es un libro de artista.

En el contexto de la Educación Secundaria, este taller se encuentra diseñado para ser aplicado principalmente en los cursos de la materia de Educación plástica y visual, así como también durante toda la etapa de Bachillerato.

Para la etapa de la ESO nos referimos a la materia optativa Educación plástica y visual, en los cursos 1º, 2º, 3º y 4º, atendiendo al currículo expresado en la legislación vigente correspondiente¹. Los bloques de contenidos más adecuados para su impartición son *Entorno audiovisual y multimedia* y *Expresión y creación*, pertenecientes a los tres primeros cursos. Durante el último curso los bloques más pertinentes en los que se podría poner en práctica son los de *Expresión plástica y visual*, *Artes gráficas y diseño* e *Imagen y sonido*.

En general, para la etapa de Bachillerato en la modalidad de *Artes plásticas, imagen y diseño*, la propuesta puede aplicarse tanto a la materia *Cultura Audiovisual* como a *Diseño*, atendiendo al currículo expresado en la legislación vigente correspondiente². Con el objeto de concretar las materias, estudiamos la oferta educativa de dos centros de Zaragoza en los que se puede cursar tal especialidad:

- Escuela de Arte de Zaragoza (escueladeartedezaragoza.com) → Materias optativas de primer y segundo curso: *Comunicación Audiovisual*, *Taller de Fotografía* y *Artes aplicadas del Libro*.
- I.E.S. Goya (iesgoyza.educa.aragon.es) → Materias específicas *Cultura Audiovisual* en primer curso y *Diseño* en segundo curso. / Materias optativas *Taller del Libro* en primer curso y *Taller de Fotografía* en segundo curso.

Si bien la fotografía, el dibujo o la pintura se presentan como las disciplinas más adecuadas para la puesta en práctica de la propuesta, los procesos narrativos que se especifican en la metodología son un método de discurso presente en otras materias, de manera que este taller podría adaptarse a contenidos curriculares muy diversos. Prueba de ello es que su diseño ha sido realizado por primera vez durante la realización de este máster, en la asignatura *Diseño, Organización y Desarrollo de Actividades para el Aprendizaje de Dibujo y Artes Plásticas*, entre febrero y marzo de 2014.

Atendiendo al enfoque innovador de la propuesta, se plantea la posibilidad de poder llevar a cabo la práctica en otras asignaturas no necesariamente enmarcadas en las enseñanzas regladas de la educación artística, enlazando con una apuesta por la interdisciplinariedad.

¹ BOA. BOLETÍN OFICIAL DE ARAGÓN. ORDEN de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación secundaria obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

² BOA. BOLETÍN OFICIAL DE ARAGÓN. ORDEN de 1 de julio de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.

1. PLANTEAMIENTO

DEL PROBLEMA

1.1. NECESIDADES DETECTADAS

Como indicamos anteriormente, tanto en nuestro sistema educativo en general como en las enseñanzas artísticas en particular no se fomenta la construcción de la verdadera creatividad. En la mayoría de los casos, ya sea por cuestiones temporales, por necesidad de ceñirse a unas exigencias curriculares o por falta de iniciativa, la docencia se encuentra muy enfocada hacia la mera transmisión de conocimientos por parte del profesor y ejecución de ejercicios por parte del alumnado. Esta realidad se acentúa en la etapa de Secundaria, momento de preparación para pruebas académicas posteriores, como el examen de Selectividad.

Se trata de una realidad que parece ser generalizada en la Educación Secundaria. Esta dinámica es monótona e impersonal y provoca desmotivación en el alumno, que centra sus esfuerzos de estudio en prepararse para los exámenes y, en la mayoría de los casos, no sigue un proceso de adquisición de conocimientos significativo, en el que el saber perdura en el tiempo y se integra en la vida. Además, también provoca una desorientación en el adolescente cuando tiene que dar una respuesta personal a un problema, sintiendo que no es capaz.

El conocido educador, escritor y conferencista británico Ken Robinson piensa que dicho enfoque del sistema educativo no es fortuito, sino que está pensado para generar unos ciudadanos acordes y rentables al sistema, modulados para responder a unas necesidades industriales en las que la creatividad no es bienvenida. En su conferencia *La escuela mata la creatividad* (2009) describe una educación heredera de la época industrialización en la que se estigmatiza el error y toda aquella postura diferente a la generalizada, por no ser productiva para el sistema.

Si bien es cierto que pensamos que influyen otros muchos factores para que un fracaso se produzca, y que además existen iniciativas concretas y el trabajo ejemplar diario de profesionales que demuestran que es posible educar en la creatividad, la realidad es que estas iniciativas parecen ser excepciones a la norma,

dadas las malos resultados que nuestro sistema educativo obtiene año tras años en comparativas con otros países, según se desprende de lo expuesto en el informe PISA³.

Lo que está claro es que la creatividad es una herramienta necesaria para la vida, mediante la cual el alumno vivirá de forma más exitosa su vida personal y profesional, por lo que debemos trabajar para potenciarla. En la *Propuesta de Decisión del Parlamento europeo y del Consejo* (2008: 3), relativa al Año Europeo de la Creatividad y la Innovación 2009, presentada por la Comisión de las Comunidades Europeas, se dice textualmente:

En nuestra sociedad, los nuevos productos, servicios y procesos, o las nuevas estrategias y organizaciones, requieren que las personas generen nuevas ideas y asociaciones entre ellas. Por eso, competencias como el pensamiento creativo o la resolución avanzada de problemas son esenciales tanto en el ámbito económico como en el social o el artístico.

1.2. PROPUESTA DE TRABAJO

La propuesta de trabajo concreta consiste en un taller práctico-teórico sobre el proceso creativo, iniciado a partir de un recuerdo o acontecimiento de nuestra memoria y fundamentado en el seguimiento de unos pasos guiados a través de sucesivas sesiones, en cuya metodología tanto razón como emoción juegan un papel fundamental. El producto final del proceso creativo es un libro de artista, que se comparte con los compañeros y muestra al público a través de una exposición colectiva.

Los pasos o etapas del proceso creativo, desarrollados ampliamente en el apartado Diseño Metodológico (18) son los siguientes:

1. Gestación del proceso creativo.
2. Inicio del proceso creativo.
3. Inspiración en el proceso creativo.
4. Desarrollo del proceso creativo.
5. Puesta en común de la experiencia creativa.
6. Muestra colectiva del producto creativo.

Por una parte, con el seguimiento de estos pasos hacemos que el alumno descubra que la creatividad no es un don de unos pocos, y sí es una capacidad que se puede construir en diferentes fases de trabajo. De esta forma, la creatividad se define como una herramienta que enfoca hacia la versatilidad y el entrenamiento de nuestra mente. Por otro lado, y aludiendo al ámbito emocional del aprendizaje, a través de la presente propuesta la vivencia del proceso creativo se muestra como algo vivo, compartido y personal, de manera que el aprendizaje no se realiza solamente en la dimensión cognoscitiva del alumno, sino también en su faceta emocional y reflexiva. Por ello, durante todas las fases del taller se comparten y se comentan los resultados finales, paso a paso, para ir construyendo el producto creativo, destacando su carácter personal y social al mismo tiempo.

³ El Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes o Informe PISA (*Program for International Student Assessment*) es un análisis del rendimiento de estudiantes que se realiza cada tres años en varios países por medio de exámenes, con el fin de obtener una evaluación comparativa internacional del aprendizaje de los alumnos. Resultados del último Informe PISA pueden consultarse en: meecd.gob.es/inee

1.3. ESTRUCTURA DEL TRABAJO

Una vez introducido este trabajo, detectadas las necesidades concretas y planteada la síntesis de la propuesta, indicamos a continuación cuál es la estructura de la memoria planteada.

En una primera parte planteamos el marco teórico en el que se fundamenta el trabajo, profundizando en el estudio de dos áreas concretas. En primer lugar, el ámbito de la creatividad y del proceso creativo, donde nos interesa encontrar unas herramientas que ayuden en su desarrollo y posibiliten el aprendizaje significativo. El segundo bloque de esta memoria nos remite al marco teórico relacionado con la metodología, en concreto a los procesos narrativos, que se incluyen en la dinámica del taller tanto por medio de las sinergias que se generan entre los actores del proceso como a través de la propia narrativa metodológica inherente al libro de artista o pieza final en la que el alumno trabaja.

En una segunda parte del proyecto presentamos el diseño metodológico de la propuesta, contextualizada en el marco disruptivo al que nos referimos anteriormente, orientado a unos objetivos concretos y con unos antecedentes y referentes. Su diseño se materializa en unas fases definidas en el tiempo, a través de una metodología concreta y es objeto de una evaluación final.

En los últimos apartados presentamos un análisis de datos y de resultados, producto de la reflexión posterior a la puesta en práctica del taller sobre el proceso creativo y enfocado a generar unas conclusiones y perspectivas de futuro.

La bibliografía específica y el anexo documental completan la memoria presentada.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. CREATIVIDAD

Si bien es conocido que la preocupación por el tema de la creación se remonta a la época de Sócrates, Platón y Aristóteles, que analizan la naturaleza de la creación y el carácter creador, debe pasar mucho tiempo para que el término cobre un protagonismo mayor. El autor Hugo Cerda (2000: 15) en *La creatividad en la ciencia y en la educación* nos remite a algunas de los momentos de la Historia en los que este término se define, haciendo hincapié en el primer momento en el que surge una preocupación por la definición del mismo:

Todos los autores coinciden en el hecho de que la fecha más significativa para el movimiento y desarrollo de la creatividad es la del famoso discurso realizado por el psicólogo norteamericano J. P. Guilford en la reunión anual en 1950 de la Sociedad Americana de Psicología, donde reclamó una mayor atención al tema. Aunque el término *creativity* ya era usado por numerosos autores, por primera vez Guilford comienza a relacionarlo con conceptos como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente, rasgos significativos de la creatividad.

Buscando alguna solución actualizada sobre el concepto de creatividad nos encontramos con el Trabajo Fin de Máster de Sara Mahillo Miranda (2013:7), titulado *Cuéntame un cuento: un proyecto integrado de innovación*, donde selecciona una definición acertada:

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

Por otra parte, en el Informe de la Fundación Botín *¡Buenos días Creatividad!* (2012: 27), diversos autores hacen referencia a una forma democrática de creatividad que comienza con el reconocimiento de que todas las personas somos capaces de actuar y pensar de forma creativa ante diferentes situaciones de la vida y de acuerdo con nuestra personalidad individual. Se refieren a una antigua definición de Heinelt, que describe de forma muy completa lo que implica el fenómeno de la creatividad:

Entendemos por creatividad aquellas aptitudes, fuerzas y talentos que tratamos de englobar en conceptos más ambiguos o complejos tales como intuición, imaginación, inspiración, ingenio, inventiva, originalidad o, en una formulación más científica, pensamiento productivo, resolución de problemas e imaginación creadora. (Heinelt 1974: 7)

Pero la creatividad, tal y como afirma D. Goleman en *El Espíritu Creativo* (2009: 32), no es una cualidad específica de unas pocas personas, sino algo inherente a todos que, igual que otras dimensiones de la persona, puede desarrollarse más o menos. Además, como bien sabemos y según la teoría de las inteligencias múltiples de H. Gardner, no existe una persona creativa para todo, se es creativo en algo concreto:

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

Otro dato importante a tener en cuenta es el del cuestionamiento de su carácter necesariamente innovador, algo que en numerosas ocasiones frena el impulso creativo por miedo a generar resultados mediocres. En nuestra sociedad se asocia demasiado la creatividad al hecho de innovar, mientras que en Oriente se tiene en cuenta como una cualidad de la mente para desarrollar los problemas de una manera concreta. El mismo autor (2009: 64) ilustra esta manera de pensar así:

Una de las imágenes que se utiliza como metáfora en Asia para la creatividad es el agua. El agua se adapta a cualquier sustancia que encuentre. El agua de un río corre, pero si llega a una roca, fluye alrededor de ella. Si llevas una taza al río y la llenas, el agua tomará inmediata y perfectamente la forma de la taza.

Finalmente, es preciso no reducir el significado del término vinculado a grandes creaciones o descubrimientos. También debe incluirse todo lo que sea novedoso, original o valioso para el propio sujeto. Gracias a los conocimientos y capacidades personales podemos transformar la realidad y generar nuevos significados y a esto también podemos llamarlo creatividad.

Lo creativo lleva siempre el sello de algo personal. La creatividad comienza, pues, con el modo de percibir el medio y se consuma en la transacción o transformación del mismo. (Torre, 1991: 25)

Llegamos a la conclusión de que la creatividad es un término complejo y rico en significados. Para el desarrollo de nuestro proyecto y el diseño del taller sobre el proceso creativo nos centramos en dos de sus características: en primer lugar y atendiendo a la definición de Heilnet, su naturaleza más científica, relacionada con el pensamiento, resolución de problemas e imaginación creadora, aplicados al área concreta de la educación artística. En segundo lugar, su estrecha vinculación con el universo personal o particular de cada individuo.

2.2. PROCESO CREATIVO

Existen diversas teorías sobre las fases del proceso creativo a lo largo de la Historia, las cuales estudiamos como punto de partida para la concreción de nuestros propios pasos en el taller.

A comienzos del siglo XX el socialista inglés Graham Wallas (1858- 1932) hace referencia en la obra *El arte del pensamiento* (1927) a 5 fases concretas, que tienen que ver con el desarrollo de la creatividad en el tiempo: preparación, incubación, intimación, iluminación y verificación. Por otro lado, el escritor húngaro Arthur Koestler (1905-1983) establece tres fases del proceso creativo que atienden a los estados de consciencia: una fase lógica, una fase intuitiva y una tercera fase crítica. El filósofo inglés Alfred Edward Taylor (1869-1945) distingue cinco formas de creatividad: nivel expresivo, nivel productivo, nivel inventivo, nivel innovador y nivel emergente. Ellis Paul Torrance (1915-2003), autor del famoso test medidor de la creatividad (*Torrance Tests of Creative Thinking, TTCT*) hace referencia a rasgos concretos: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

D. Goleman, autor citado anteriormente, especifica unos pasos del proceso creativo, definidos igual que en el caso de el autor Wallas en el marco temporal y oportunos por su contemporaneidad y carácter unificador de algunas teorías anteriores. Estas son las fases que define a lo largo de su obra *El espíritu Creativo* (2009):

- **Preparar el camino.** Fase de recopilación de datos, de activación de la mente en la búsqueda de información y en la indagación en los conocimientos ya asimilados. Se reflexiona sobre todas las piezas recopiladas de manera racional.
- **Incubación.** Momento en el que todo este acopio de información se digiere. Ahora el inconsciente juega un papel importante porque es el lugar donde estos conceptos que hemos recopilado están liberados y son susceptibles de asociarse libremente o generar nuevos significados.
- **Soñar despiertos.** Momentos en los que no pensamos nada en particular, pero que representan cuando algo nuevo, una idea puede suceder y resultar reveladora.
- **Iluminación.** Fase que habitualmente todo el mundo relaciona con el proceso creativo, cuando se nos muestra un pensamiento como nuevo o revelador, el pensamiento creativo.

Algo importante que D. Goleman destaca es que el acto creativo solo culmina cuando se comunica, de manera que su naturaleza final es social, cumple funciones concretas en nuestra sociedad. Puede ser que creemos por el placer de crear, pero normalmente se crea para encontrar soluciones a algo y ofrecerlas a los demás.

En el proceso creativo concreto del taller nos hemos basado en los pasos propuestos por este autor, de manera que nos encontramos continuamente en un proceso de construcción del camino, a través del acopio, estudio y reflexión de los datos, por medio de herramientas concretas que se definen más adelante. Acompañando a este momento vivimos un periodo de incubación y ensoñación constantes donde construimos nuestro proceso creativo paso a paso:

Así se definen los pasos concretos del taller, expresados anteriormente:

1. Gestación del proceso creativo.

→ Puesta en común de la memoria.

2. Inicio del proceso creativo (mapa de conceptos).

→ Puesta en común del mapa de conceptos.

3. Inspiración en el proceso creativo (*moodboard*).

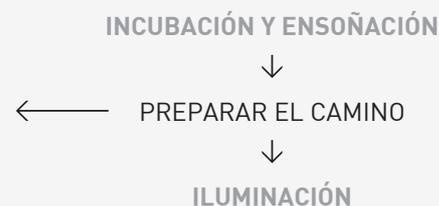
→ Puesta en común del *moodboard*.

4. Desarrollo del proceso creativo.

→ Puesta en común del proceso creativo.

5. Puesta en común de la experiencia creativa.

6. Muestra colectiva del producto creativo.



2.3. HERRAMIENTAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

El mismo autor citado anteriormente, D. Goleman (2013: 81) expone cuatro herramientas poderosas para el desarrollo de la creatividad, las cuales en líneas generales tratamos de aplicar en el diseño de nuestro taller:

- Fe en la creatividad.
- Ausencia de crítica.
- Observación precisa.
- Preguntas agudas.

Por otra parte, y tratando de encontrar herramientas concretas que nos ayuden, M. Fustier en su obra *Pedagogía de la Creatividad* (1975) clasifica los métodos creativos en tres grandes grupos. S. de la Torre retoma la misma clasificación unos años después (1982) para incorporarlos en la metodología en el aula. Se proponen estas herramientas citadas a continuación como posibles métodos para hacer evolucionar la creatividad del alumno en el proceso del taller:

MÉTODOS ANALÓGICOS

En estos métodos se establece una relación de semejanza o diferencia entre varios objetos a fin de hallar una solución a un problema. Métodos analógicos pueden ser: las asociaciones forzadas, la sinéctica (convertir lo ajeno en conocido), la funcional (relacionar dos objetos por su función), los deslices semánticos progresivos (grupos de palabras relacionadas), o la biónica (la imitación de la naturaleza).

MÉTODOS ANTITÉTICOS

Los métodos antitéticos son aquellos métodos que nos ayudan a buscar soluciones por medio de la liberación de la mente, alejándonos de las normas y mediante la combinación de elementos opuestos. Con los métodos antitéticos buscamos ver las cosas desde un punto de vista distinto, dar una visión diferente a la habitual y con ello explorar nuevas soluciones. Métodos antitéticos son: la lista de atributos, el *brainstorming* (lluvia o tormenta de ideas), la inversión (asignarle a algo la función contraria para la que ha sido creada), la reconstrucción (asignarle una función diferente a algo), la liberalización semántica, los *Check list* (listas de verificación), el análisis funcional (recoger toda la información disponible), etc.

MÉTODOS ALEATORIOS

Los métodos aleatorios son aquellos que se basan en la combinación de varios conceptos al azar para crear uno nuevo. El azar es el motor de trabajo, ya sea al elegir palabras o imágenes de un libro o lanzar un dado para elegir una u otra opción. Entre ellos se encuentra la ideogramación o representación gráfica de las ideas y la superposición.

Aparte de todo lo citado, existen dos constructos de dimensiones mayores que favorecen la creatividad, en las cuales focalizamos y las hacemos protagonistas de dos momentos fundamentales del proceso creativo propuesto, durante las fases de Inicio e Inspiración en el proceso creativo. Se trata del mapa de conceptos y el *moodboard*, cuyo marco teórico estudiamos a continuación.

2.4. MAPA DE CONCEPTOS Y MOODBOARD

MAPA DE CONCEPTOS

El mapa de conceptos es el protagonista de nuestra segunda fase del proceso creativo. Se trata de:

Un medio de visualizar conceptos y relaciones jerárquicas entre ellos. (Novak y Gowin, 1988: 44)

Es una herramienta clave en el desarrollo de este taller, en el que se debe representar una significatividad personal, tratar algún hecho importante para nosotros, ya que es cuando se da importancia a estas inquietudes personales, cuando existe una motivación real, el momento en el que la creatividad se desarrolla de manera verdadera.

Los mapas conceptuales contribuyen a organizar el material con la significatividad lógica necesaria para el aprendizaje significativo y presentan las ideas según la estructura cognoscitiva del individuo. Así que, cuanto más diversos sean estos mapas, más representativos serán de la personalidad de cada uno. Al mismo tiempo, esta diversidad se muestra no solamente en la temática, sino en la diversidad de representaciones, puesto que todos somos diferentes y estructuramos nuestros conocimientos de manera diferente. Este esquema conceptual nos ayuda a conocernos mejor y a decidirnos por una línea de trabajo. Además, tener los contenidos ordenados genera interrelaciones entre los conceptos, que asientan los conocimientos pero también sugieren nuevos significados, contribuyendo a la creatividad.

El fotógrafo Román Yñán⁴ propone esta forma de trabajar los mapas conceptuales en el taller *Viaje Sentimental*, impartido en Barcelona el 2013 en la galería *Meeatings 23*. Román descubre a los participantes esta posibilidad de personalizar gráficamente los mapas y al mismo tiempo reflejar una temática orientada a la resolución de inquietudes personales. Tal objetivo se refleja en el texto introductorio a este taller:

Este taller es un viaje fotográfico a través de la intimidad y la vida cotidiana. Trata de descubrir nuestro “Yo fotográfico” y de observar cómo se relaciona con nuestro entorno más próximo hasta llegar a la formación del inconsciente fotográfico, que nos responderá preguntas claves: ¿Por qué hago fotos?, ¿hago las fotos que realmente querría hacer?, ¿qué puedo y que no puedo fotografiar? Juntos crearemos un mapa conceptual de referencias no solo fotográficas sino de otras áreas creativas y de divulgación como el cine, la literatura, la pintura y la psicología.

Al final, los mapas conceptuales que realizan los alumnos parecen relacionarse con los mandálas o representaciones simbólicas del budismo o el hinduismo, cobrando un sentido existencial o religioso. Pensamos que la práctica de los mapas conceptuales es un método que puede interesar a los alumnos de Secundaria, máxime si descubren las posibilidades gráficas que revelan y que su contenido puede ser de carácter biográfico. Tal realidad se constata durante la realización de las prácticas en La Salle Santo Ángel de Zaragoza (2014), donde se llevaron a cabo varias prácticas de mandálas gráficos con alumnos de PCPI, resultando ser verdaderamente motivador para los adolescentes y constatando una mejora importante de los resultados curriculares.

⁴ Román Yñán (romanynan.com) es fotógrafo, editor, miembro fundador de Standard Books (entidad que promueve el trabajo de autores emergentes) y profesor en IDEP. Ha impartido talleres de fotografía en diversos formatos como el taller “el Secreto”, centrándose en la autoedición y el *coaching* fotográfico.

MOODBOARD

La elaboración de un *moodboard* supone el tercer paso del proceso creativo propuesto y corresponde a la fase de Inspiración en el proceso creativo. Igual que en el resto de los estadios, el resultado final de esta etapa se comparte con el resto de los compañeros, cuyo testimonio es objetivo y ayuda a tomar decisiones concretas. De esta forma, la tertulia con los demás se convierte en una manera compartida de aprender.

Los *moodboard* son un procedimiento muy usado en el mundo de la publicidad, la moda o el diseño gráfico. Etimológicamente el término nos remite a: *mood* (estado de ánimo, sensación) y *board* (tablero, pizarra). Así, puede definirse como: muro de sensaciones, panel de sensaciones, panel de inspiración, *collage* gráfico de sensaciones, etc.

Durante la experiencia laboral en el mundo del diseño gráfico, a menudo se usa el *moodboard* como recurso para la inspiración y punto de partida de nuevas ideas y soluciones gráficas. Además de para los procesos creativos internos, su uso sirve para presentar al cliente un panel de imágenes relacionadas con el encargo, de manera que pueda tener una sensación concreta y generar una respuesta orientativa para el equipo de diseño. Este proceso es muy operativo y podemos constatar la calidad de sus resultados si vemos muestras de proyectos realizados en diversos estudios, como Extra!⁵ (extraestudio.com), donde tanto los mapas conceptuales como *moodboards* se practican casi a diario. En nuestro caso concreto del taller sobre el proceso creativo, los interesados en encontrar la solución creativa adecuada somos nosotros mismos, cumplimos la función de creativos y clientes al mismo tiempo. Realizar un *moodboard* ayuda a generar sensaciones, inspirarse, tomar decisiones y contestar a la pregunta: ¿qué queremos hacer?

Durante la sesión se dan algunas sugerencias para su elaboración y se trabaja con:

- Imágenes relacionadas con nuestro mapa de conceptos.
- Textos relacionados con nuestro mapa de conceptos.
- Imágenes que nos inspiren por sus cualidades plásticas.
- Imágenes o textos que nos inspiren por su significado.
- Acabados gráficos para la producción y encuadernación de la pieza.
- Referencias de trabajos de otros artistas que traten el mismo tema.
- Uso del *moodboard* como recurso gráfico en sí mismo.

Finalmente se proponen a los alumnos algunos de los lugares donde pueden buscar estas imágenes que constituyen el panel de inspiración personal: revistas, libros, *Pinterest*, *Tumblr*, *Wordpress*, *Google Images*, *Google Maps*, etc.

Después de trabajar en las fases de Gestación, Inicio e Inspiración del proceso creativo se consiguen dos de los ingredientes iniciales sobre los que trabajar en lo sucesivo:

1. Tema concreto sobre el que trabajar desarrollado en uno o varios mapas de conceptos.
2. Recursos gráficos concretos a través del *moodboard*.

⁵ Extra! (extraestudio.com) es un estudio de diseño gráfico de Barcelona, especializado en proyectos de diseño editorial, tipográfico, comunicación visual, identidad corporativa, dirección de arte y *packaging*.

2.5. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Este taller se encuentra diseñado para la adquisición de un aprendizaje significativo, es decir, aquel que se integra en el alumno y permanece a lo largo del tiempo.

En primer lugar, debemos aceptar que el aprendizaje es algo particular de cada uno y, como afirma la educadora María Acaso en su obra *rEDUvolution* (2013), el papel que juega el inconsciente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que cada uno aprende, es diferente porque parte de un sustrato de conocimientos previos distintos, de una manera de percibir el mundo particular y de unas influencias de nuestra mente que no están al alcance de lo racional.

En la misma línea, Sánchez Delgado (2004) afirma que:

Todos construimos conocimiento de modo similar, aunque el conocimiento que construimos cada uno es diferente, al menos en parte, del de los demás, porque las ideas previas que cada uno posee son diferentes en parte de las de los demás.

Ausubel, Novak y Hanesian (1989:48) definen el aprendizaje significativo de la siguiente manera:

La esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe.

Para que se produzca este tipo de aprendizaje Sánchez Delgado define estas tres condiciones como necesarias, que tratamos de potenciar a través del taller:

- **Motivación intrínseca.** Interna al alumno y basada en el placer, autosuperación o sensación de éxito.
- **Significatividad lógica.** Los materiales seleccionados no deben ser arbitrarios.
- **Significatividad psicológica.** Los materiales forman parte de la mente del estudiante previamente al trabajo.

Ken Robinson insiste en la necesidad del carácter individual del aprendizaje para vivir el desarrollo pleno del conocimiento individual, y también hace referencia la significatividad que este enfoque puede tener para la sociedad en la que vivimos. Al territorio donde se juntan las cosas que nos gusta hacer con nuestras habilidades personales lo llama *El Elemento*, y es el lugar que todos tenemos que buscar para descubrir nuestra pasión y a partir de allí construir nuestra creatividad.

Utilizo el término “Elemento” para el lugar donde convergen las cosas que nos gusta hacer y las cosas que se nos dan especialmente bien. Así, es imprescindible que cada uno de nosotros encuentre su propio elemento, no solo porque nos sentiremos más realizados, sino porque, a medida que el mundo evoluciona, el futuro de nuestras comunidades e instituciones dependerá de ello. (Robinson, 2009: 18)

De esta forma, en el desarrollo del taller tratamos de encontrar el “Elemento” motivador de cada uno de los participantes, para orientar el trabajo creativo en sus diferentes etapas.

2.6. EL PODER DE LA NARRACIÓN

Estudiamos el marco teórico de la narración desde dos puntos de vista concretos:

- La narración como recurso pedagógico enfrentado a la descripción.
- La narración a través del libro de artista o el fotolibro.

Abarcamos el primero de ellos, la narración como recurso pedagógico enfrentado a la descripción. A lo largo de la obra *rEDUvolution* (2013) María Acaso afirma que en el aprendizaje, igual que ante el resto de acontecimientos de la vida, cada persona tiene su interpretación personal, que conduce a una “verdad subjetiva de las cosas”, una realidad contada o narrada, enfrentada a la naturaleza descriptiva de las verdades absolutas que se aprenden. La autora afirma que lo verdaderamente pedagógico es trabajar este discurso narrado en el aula por encima de los contenidos descriptivos y estándares. Se debe apostar por esta construcción del conocimiento desde la subjetividad, la pluralidad, lo retórico, la interpretación e incluso el inconsciente, porque allí es donde se encuentra la posibilidad del aprendizaje verdadero. Acaso propone que trabajemos las verdades subjetivas: verdades que sabemos que son fruto de la experiencia personal de cada uno, que no se ajustan al concepto de verdad literal, verdades narradas.

Orientamos el diseño de los diversos pasos del proceso a esta intención narrativa constante, a través de:

- Trabajo a partir de un acontecimiento de nuestra memoria personal.
- Puesta en común de las fases del proceso creativo: aprendizaje compartido.
- Seguimiento individual del proceso creativo: continuo *feedback*.
- Disposición física en el aula de elementos y actores del proceso.
- Introducción de la práctica artística contemporánea.
- Trabajo proactivo en las diferentes fases del proceso.

2.7. EL LIBRO DE ARTISTA Y EL FOTOLIBRO

Pensamos que el mundo editorial, el libro de artista y el fotolibro son soportes que albergan unas posibilidades artísticas y también pedagógicas increíbles, por ser medios idóneos para el desarrollo del proceso creativo a través de la narración gráfica. Por ello este es el soporte que escogemos en nuestro caso para la concreción del producto creativo.

Es en el siglo XX cuando nace y se desarrolla el libro de artista, formando parte de las vanguardias artísticas, que pretendían acercar el arte al ciudadano. Entre ellas, los surrealistas primero, los seguidores del grupo *Fluxus* después, los artistas Pop Art o los representantes del Arte conceptual produjeron libros de artista.

La principal diferencia entre una edición de un libro común y un libro de artista está en que este último es por lo general una pieza única, mientras que el primero de ellos es un producto industrial. Aunque el libro de artista ha sido protagonista en el mercado del arte, actualmente vivimos un *boom* del mundo del fotolibro y existe todo un colectivo de personas interesadas en el poder artístico de este formato editorial. A pesar de tratarse de un soporte editado, la intención de los artistas y editores en su función artística, las posibilidades de su producción industrial (ediciones limitadas, papeles y acabados especiales, etc.) a lo que se añade el nacimiento de un público, lo incluyen hoy día en el mercado del arte.

Un fotolibro es una publicación compuesta por fotografías ordenadas como conjuntos de imágenes con argumentos y significados complejos. Es el medio utilizado por algunos fotógrafos para producir grandes obras, un modelo eficaz para presentar, comunicar y leer fotos a través de la narración. Este soporte es cada vez más reconocido como un gran medio para presentar conjuntos fotográficos.

Parece ser que el primer fotolibro *Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions* (1843–53) fue creado por Anna Atkins y fue publicado como un parte de un trabajo para ayudar a la comunidad científica en la identificación de especies marinas.

La práctica del fotolibro se encuentra vigente desde entonces y actualmente existen cantidad de blogs especializados, concursos, editoriales, medios disponibles para autoproducir un proyecto, etc.

La exposición *Libros que son fotos, fotos que son libros* (2014) presenta una selección de fondos bibliográficos del Museo Reina Sofía, compuesta por alrededor de 150 fotolibros publicados en España desde el año 2000, sobre todo durante los últimos cuatro años.

Juan Valbuena⁶, fotógrafo, editor y miembro del colectivo *Nophoto*, en su último taller impartido en el marco del festival Photoespaña (2014), afirma que la efervescencia actual del fotolibro está motivada por:

- El establecimiento de un canon a través de diversas publicaciones y experiencias.
- Las nuevas tecnologías (evolución de los medios de impresión, *InDesign*, Internet, *Paypal*, etc.)
- La necesidad e inquietud concreta de los fotógrafos en este medio.

Sin embargo, el tema del fotolibro parece estar poco investigado. Según afirma Horacio Fernández, autor del libro *El Fotolibro latinoamericano* (2011):

Me di cuenta de que nadie había estudiado este campo específico de las publicaciones. Había un gran desconocimiento, aunque se sabía mucho acerca de este mundo de la fotografía, nadie había oído hablar de los fotolibros. Era el secreto mejor guardado de la historia de Latinoamérica.

Las iniciativas centradas en este soporte narrativo se encuentran dirigidas por lo general a gente ya adulta. No hemos hallado información sobre el tema de la edición en formato fotolibro en las aulas de la Secundaria, aunque probablemente sí que existan iniciativas en las asignaturas de Educación Plástica y Visual o de Comunicación Audiovisual de algunos centros. El festival Photoespaña (Madrid) desde hace años presenta el taller *Retrátate*, destinados a niños y adolescentes, pero no está orientado a la edición de un libro. Lo más cercano a lo que buscamos lo presenta la escuela *Blankpaper* de Madrid, que ofrece el curso *Contando historias*, programado para el próximo mes de julio, centrado en desarrollar la narración fotográfica para chicos de 12 a 16 años.

⁶ Juan Valbuena (nophoto.org) es fotógrafo fundador de la agencia NOPHOTO, coordinador de PROYECTA (iniciativa independiente que utiliza la proyección como forma de difusión de trabajos de jóvenes autores), profesor en el Master Internacional de Fotografía EFTI y director editorial del proyecto PHREE.

En el ámbito universitario, las iniciativas sí que están algo más presentes, como se demuestra a través del proyecto propuesto, llevado a cabo en la Facultad de Bellas Artes de Teruel (2014). Por otro lado y través de la educadora y artista Clara Megías conocemos a la alumna Dobra Buylla, que en la Facultad de Bellas Artes en Madrid prepara actualmente talleres sobre el tema del fotolibro, y a Ofizine (Oficina de Autoedición), que en la mismo contexto fomenta la autoedición y el debate en torno al fotolibro.

En España, en centros especializados las iniciativas son abundantes, presentado a continuación algunos de ellos:

- En Barcelona⁷: Gris Art, IDEP, IEFC, Meeatings 23.
- En Madrid⁸: Blankpaper, EFTI, LENS.

Además, de manera independiente o través de talleres y en colaboración con centros, instituciones o museos, conocemos artistas y fotógrafos que ejercitan la docencia sobre el tema, algunos de los cuales son: Laia Abril, Pedro Arroyo, Ricardo Cases, Enric Montes, Aleix Plademunt, Tanit Plana, Ramón Pez, Juan Valbuena, Román Yñán etc.

Durante el taller sobre el proceso creativo nos centramos en el soporte del fotolibro, que es la propuesta inicial sobre la que trabajar y por la que se deciden la mayor parte de los participantes. Sin embargo, debido a que la actividad se desarrolla en el contexto universitario de este máster, como docentes dejamos total libertad para abarcar el proyecto como cada alumno quiera, siempre que se sigan los pasos indicados del proceso creativo. Comprendemos que somos adultos y entre los participantes existen personas más especializadas en otras disciplinas, como la ilustración, la pintura o la arquitectura.

En el momento de poner en práctica el taller en el aula de Secundaria se adaptaría la naturaleza concreta de este soporte a las necesidades curriculares de la asignatura, si bien la fotografía es un vehículo muy adecuado para el trabajo con diversos contenidos.

⁷ Gris Art, Escuela superior de fotografía (grisart.com) / IDEP - Escuela Superior Universitaria de imagen y diseño (idep.es), IEFC - Institut d'Estudis Fotogràfics de Catalunya (iefc.es), Meeatings 23 - Espacio para eventos en Barcelona (meeatings23.com)

⁸ Blankpaper - colectivo y escuela de fotografía (blankpaper.es) / EFTI - Escuela de Fotografía y Centro de Imagen (efti.es) , LENS - Cursos de fotografía y Cursos de vídeo en Madrid (lens-fotografia.es)

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. PEDAGOGÍAS DISRUPTIVAS

El taller *Construir la Creatividad Paso a Paso* se enmarca dentro de la “línea B” de investigación *Pedagogías Disruptivas. Estrategias y tácticas para la intermediación de la producción cultural*, dirigida por la profesora Neus Lozano Sanfèlix, y se encuentra orientada a generar propuestas innovadoras para la reflexión, consolidación y creación de estrategias interdisciplinares que tengan como objetivo la mejora del diseño curricular de las asignaturas de Dibujo y Artes Plásticas, así como la mejora de las metodologías y recursos asociados a la intermediación de las prácticas artísticas contemporáneas.

La siguiente referencia nos parece ilustrativa de uno de los objetivos de la educación disruptiva, la cual busca ser un vehículo para representar los avances de la sociedad y por lo tanto debe adaptarse a la evolución que representan otras esferas de la misma. En una de las emisiones del programa de divulgación científica Redes (redesparalaciencia.com), titulada *La manera disruptiva de aprender*, el consultor educativo Curtis Johnson explica a Eduard Punset que la educación está viviendo un proceso de innovación disruptiva que con apoyo de las plataformas digitales revolucionará la manera de aprender en las aulas. En el sector de la industria innovar supone mejorar continuamente los productos con respecto a sus versiones anteriores y, en este proceso gradual, a veces surge una innovación radical que rompe con el paradigma anterior. Se trata de una innovación disruptiva, algo que obliga a la industria a cambiar sus esquemas y a adaptarse para no morir.

A través del diseño de esta memoria presentamos una propuesta educativa que intenta adaptarse al mundo contemporáneo. Se trata de un proyecto de investigación e innovación que pretende mejorar los contenidos curriculares de las materias donde actúa. Debido al carácter universal del tema tratado, los pasos del proceso creativo, y a una necesidad de modelos disruptivos en varias de las esferas de nuestra sociedad, es evidente que su diseño podría aplicarse también al contexto de otras materias no necesariamente vinculadas a la educación artística.

3.2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto *Construir la Creatividad Paso a Paso* es una propuesta de taller práctico-teórico sobre el proceso creativo, iniciado a partir de un recuerdo o acontecimiento de la memoria personal y construido a través de unos pasos guiados en sucesivas sesiones de trabajo. Estos son los pasos o etapas del proceso creativo, explicados detalladamente en las siguientes páginas:

1. Gestación del proceso creativo.
2. Inicio del proceso creativo.
3. Inspiración en el proceso creativo.
4. Desarrollo del proceso creativo.
5. Puesta en común de la experiencia creativa.
6. Muestra colectiva del producto creativo.

El producto final del proceso creativo es un libro de artista, que se comparte con los compañeros y muestra al público a través de una exposición colectiva. El resultado representa el proceso creativo relacionado con un objeto o acontecimiento de la memoria, en un pasado lejano o inmediato. Por medio de esta actividad ponemos de relieve el acto creativo relacionado con la dimensión emocional de la persona, sin por ello dejar de lado la dimensión racional del mismo, evidente a través de la metodología propuesta.

Esta metodología de trabajo a través de pasos es fundamentalmente práctica y orientada al aprendizaje experiencial, tal y como afirman las autoras C. López y C. Valls (2013: 7), aquel que abarca al mismo tiempo lo cognitivo, emocional y reflexivo. Entregamos en las diferentes fases del taller herramientas concretas para su logro, a través de una dinámica en la que el alumno construye su propio aprendizaje paso a paso. De esta forma conseguimos significatividad en el aprendizaje.

Tal y como se indica en la Introducción y Contextualización de este trabajo, la propuesta está pensada para impartirse en la materia de Educación Plástica y Visual en todos los cursos de la ESO, en concreto en los bloques de contenidos indicados. De igual forma, el taller es adecuado para la etapa de Bachillerato en varias de las materias de su modalidad de *Artes plásticas, imagen y diseño*, señaladas también al comienzo de este trabajo.

Su práctica podría adaptarse a contenidos curriculares muy diversos, no necesariamente incluidos en las enseñanzas artísticas regladas. En primer lugar, porque trabajamos en el tema de la creatividad, cuya competencia es universal. Y en segundo lugar, porque los procesos narrativos materializados en el formato editorial son un discurso compatible y/o presente en otras disciplinas. De esta forma y atendiendo a su enfoque innovador enlazamos con una apuesta por la interdisciplinariedad.

3.3. OBJETIVOS

Estos son objetivos didácticos concretos del proyecto:

- Desarrollar la creatividad del alumno.
- Conseguir el aprendizaje significativo.
- Generar la motivación por la creación de un proyecto artístico personal.
- Introducir el arte contemporáneo en el aula.
- Romper con la dinámica de las “manualidades”.
- Posibilitar la interdisciplinariedad.
- Trabajar los procesos narrativos en el aula (enfrentados a los descriptivos).
- Practicar la narración a través del libro de artista o el fotolibro.
- Fomentar el trabajo en equipo y la relación entre alumnos y profesores.
- Promover el uso de las TIC para la materialización final del producto creativo.
- Aprender a optimizar los recursos materiales durante las fases de trabajo.
- Disfrutar de la experiencia artística en todas sus dimensiones.

Además, durante la puesta en práctica del proyecto se tienen en cuenta los objetivos generales, tanto de la ESO como de la etapa de Bachillerato, atendiendo a la legislación que le corresponde,⁹ contribuyendo en el mismo contexto al desarrollo de las competencias básicas:

- Competencia en comunicación lingüística. (CCLI)
- Competencia matemática. (CMAT)
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. (CIMF)
- Tratamiento de la información y competencia digital. (TICD)
- Competencia social y ciudadana. (CSYC)
- Competencia cultural y artística. (CCYA)
- Competencia para aprender a aprender. (CPAA)
- Autonomía e iniciativa personal. (CAIP)

Igualmente, en el contexto de una educación inclusiva o “educación para todos”, en nuestro proyecto buscamos expresar el derecho de cada individuo a la educación, inscrito en el Artículo 26 de la Declaración Universal de Derechos Humanos de 1948. Los pilares de esta educación se encuentran recogidos en el *Informe Delors*, elaborado por la Comisión Internacional de Educación para el siglo XXI, basados en un concepto de aprendizaje centrado en la educación a lo largo de la vida. Estos pilares propuestos por la UNESCO (1996) son: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir.

⁹ BOA. BOLETÍN OFICIAL DE ARAGÓN. ORDEN de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación secundaria obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
BOA. BOLETÍN OFICIAL DE ARAGÓN. ORDEN de 1 de julio de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.

3.4. MARCO DE REFERENCIA.

ANTECEDENTES Y REFERENTES

A lo largo del bloque Marco Teórico explicamos con detalle los antecedentes y referentes concretos de la propuesta, a los cuales se añaden en este apartado tres bloques importantes de manera particular en la investigación. Tienen que ver con las herramientas metodológicas empleadas en el proceso creativo del taller, en concreto los mapas conceptuales, el *moodboard* y el fotolibro, propuesta de soporte final para el producto creativo:

1. Proyectos de diseño gráfico del estudio Extra! ¹⁰ , donde se practica con las herramientas creativas de los mapas conceptuales y paneles de inspiración o *moodboards*.
2. Talleres especializados en el fotolibro, en concreto: ¹¹
 - *Haciendo libros*, impartido por Juan Valbuena. (2014)
 - *Viaje Sentimental*, impartido por Román Yñán. (2012)
 - *El Secreto*, impartido por Román Yñán. (2011)
3. Otros referentes, en concreto: ¹²
 - Proyecto PhoCo (Photography & Coaching).
 - Tertulia Photobook Club Barcelona.
 - Have A Nice Book.
 - Librería online: Dalpine
 - Librería especializada en Madrid: Ivorypress.
 - Librería especializada en Barcelona: Kowasa.

¹⁰ Extra! (extraestudio.com) es un estudio de diseño gráfico de Barcelona, especializado en proyectos de diseño editorial, tipográfico, comunicación visual, identidad corporativa, dirección de arte y *packaging*.

¹¹ La formación especializada en el tema del fotolibro a través de talleres vive actualmente un momento de efervescencia. En estos cursos se trabaja el proceso de edición, producción y publicación de libros de fotografía, enseñando a los alumnos a convertir sus proyectos fotográficos en fotolibros. / Juan Valbuena (nophoto.org) es fotógrafo fundador de la agencia NOPHOTO, coordinador de PROYECTA (iniciativa independiente que utiliza la proyección como forma de difusión de trabajos de jóvenes autores), profesor en el Master Internacional de Fotografía EFTI y director editorial del proyecto PHREE. / Román Yñán (romanynan.com) es fotógrafo, editor, miembro fundador de Standard Books (entidad que promueve el trabajo de autores emergentes) y profesor en IDEP. Ha impartido talleres de fotografía en diversos formatos como el taller "el Secreto", centrándose en la autoedición y el *coaching* fotográfico.

¹² PhoCo (PhoCo.es) es un proyecto del fotógrafo y experto en *coaching* personal José Deconde y la educadora y terapeuta Carmen Valle. Nace de la inquietud por favorecer el desarrollo de las personas a través del uso de la imagen. Su inquietud se ha materializado en diversas iniciativas. / Photobook Club (photobookclub.org) es un proyecto puesto en marcha por el fotógrafo Matt Johnston, por primera vez realizado en 2011, donde entusiastas del mundo del fotolibro, fotógrafos, galeristas, comisarios y cualquier persona que lo desee se reúnen y comparten libros de fotografía, debatiendo sobre uno o varios temas previamente acordados. Photobook Club Barcelona (photobookclubbarcelona.com) es una de las iniciativas del mundo creadas desde entonces. / Have a Nice Book es un proyecto de los fotógrafos y entusiastas del fotolibro Yosigo (Jose Javier Serrano) y Salva López (salvalopez.com), una plataforma donde se pueden visualizar a través de breves videos la secuencia narrativa de las últimas novedades en el mundo del fotolibro. / Kowasa, Ivorypress y Dalpine son plataformas editoriales especializadas en el fotolibro.

3.5. FASES DEL PROYECTO

Las fases del proyecto corresponden a los pasos de construcción del proceso creativo:

1. Gestación del proceso creativo.

→ Puesta en común de la memoria.

2. Inicio del proceso creativo (mapa de conceptos).

→ Puesta en común del mapa de conceptos.

3. Inspiración en el proceso creativo (*moodboard*).

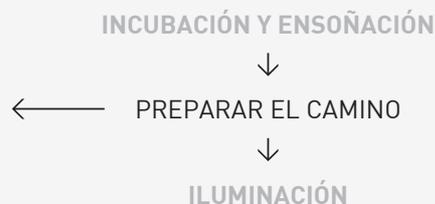
→ Puesta en común del *moodboard*.

4. Desarrollo del proceso creativo.

→ Puesta en común del proceso creativo.

5. Puesta en común de la experiencia creativa.

6. Muestra colectiva del producto creativo.



A la hora de poner en marcha estas fases en el aula de la Secundaria tendremos en cuenta en concreto el perfil del alumno, que está construyendo su personalidad, ajustando la temática propuesta a las inquietudes de la etapa, siempre tratando de contribuir a la formación y desarrollo de personas humanas maduras. Por ejemplo podemos tratar los siguientes temas:

- Expresión de ideas y emociones propias: identidad.
- Motivación y entusiasmo.
- El valor de la amistad.

1. GESTACIÓN DEL PROCESO CREATIVO

FECHA: Miércoles 26 de marzo de 2014

LUGAR: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel (Bellas Artes)

DURACIÓN: 2 h

DESCRIPCIÓN

En esta sesión de un día se plantea inicialmente una toma de contacto con el proceso creativo vinculado a la memoria personal. Después de la definición/presentación del taller, indicando los objetivos y sus fases concretas, se visualiza en PDF algunas definiciones de lo que es un proceso creativo y su posible gestación. En la segunda parte de la sesión se muestran ejemplos de proyectos editoriales ya realizados para motivar al alumnado a la consecución de una pieza final en formato similar. Seguidamente realizamos un ejercicio de *brainstorming* a partir de ideas que sean importantes para nosotros y que consideremos que pueden ser el punto de partida de un posible proceso creativo personal. De cara al próxima sesión, el objetivo es reflexionar y concretar sobre esta lluvia de ideas y decidirse por el tema a tratar, trayendo a clase un objeto, relato o símbolo que lo represente. La sesión se encuentra enriquecida por material impreso diverso orientado a la consecución de una motivación inicial por la propuesta. (Véase ANEXO 2)

CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

- Presentación del taller. Reparto de un guión escrito con la temporalización y el concepto general que trabajaremos cada día, para que todos tengamos claro cuándo tenemos que trabajar el proceso creativo del proyecto dentro y fuera del aula. (15 min.)
- Proyección de un PDF resumen sobre el proceso creativo, en relación con la memoria personal. (15 min.)
- Visionado de un vídeo que dura unos pocos minutos sobre cómo construir una cámara oscura¹³ en una habitación. El acontecimiento nos presenta la naturaleza “mágica” de la fotografía, por lo que puede ser inspirador para nuestro proceso creativo. (15 min.)
- Muestras de diversos fotolibros y de los resultados del taller fotográfico *Viaje Sentimental*. (45 min.)
- Para poder comenzar el proceso creativo y de cara al siguiente día... compartiremos algo importante para nosotros: un juguete, un recuerdo, un álbum familiar, una fotografía, etc. ¡Tenemos que traer el material que queramos compartir! (15 min.)
- Traemos por escrito nuestra respuesta a una pregunta: ¿Qué es para nosotros lo más importante del proceso creativo? Podemos traer una definición, una frase, una anécdota, etc. sobre algo que tenga que ver con el proceso creativo y que sea importante para nosotros. (15 min.)

MATERIALES (VÉASE ANEXO 4)

- PDF Resumen de la sesión: La gestación del Proceso Creativo.
- Calendario general sobre la actividad.
- PDF del discurso de Annie Leibovitz.
- Bibliografía llevada a clase.

2. INICIO DEL PROCESO CREATIVO (MAPA DE CONCEPTOS)

FECHA: Martes 4 de marzo de 2014

LUGAR: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel (Bellas Artes)

DURACIÓN: 2 h

DESCRIPCIÓN

Durante la primera parte de esta sesión reflexionamos sobre a los objetos o vivencias que traemos para compartir: una foto con mi abuela, la película de Terziopelo Azul, un viaje a China, momentos con mi perro, mi habitación de Italia, mi cicatriz, mi tatuaje, las mesas, *El Principito*, “Los Medievales”, los elementos de la naturaleza, los animales, mi guitarra, unas piedras, la luz de los domingos, etc.

¿A qué lugar nos conduce todo esto? El objeto compartido marca el inicio de nuestro proceso creativo.

En la segunda parte de la sesión realizamos un mapa de conceptos, situándonos en medio del hecho creativo y escribiendo todo lo que a nuestro alrededor constituye un motivo de observación, gira en torno nuestro en un orden de importancia concreto. Este mapa podemos hacerlo sobre nosotros mismos como generadores de la obra y/o también podemos aplicarlo al objeto compartido, de manera que encontraremos diferentes rutas de trabajo para continuar el proceso creativo.

¹³ nationalgeographic.com.es/2011/08/01/the_camera_obscura_technique.html

PRIMER EJERCICIO (60 MIN.)

- Compartir nuestros objetos y vivencias del pasado lejano o inmediato. Reflexionando entre todos sobre estos objetos nos conocemos mejor y podemos orientarnos en el proceso creativo. El punto de vista de los compañeros es fundamental. Durante este ejercicio el principal objetivo es el de despertar la memoria. Acordarse de algo revela la importancia de ese hecho concreto para nosotros. A partir de este momento podemos generar algo nuevo.

SEGUNDO EJERCICIO (60 MIN.)

Durante la segunda parte de esta sesión en el mundo de los mapas de conceptos, que nos llevará a concretar los aspectos que generarán el hilo conductor de la narración en el libro de artista.

- Mapa de conceptos: definición y ejemplos.
- Mapa de conceptos sobre nosotros y nuestro mundo alrededor: yo, familia, amigos, mascotas, viajes, paisajes, mundo, cosas que nos gustan hacer, etc.
- Mapa de conceptos sobre el objeto, vivencia, fotografía, etc. que hemos compartido. De esta forma analizamos las rutas creativas en torno al mismo.

MATERIALES (VÉASE ANEXO 4)

- PDF sobre el Mapa de Conceptos.

3. INSPIRACIÓN EN EL PROCESO CREATIVO (MOODBOARD)

FECHA: Miércoles 5 de marzo de 2014

LUGAR: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel (Bellas Artes)

DURACIÓN: 2 h

DESCRIPCIÓN

La elaboración de un *moodboard* es el tercer paso del proceso creativo propuesto y corresponde a la fase de Inspiración del proceso creativo. Tal y como explicamos con profundidad en el apartado correspondiente de esta memoria (13), los *moodboard* son un procedimiento muy usado en el mundo de la publicidad, la moda o el diseño gráfico. Etimológicamente el término nos remite a: *mood* (estado de ánimo, sensación) y *board* (tablero, panel). Así, podemos definirlo como: muro de sensaciones, panel de sensaciones, panel de inspiración, *collage* gráfico de sensaciones, etc. Esta herramienta es un recurso pedagógico óptimo para trabajar en la plasmación gráfica de nuestras inquietudes creativas personales, materializadas en la fase anterior a través del mapa de conceptos. De esta manera y a través de esta sesión, avanzamos un poco más en la construcción de nuestro proceso creativo.

PRIMER EJERCICIO (60 MIN.)

- Compartimos y comentamos nuestros mapas de conceptos.

SEGUNDO EJERCICIO (60 MIN.)

- PDF explicativo sobre el recurso del *moodboard*.

-
- Indicaciones para trabajar este recurso a partir del mapa de conceptos personal.
 - Indicaciones de referentes concretos a los que acudir para realizar nuestro *moodboard*.

MATERIALES (VÉASE ANEXO 4)

- PDF sobre el *Moodboard*.

4. DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO (PARTE 1)

FECHA: Martes 11 de marzo de 2014

LUGAR: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel (Bellas Artes)

DURACIÓN: 2 h

DESCRIPCIÓN

Después de la plasmación gráfica en el *moodboard* de todas nuestras inquietudes concretas, el siguiente paso es el de comenzar a materializar todo el estudio e inspiración previos. La información recopilada a través de las diferentes herramientas para desarrollar la creatividad propuesta, nos ayuda en la concreción paso a paso de nuestro proyecto. Ahora podemos comenzar a intuir nuestras preferencias sobre el formato que trabajaremos, algunos tipos de encuadernación, técnicas concretas, etc. y es el momento de realizar los primeros bocetos de nuestro proyecto, ya sea de manera manual o bien por ordenador.

PRIMER EJERCICIO (60 MIN.)

- Compartimos nuestros *moodboards* y los comentamos individualmente entre todos:
Tema / Motivo / Ilusión + Recursos gráficos + Trabajo en el desarrollo → Producto creativo

SEGUNDO EJERCICIO (60 MIN.)

- PDF con algunos recursos gráficos, para estimular la creatividad o dar ideas:
A modo de diario fotográfico.
Trabajar con los recuerdos.
Trabajar con el automatismo.
Fotografía / Dibujo / Collage / Estampación / Textos

4. DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO (PARTE 2)

FECHA: Miércoles 12 de marzo de 2014

LUGAR: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel (Bellas Artes)

DURACIÓN: 2 h

DESCRIPCIÓN

Es una sesión para apoyar el desarrollo del proceso creativo de cada uno de los alumnos. Hacemos especial hincapié en cómo organizar las imágenes y recursos gráficos de cara a una mejor lectura y comprensión del contenido del libro final. En una fase final estudiaremos la fase creativa del diseño y la producción del libro,



Mapa de conceptos de la alumna Pilar Asensio



Moodboard de la alumna Marta Sánchez



Resultados finales del proceso creativo, en formato libro de artista
Autores: Sarabel Abril, Antonio Alcantud, Pilar Asensio, Ana Azón,
Marta Ballester, Jara Castañer, Pablo Fuertes, Sandra Julián, Moisés
López, Tania López, Silvia Lorenzo, Nicolás Noble, Helena Pallarés,
Alicia Pascual, Cassandra Pavone, Sandra Revuelto, Silvia Pérez-Íñigo,
Minerva Rodríguez, Marta Sánchez y Ruxandra Vincea.
→ (Véase ANEXO 3)

valorando las soluciones gráficas del formato escogido, el tratamiento de las imágenes, su diagramación en la página, su convivencia con los textos, posibles tipos de papel, impresión y diferentes modelos de encuadernación y acabados. Todo ello teniendo en cuenta que estamos hablando de proyectos autoeditados y de carácter *amateur*.

EJERCICIO

- Compartimos nuestros primeros resultados del trabajo en el proyecto, que se completará de forma individual en las semanas sucesivas.
- En paralelo, de manera individual con cada proyecto pero comentándolo entre todos, realizamos la labor de edición fotográfica. Visualizamos el trabajo de todos, debe ser físico. Es mejor que lo que tengamos lo traigamos impreso.

5. PUESTA EN COMÚN DE LA EXPERIENCIA CREATIVA

FECHA: 14, 20 y 27 de mayo de 2014

LUGAR: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel (Bellas Artes)

DURACIÓN: 2 h

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Después del trabajo realizado durante las semanas previas, los alumnos y el docente comparten los resultados del proceso creativo. Para ello, nos sentamos en las sillas formando un círculo y colocamos un conjunto de mesas en medio para poner los libros de artista o fotolibros, de manera que nos podamos levantar de manera libre para ojearlos. Durante la sesión cada alumno explica a los demás su proyecto y a continuación es el momento de la evaluación conjunta, que consiste en introducir en un sobre con el nombre del compañero la calificación y un comentario personal sobre su producto creativo, con el objeto de opinar de manera constructiva o positiva sobre su trabajo.

6. MUESTRA COLECTIVA DEL PRODUCTO CREATIVO

FECHA: 29 de mayo de 2014

LUGAR: Local c/ Amantes 14 (Teruel)

Exposición *Caminos a ciegas. Arte y Educación*.

DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA

Exposición colectiva de los trabajos, titulada *Puesta en Común*. La muestra se realiza en un local en el que, en paralelo, la alumna Sandra Revuelto Sánchez, también participante del taller sobre el proceso creativo, pone en práctica su Trabajo de Fin de Máster a través de una muestra expositiva colectiva. Además de nuestra exposición, en el mismo espacio confluyen las iniciativas de varios artistas de la facultad. El título de la muestra de los libros de artista es *Puesta en Común* porque, de todas las fases del proceso llevado a cabo, es la parte mejor valorada en las encuestas de evaluación. Esto pone de relieve que el acto creativo cobra más sentido cuando es compartido.

3.6. TEMPORALIZACIÓN

El taller se estructura en un primer bloque temporal de finales de febrero a mediados de marzo y en un segundo bloque de mediados a finales de mayo de 2014. La primera parte se divide en 5 sesiones de trabajo, previas a los Practicum 2 y 3, en los que avanzamos en las diferentes etapas del proceso creativo, desde la fase inicial de reflexión sobre nuestra memoria, seguida de una fase de trabajo práctico en el comienzo de la formalización gráfica, que ocupará la segundo bloque. A partir del día 18 de marzo y hasta comienzos de mayo, cada uno puede trabajar en su proyecto, que supuestamente se encuentra orientado, para ponerlo en común a la vuelta.

BLOQUE N°1: 04/02/2014 - 19/03/2014. [5 SESIONES]

Martes [18-22h] y Miércoles [16-20h]

SEMANA 1

Miércoles 26 de febrero de 2014.

Presentación de la propuesta y fase Gestación del proceso creativo: la memoria.

SEMANA 2

Martes 4 de marzo de 2014.

Inicio del proceso creativo: mapa de conceptos.

Miércoles 5 de marzo de 2014.

Inspiración en el proceso creativo: moodboard.

SEMANA 3

Martes 11 de marzo de 2014.

Desarrollo del proceso creativo (parte 1).

Miércoles 12 de marzo de 2014.

Desarrollo del proceso creativo (parte 2).

BLOQUE N°2: 13/05/2014 - 28/05/2014. [3 SESIONES]

Martes [18-22h] y Miércoles [18-22h].

14, 20 y 27 de mayo de 2014.

Puesta en común de los proyectos y evaluación colectiva.

Miércoles 28 de mayo de 2014.

Entrega final de los trabajos.

Jueves 29 de mayo de 2014.

Inauguración de muestra colectiva en la exposición Caminos a Ciegas. Arte y Educación.

3.7. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología de trabajo del taller llevado a cabo es fundamentalmente práctica y orientada al aprendizaje experiencial, en palabras de las autoras C. López y C. Valls en el libro *Coaching Educativo*:

aquel que abarca al mismo tiempo lo cognitivo, emocional y reflexivo, de modo que la evolución intelectual, la sensibilización emocional y la capacidad de reflexión se desarrollan conjuntamente. (2013: 7)

En primer lugar trataremos de potenciar la dimensión emocional (de ahí el trabajar a partir de un acontecimiento importante para el alumno guardado en su memoria), ya que está demostrado científicamente la estrecha relación que existe en nosotros entre el lo racional y lo emocional. En un artículo del suplemento del diario *El País* la psicóloga Jenny Moix explica cómo nuestro el cerebro y el corazón están estrechamente unidos en la toma de decisiones, y por lo tanto también en el aprendizaje:

La interacción entre la parte encargada de las emociones (amígdala) y la zona responsable del pensamiento racional (córtex) es constante, y las vías que los unen, complejísimas. Además existen más vías de la amígdala hacia el córtex que a la inversa, así que las emociones lo tienen muy fácil para influir en nuestros pensamientos.” Y nos remite la experiencia del científico Antonio Damasio, que ha demostrado que “si se seccionan las vías que van de la amígdala (emociones) al córtex (razón), aunque la persona mantenga la inteligencia lógica intacta, sus decisiones suelen ser erróneas. Nuestro cerebro necesita al corazón para pensar. (2014:18)

Por otro lado el proyecto se encuentra relacionado con la teoría del conocimiento constructivista, cuyos máximos representantes son Jean Piaget y Lev Vygotski. Esta teoría apuesta por la entrega al alumno de herramientas que le posibilitan la creación de sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, de tal forma que sus ideas se transforman en el proceso y el aprendizaje evoluciona paso a paso. De esta forma el alumno “aprende a aprender” y construye su propio aprendizaje. En el taller propuesto se trata de avanzar en la construcción del proceso creativo a través de unos pasos concretos: gestación (compartir memoria), inicio (mapa de conceptos), inspiración (*moodboard*), desarrollo (trabajo) y puesta en común (creatividad compartida) .

Ajustándonos a la “línea B” de investigación/innovación trabajamos en el marco de las metodologías disruptivas, es decir, aquellas propuestas educativas innovadoras fundamentadas en la reflexión, consolidación y creación de estrategias disciplinares, cuyo objetivo principal es la mejora del diseño curricular del Dibujo y Artes Plásticas, a través de metodologías y recursos asociados a la práctica artística contemporánea.

En este sentido trabajamos en concreto:

- Integrar el *boom* del fotolibro que estamos viviendo actualmente, en el cual este soporte se consolida como pieza de arte contemporáneo y cuyo testimonio tenemos a través de la multitud de propuestas, tal y como hemos indicado en el marco teórico correspondiente.
- Uso del discurso narrativo, para alejarnos de lo plano, lo indiferente, lo llano, y acercarnos al discursos personal que posibilitará el enfoque creativo. Lo narrativo huye de lo rectilíneo, se recrea en los usos connotativos del lenguaje, explora el inconsciente creando conexiones que enlazan con la emoción, los recuerdos, los deseos, etc. donde se produce el vínculo con acontecimientos del recuerdo y se produce el

aprendizaje. En el taller se representa a través del proceso creativo compartido a través de la tertulia, el uso de un acontecimiento de la memoria personal como inicio de la creación, herramientas de evaluación, etc.

- Posibilitar una forma de evaluación conjunta que incluya opiniones y comentarios positivos a través de rúbricas de todos los alumnos.
- Disposición del aula. (“De la jaula al aula” María Acaso: 2014)
- El uso de las TIC para la edición final de los proyectos a través de los programas Indesign y Photoshop.

Tomamos como referencia los valores e ideas que dan forma al trabajo *Coaching Educativo* de Coral López y Carmen Valls (2013:16) para aplicarlos en nuestro taller:

- Aprender desde la experiencia.
- Trabajar el aquí y el ahora.
- Aplicar el trabajo cooperativo.
- Trabajar la dimensión emocional.
- Ser genuino.
- Desarrollar la pasión por el aprendizaje.

En general, favoreceremos la motivación y la empatía en el aula, es decir:

la capacidad para sintonizar emocionalmente con los demás. (Goleman, 1996: 65)

En el contexto concreto de la puesta en práctica por primera vez del taller, el máster al que corresponde este trabajo final, ponemos de relieve la importancia del proceso creativo como resultado válido por sí solo, de manera que el mismo proceso de trabajo puede convertirse en el resultado final. Algunos de los resultados del taller representan tal manera de concebir el producto creativo. Así, en la ficha con el resumen del material que el alumno debe entregar, se especifica: (Véase ANEXO 2)

La formalización final del proceso creativo no tiene que ser ningún proyecto definitivo: la actividad en principio no tiene una intención de obra final, sino de experimentación del proceso creativo. Si además conseguimos comenzar o avanzar en un proyecto creativo personal, mejor que mejor. Se trata de que trabajemos con unas herramientas que nos ayuden a llegar a conclusiones creativas, experimentarlas y descubrir si nos gustan para trabajar con nuestros futuros alumnos.

RECURSOS METODOLÓGICOS

Los materiales facilitados al alumno se indican en el apartado Fases del proyecto. Usamos recursos metodológicos concretos: herramientas para el desarrollo de la creatividad, mapa de conceptos, *moodboard* y discurso narrativo a través el libro de artista y el fotolibro, explicados en el apartado Marco teórico.

Además, en el aula contamos con los siguientes recursos:

- Proyector y PDF.
- Sala con conexión a Internet.
- Disposición concreta del mobiliario y con conexión a Internet.

3.8. PROCESO DE EVALUACIÓN

Etimológicamente la palabra “evaluación” procede del latín *valere*, que significa acción de tasar, valorar, es decir, atribuir un valor a una cosa. Estamos acostumbrados a relacionar este proceso evaluativo con los mismos valores inamovibles que nos transmite el sistema educativo predominante, en el que al final de todo el proceso de trabajo, resultamos representados por una cifra que nos cataloga en un nivel u otro.

Esta práctica de la evaluación se encuentra muy alejada del objetivo principal del taller, donde lo que buscamos es la vivencia y crecimiento en la experiencia creativa y la adquisición de unas herramientas de trabajo concretas. En este sentido, nuestra definición de evaluación sí se ve reflejada en el siguiente párrafo:

La evaluación es como la punta del *iceberg*, en el que lo manifiesto es menor que lo oculto y que es más lo que está por descubrir que lo conocido. Es preciso bucear en la praxis evaluativa y facilitar procesos de indagación y reflexión que favorezcan un cambio de cultura evaluativa encaminada hacia el aprendizaje y la mejora. [Calatayud, 1998 pág. 10]

Por otra parte, no estamos en un supuesto contexto de una selección de artistas para una exposición, sino en el marco de un máster cuyo objetivo es el de formarnos como profesores aprendiendo unas estrategias concretas de enseñanza y aprendizaje. Esto nos lleva a la decisión de que lo que está claro que no vamos a medir es la excelencia técnica o el rigor conceptual de las obras. Son criterios que podrían aplicarse en un contexto diferente, pero no en el nuestro.

Por lo tanto, lo ideal sería preguntarnos internamente qué nos ha aportado esta experiencia de taller y quedarnos con una “evaluación virtual” que nos ayude a crecer. Pero la realidad es que esta actividad se encuentra incluida en el marco de un programa de máster con unos instrumentos de evaluación ya fijados, dentro de los cuales se incluye esta actividad. Así, necesitamos encontrar los criterios e instrumentos más acertados para calificarnos, tratando de ser coherentes con nuestras convicciones. Para su establecimiento reflexionamos sobre dos aspectos concretos:

- **Trabajamos en el marco de una actividad que trata sobre el proceso creativo.** Crear es un proceso iniciático y, en concreto en este taller, individual. Trabajamos sobre nuestro proceso creativo y el objetivo fijado es caminarlo paso a paso hasta la generación de un resultado. Así, ¿nos parece adecuado que una persona ajena a cada uno de nosotros evalúe con un número este hecho tan basado en la experiencia personal? Y ¿cómo juzgamos este proceso y nuestra creatividad?
- **La evaluación de por sí es un proceso subjetivo.** Hay que aceptar que la evaluación es un proceso totalmente subjetivo, y más tratándose de una creación personal. No podemos ser neutrales, es imposible. Mi trabajo a alguien le puede parecer valioso por ciertos aspectos, mientras que otra persona puede no valorar de la misma manera este aspecto. Así, no estamos juzgando si el ejercicio se ajusta a una solución concreta e inamovible, sino un resultado que se mueve en la libertad creativa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación es continua y se basa en la valoración del proceso en sí, del seguimiento de la experiencia creativa tal y como se ha planteado el taller. Durante su desarrollo hemos ido caminando paso a paso, siguiendo unas pautas muy concretas que podemos valorar no solo desde el punto de vista de su excelencia artística, sino también de su experiencia como tal. Lo que valoramos al final es lo que el taller ha aportado a nuestro proceso creativo y al de los compañeros: ¿Hemos seguido los pasos del proceso creativo? ¿Nos ha ayudado a comenzar algún proyecto, o a afianzar alguno ya comenzado? ¿Nos ha aportado herramientas para trabajar la creatividad o trabajar con nuestros alumnos su creatividad, etc.? Estas son las cuestiones que debemos hacernos para valorar nuestra obra y la de los compañeros.

No obstante, los siguientes criterios reflejan la consecución de los objetivos, siempre que el alumno:

- Manifiesta y mejora su creatividad en los diferentes pasos del proceso.
- Muestra motivación por el proyecto.
- Introduce elementos de la práctica contemporánea artística en su discurso.
- Enfoca el proceso creativo de una forma comprometida, profunda y personal.
- Trabaja la interdisciplinariedad.
- Participa activamente a través de opiniones y colabora con los compañeros.
- Practica la narración a través del libro de artista o el fotolibro.
- Trabaja en equipo y fomenta la buena relación entre alumnos y docente.
- Usa las TIC para la materialización final del producto creativo.
- Aprende a optimizar los recursos materiales durante las fases de trabajo.
- Disfruta de la experiencia artística en todas sus dimensiones.

En el contexto concreto en el que se ha realizado el taller por primera vez, la asignatura *Diseño, Organización y Desarrollo de Actividades para el Aprendizaje de Dibujo y Artes Plásticas*, la valoración de el proceso creativo continuado y del resultado final en forma de libro de artista o fotolibro tiene un peso de un 10% sobre el resto de actividades de la asignatura. Pensamos que en el contexto de un aula de Secundaria este valor podría tener mucho más peso, ya que se trata de una actividad muy completa que puede reflejar un peso importante del contenido curricular.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. ENTREGA DE MATERIALES

1. Fotografía y breve descripción de lo que hemos traído a clase para compartir.
2. Mapa de conceptos relacionado con este acontecimiento de la memoria.
3. *Moodboard* relacionado con este acontecimiento de la memoria.
4. Publicación encuadernada, que integre estos 3 elementos en su interior. Si lo preferimos pueden ir anexos. En ella debemos representar una reflexión gráfica personal sobre el proceso creativo, a partir de estos 3 pasos previos, con libertad total en extensión. Puede ser una recopilación o narración fotográfica, un *collage*, puede incluir textos, dibujos, reflexiones, etc.

Si resulta muy complicado o vamos apurados de tiempo para llegar a un “proyecto” o “conclusión gráfica” personal, la propia reflexión sobre el proceso creativo es muy válida también. Si trabajamos así, entonces debemos aprovechar las posibilidades gráficas que tienen los mapas de conceptos y los *moodboard*. En tal caso estos tres elementos encuadrados pueden constituir el producto creativo final, pero tienen que tener una extensión razonable de varias páginas y un valor creativo personal.

2. AUTOEVALUACIÓN Y EVALUACIÓN CONJUNTA

Repartimos unos sobres con los nombres de cada alumno y allí metemos cada uno una papeleta con nuestra calificación personal, y un comentario sobre la obra del compañero que justifique esta nota. En base a todas las calificaciones realizamos la media teniendo en cuenta también la autoevaluación de cada uno. La calificación del profesor se incluye y tiene el mismo valor que la del resto de los participantes en el taller. Todos los trabajos deben ser devueltos a los alumnos con los comentarios y sugerencias hechos por los demás. De esta forma se motiva el aprendizaje del alumno y se incide en la labor constructiva de la evaluación.

3. CUESTIONARIOS DE EVALUACIÓN DEL TALLER Y DE LA DOCENCIA

(Véase ANEXO 1)

4. ANÁLISIS DE DATOS

Y RESULTADOS

Tal y como se indica en apartados anteriores, el resultado final del proceso creativo de cada alumno es un libro de artista o fotolibro. En el caso de la puesta en práctica en el marco de este máster podemos apreciar la diversidad y calidad de las propuestas conseguidas. (Véase ANEXO 3)

Con objeto de explorar las áreas de mejora y los aspectos positivos y potencialidades de la propuesta, realizamos unos cuestionarios de evaluación al finalizar las sesiones de trabajo, dirigidas a la valoración de la materia y de la docencia, así como también un cuestionario de la experiencia personal, de entrega voluntaria. (Véase ANEXO 1)

ÁREAS DE MEJORA

Los aspectos que consideramos que se pueden mejorar de manera más evidente se refieren a algunos de los aspectos de la evaluación y de los recursos metodológicos. Tal y como se puede comprobar en los resultados de las encuestas, los alumnos destacan también algunos de estos aspectos.

EVALUACIÓN

- **Procesos de Control.** Posibilidad de realización de rúbricas más constantes para controlar mejor la evolución de cada alumno. Además, si hubiésemos realizado *one minute paper* al final de cada sesión habríamos tenido un registro más detallado del proceso. Otra idea positiva de cara a la próxima puesta en práctica es la de la realización de un diario de aprendizaje, donde apuntemos las reflexiones personales sobre la evolución personal en el proceso creativo. De esta forma el propio alumno puede realizar un control de su evolución de una manera más reflexiva.
- **Docencia.** En cuanto a la docencia, aunque en general los resultados son verdaderamente positivos, dos de los alumnos hacen referencia a la falta de autoridad en algunos momentos, por lo que también consideramos este aspecto como un ámbito de mejora.

RECURSOS METODOLÓGICOS

Dentro de este área consideramos que se pueden mejorar algunos aspectos:

- **Factor temporal.** Pensamos que casi el único y verdadero problema a la hora de poner en práctica la pro-

puesta ha sido la falta de tiempo, al realizar el taller en el contexto de una materia del máster en la que, aparte de la propuesta, hay otros muchos contenidos que abarcar. Esta falta de tiempo ha dejado incompletos algunos momentos del trabajo en el proceso creativo, sobre todo en la fase final de materialización del proyecto y el trabajo con las herramientas de *moodboard* y mapas conceptuales, reduciendo las sesiones en muchas ocasiones a una puesta en común que, aunque muy fructífera, no es la única. De cara a la puesta en práctica en la etapa de Secundaria pensamos que sería fundamental y muy enriquecedor poder gestionar los recursos temporales para trabajar estas áreas más a fondo en el aula.

- **BIBLIOGRAFÍA.** Enriquecer las sesiones con intercambio de más libros.
- **REGISTRO FOTOGRÁFICO DE TODAS SESIONES.** El registro realizado podría haber sido mayor.

POTENCIALIDADES DE LA PROPUESTA

Atendiendo a los resultados de las encuestas de evaluación de la actividad (Véase ANEXO 1), podemos decir que el taller ha interesado mucho. El compromiso general ha sido sincero, los alumnos se han motivado con la propuesta y han trabajado satisfactoriamente su proceso creativo. Aparte de en los resultados finales, durante el desarrollo de la actividad esto se demuestra a través de su implicación, sus preguntas dentro y fuera del espacio del aula, aportaciones en los momentos compartidos, expresión de la opinión personal, etc.

Los alumnos y la profesora destacan como aspectos positivos:

- Descubrir y trabajar con herramientas concretas en el proceso creativo, para poder desarrollar una idea.
- Saber cómo abordar cualquier proceso creativo, algo que siempre genera ciertas dificultades.
- Divertirse en la creación.
- Reflexionar sobre inquietudes personales.
- Reflexionar sobre un nuevo proyecto artístico.
- Mirar el proceso creativo desde otro punto de vista.
- Ver otros procesos creativos, formas de relacionar y crear.
- Poder desarrollar un trabajo creativo personal en el contexto del máster.
- Aprender distintas formas de trabajar.
- Observar y compartir en el proceso creativo.
- Forma colectiva de evaluar con comentarios personalizados.

SUGERENCIAS APORTADAS POR LOS ALUMNOS

En los cuestionarios algunos de los alumnos proponen:

- Mezclar las propuestas para lograr un resultado más interesante.
- Trabajar a partir de textos.
- Ampliar conocimientos y recursos sobre la encuadernación con el fin de mejorar los resultados finales.
- Con más tiempo se podrían haber organizado “tribunales” con aportaciones por parte de los compañeros para llegar a resultados más profundos.

De los pasos del proceso creativo propuesto, el alumnado escoge como preferidos la puesta en común del resultado final. Además, algunos de los participantes también escogen el hecho de haber compartido un recuerdo personal. Pensamos que esto pone en evidencia la finalidad social del proceso creativo y también la importancia que pueden llegar a tener la parte emocional de las personas durante el mismo.

5. CONCLUSIONES

Y PERSPECTIVAS DE FUTURO

La conclusión final después de la experiencia del taller *Construir la Creatividad Paso a Paso* ha sido verdaderamente positiva, porque nos ha permitido experimentar sobre un tema fundamental de la educación artística, el proceso creativo. Haber podido desarrollar un proyecto personal, que además se presenta como una herramienta pedagógica concreta para aplicar en nuestra futura carrera como docentes de la Secundaria, sin duda ha sido algo enriquecedor.

En primer lugar, la experiencia ha sido enriquecedora a nivel intelectual. Hemos profundizado en las fases del proceso creativo, construyéndolo paso a paso: su gestación, su inicio, su inspiración, su desarrollo y su producto final, trabajando con herramientas para el desarrollo de la capacidad creativa, maneras de materializar nuestro proyecto, posibilidades gráficas, soportes, formas de encuadernar, discursos narrativos, diferentes, etc. Los resultados en este sentido, han sido muy variados, lo que demuestra un gran abanico de intereses y de maneras de pensar.

En segundo lugar, la actividad ha resultado ser enriquecedora a nivel emocional y reflexivo. Volver a la memoria para recuperar un recuerdo u objeto importante y convertirlo en el eje vertebral de un proyecto creativo ha demostrado ser constructivo. De todos los pasos del proceso creativo propuesto, el alumnado ha escogido como preferidos la puesta en común del resultado final y el recuerdo compartido. Esto muestra que que ver, escuchar y comprender la obra y experiencia del compañero es algo que nos importa y construye. Y también pone en evidencia la finalidad social del proceso creativo y la importancia de la esfera emocional en el mismo.

Un aspecto importante también es el de haber podido investigar en el tema de la creatividad. Pensamos que la mayor parte de los alumnos del taller, después de todo el proceso creativo, han podido cambiar su concepto previo del término hacia un significado mucho más amplio y abarcable. Normalmente en el proceso de desarrollo de una obra de arte, la creatividad se asocia principalmente al momento de iluminación, sin tener en cuenta que la verdadera creatividad es algo que puede trabajarse, que con esfuerzo, estudio e insistencia también puede obtenerse. Nos sentimos especialmente satisfechos si hemos podido modificar en positivo esta definición del término, para que el proceso creativo deje de ser algo idealizado y difícil de alcanzar para algunos alumnos.

La etapa de la adolescencia es un momento lleno de cambios, en el que es importante que la persona sea consciente de su potencial creativo, que le ayude en la vida a desarrollarse en todas sus facetas y a colaborar a la construcción de una una sociedad mejor. La responsabilidad que tenemos como profesores es por lo tanto muy grande, de ahí la necesidad de una formación especializada como la adquirida durante este máster.

BIBLIOGRAFÍA

Y WEBRAFÍA

LEGISLACIÓN

- BOA. BOLETÍN OFICIAL DE ARAGÓN. ORDEN de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación secundaria obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- BOA. BOLETÍN OFICIAL DE ARAGÓN. ORDEN de 1 de julio de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.
- Comisión de las Comunidades Europeas (2009). Propuesta de Decisión del Parlamento europeo y del Consejo, relativa al Año Europeo de la Creatividad y la Innovación. Bruselas.
- Informe PISA - Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (Program for International Student Assessment). Recuperado de: mecd.gob.es/inee
- UNESCO (1996). *La educación encierra un tesoro*. Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Recuperado de: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF

APRENDIZAJE

- Ausubel, D. P.; Novak, J. D. y Hanesian, H. (1989). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Coral López Pérez y Carmen Valls Ballesteros. *Coaching educativo. Las emociones, al servicio del aprendizaje*. Madrid: Biblioteca Innovación Educativa SM.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Moix, J. (5 de enero de 2014). ¿Qué delatan nuestras emociones?. *El País*. Recuperado el 5 de enero de 2014, de: http://elpais.com/elpais/2014/01/02/eps/1388687330_173486.html
- Novak, J. D. y Gowin, B. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Martínez Roca.
- Sánchez Delgado, Primitivo (Coordinador). (2004). *El proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- *Redes 102: La manera disruptiva de aprender*. (en red). Recuperado el 15 de enero de 2014, de: <http://www.redesparalaciencia.com/5795/redes/redes-102-la-manera-disruptiva-deaprender>

CREATIVIDAD

- Acaso, María (2013). *rEDUvolution. Hacer la revolución en la educación*. Paidós Contextos. Madrid.
- Cerda, Hugo (2000). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Bogotá (Colombia): Cooperativa Editorial Magisterio.
- De la Torre, Saturnino (2003). En Torre S. y Violant, V. *Creatividad aplicada*. Barcelona: PPU/ Autores.
- De la Torre, Saturnino (1991). *Evaluación de la Creatividad*. Madrid: Escuela Española.
- Esquivias Serrano, M. T. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. México: Publicaciones Digitales. DGSCA-UNAM.
- Gardner, H. (1987). *Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la Creatividad*. Buenos Aires: Paidós.

-
- Gardner, H. (2001): *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Buenos Aires: Paidós.
 - Gardner, H. (1987). *Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la Creatividad*. Buenos Aires: Paidós.
 - Guilera L. (2011): *Anatomía de la creatividad*. Sabadell: Fundit.
 - Goleman, D.; Kaufman, P.; Ray, M. (2009). *El espíritu creativo*. Barcelona: Zeta.
 - Mahillo Miranda, S. (2013). *Cuéntame un cuento: Un proyecto integrado de innovación*. Trabajo Fin de Máster Universitario en Profesorado. Universidad de Zaragoza.
 - Marín, R. y De la Torre, S. (2000). *Manual de la Creatividad*. Madrid: Vicens Vives.
 - Müller-Using, S., Bamford, A., L. Brierley, D., Leibovici-Mühlberger, M. (2012). *¡La creatividad es clave!*. Artículo del Informe Fundación Botín 2012. *¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear*. Santander. Recuperado el 3 de junio de 2014, de: www.fundacionbotin.org/creatividad.htm
 - Rius, Mayte. [3 de febrero de 2012]. *¿La escuela mata la creatividad?*. *La Vanguardia*. Recuperado el 12 de mayo de 2014, de: www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120203/54247867713/la-escuela-mata-la-creatividad.html
 - Robinson, Ken (2009). *El Elemento*. Barcelona: Grijalbo.
 - Robinson, Ken (2006). *How schools kill creativity*. Recuperado el 22 de octubre de 2013, de: www.youtube.com/watch?v=AW-bTuBA5rU

FOTOLIBRO

- Fernández, H. (2011). *The Latin American Photobook*. Nueva York: Aperture.
- AAV (Horacio Fernández, Javier Ortiz-Echagüe, Concha Calvo, Rocío Robles, Mafalda Rodríguez, Angélica Soleiman, Laura Terré, Manuel Borja-Villel, Rosario Peiró). (2014). *Fotos&libros. España 1905-1977*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Acción Cultural Española (AC/E) y RM.
- Giertsberg, F. y Suermondt, R. (2012). *The Dutch Photobook: A Thematic Selection from 1945 Onwards*. Nueva York: Aperture.
- Heiting, M. y Jaeger, R. (2012). *Autopsie. Deutschsprachige Fotobuecher 1918 bis 1945*. Band 1. Göttingen: Steidl Verlag.
- Parr, M. y Badger, G.(2004). *The Photobook: A History, Vol. 1 and Vol. 2*. London: Phaidon.
- Pfrunder, P. (ed.), Schweiz, F. (ed.), Gasser, M. (ed.) and Münzenmaier, S. (ed.) (2011). *Swiss Photobooks from 1927 to the Present. A different History of Photography*. Zürich, Switzerland: Lars Müller Publishers.
- Posever, V. (2011). *Photographic Memory: The Album in the Age of Photography*. Nueva York: Aperture.
- Vartanian, I. y Kaneko, R. (2009). *Japanese Photobooks of the 1960s and 70s*. Nueva York: Aperture.

FOTOGRAFÍA Y DISEÑO GRÁFICO

- Blankpaper - Colectivo y escuela de fotografía (blankpaper.es)
- Dalpine (dalpine.com)
- EFTI - Escuela de Fotografía y Centro de Imagen (efti.es)
- Extra! (extraestudio.com)
- Gris Art, Escuela superior de fotografía (grisart.com)
- Have a Nice Book (haveanicebook.com)
- IDEP - Escuela Superior Universitaria de imagen y diseño (idep.es)
- IEFC - Institut d'Estudis Fotogràfics de Catalunya (iefc.es)
- Ivorypress (ivorypress.com)

-
- Juan Valbuena (nophoto.org)
 - Kowasa (www.kowasa.com)
 - LENS - Cursos de fotografía y Cursos de vídeo en Madrid (lens-fotografia.es)
 - Meeatings 23 - Espacio para eventos en Barcelona (meeatings23.com)
 - PhoCo (PhoCo.es)
 - Photobook Club (photobookclub.org)
 - Photobook Club Barcelona (photobookclubbarcelona.com) es una de las
 - Román Yñán (romanynan.com)

MUESTRAS DE LIBROS PARA EL TALLER

- Brossa, J.; Madoz, Ch. (2003). *Fotopoemario*. Madrid: La Fábrica Editorial.
- Calle, S. (2002). *Des histoires vrais*. Arles: Actes Sud.
- Ferrer, I. (2008). *Libro de las preguntas*. Valencia: Media Vaca.
- Kawachi, R. (2006). *Diary #1*. Tokyo: Foil.

ANEXO 1

MODELOS
DE CUESTIONARIOS
DE EVALUACIÓN

RESULTADOS
DE CUESTIONARIOS
DE EVALUACIÓN

MODELO DE CUESTIONARIO 1

EVALUACIÓN DEL TALLER Y DE LA DOCENCIA

1. Puntúa de 1 a 10 la calidad global del taller en cuanto a:

Contenido:

Planteamiento general:

Metodología:

Aplicabilidad:

Actualidad:

Grado de satisfacción global:

2. Puntúa de 1 a 10 la calidad global de la impartición en cuanto a:

Conocimiento de la materia:

Utilización de recursos didácticos:

Favorecimiento de la motivación y la reflexión:

Claridad de expresión:

Planificación y orden expositivo:

Fomento de la participación:

Grado de satisfacción global:

3. ¿Qué ha aportado a tu proceso creativo? ¿Has conseguido algo?

4. ¿Cuál de las siguientes experiencias te ha gustado más: compartir un recuerdo, mapa de conceptos, moodboard o puesta en común del resultado final?

5. Punto fuerte y punto débil del taller:

6. Otras sugerencias o comentarios:

MODELO DE CUESTIONARIO 2

AUTOEVALUACIÓN DEL TALLER

1. Puntúa de 1 a 10 tu experiencia personal en el taller:

Esfuerzo y tiempo dedicado:

Motivación:

Satisfacción global con tu resultado final:

2. ¿Se ha enriquecido tu experiencia personal creativa? ¿En qué aspectos?

3. La intención del taller era la de compartir la experiencia creativa. ¿Piensas que has participado activamente lo suficiente?

4. ¿El trabajo de los demás te ha enriquecido? ¿En qué aspectos?

5. ¿Cuál de las siguientes experiencias te ha gustado más: compartir un recuerdo, mapa de conceptos, moodboard o puesta en común del resultado final?

RESULTADOS - CUESTIONARIO 1

EVALUACIÓN DEL TALLER Y DE LA DOCENCIA

1. Puntúa de 1 a 10 la calidad global del taller en cuanto a:

Contenido: 7, 9, 6, 8, 9, 8, 8, 9, 10, 10, 9, 9, 7, 7, 8, 8 → 8'25

Planteamiento general: 6, 9, 8, 9, 9, 9, 8, 8, 9, 9, 9, 9, 8, 8, 9, 9 → 8'5

Metodología: 6, 9, 9, 9, 10, 9, 8, 9, 9, 10, 10, 9, 9, 9, 8, 9 → 8'3

Aplicabilidad: 8, 10, 7, 10, 9, 10, 8, 9, 9, 10, 7, 9, 8, 9, 9, 9 → 8'8

Actualidad: 7, 10, 8, 9, 9, 10, 10, 8, 10, 10, 9, 9, 7, 8, 8, 8 → 8'1

Grado de satisfacción global: 8, 9, 7'5, 8, 9, 9, 8'5, 9, 9, 10, 9, 10, 8, 8, 9, 8 → 8'68

2. Puntúa de 1 a 10 la calidad global de la impartición en cuanto a:

Conocimiento de la materia: 7, 9, 9, 9, 9, 9, 8, 10, 10, 10, 8, 9, 10, 10, 9, 8 → 9

Utilización de recursos didácticos: 7, 9, 7, 8, 10, 9, 8, 9, 10, 9, 7, 10, 9, 9, 10, 7 → 8'6

Favorecimiento de la motivación y la reflexión: 9, 9, 9, 9, 9, 9, 7, 10, 8, 10, 9, 10, 9, 8, 10, 7 → 8'68

Claridad de expresión: 8, 9, 8, 10, 9, 10, 8, 9, 9, 9, 10, 9, 9, 10, 9, 9 → 9

Planificación y orden expositivo: 8, 9, 8, 9, 10, 10, 8, 10, 10, 9, 9, 9, 8, 10, 8, 9 → 9

Fomento de la participación: 8, 9, 6, 9, 10, 7'5, 8, 9, 10, 10, 10, 9, 10, 8, 8 → 8'7

Grado de satisfacción global: 8, 9, 8, 9, 9, 9, 7'5, 9, 10, 10, 9, 9, 9, 9, 9, 8 → 8'84

3. ¿Qué ha aportado a tu proceso creativo? ¿Has conseguido algo?

- Reflexionar sobre inquietudes personales.
- Ser consciente de la importancia del tiempo. He conseguido parar a dedicarme más ratos a recordar, sentir, reflexionar.
- Diversión en la creación. Recordar aquello.
- Otra forma de reflexionar. Aunque conocía su existencia, nunca o raras veces había empleado el *moodboard* o mapas conceptuales como parte del proceso.
- He disfrutado mucho en el proceso y estoy muy contenta con el resultado obtenido.
- He conseguido hacer una pieza y he descubierto el *moodboard*, como tal.
- He aprendido lo que es un proceso creativo. Nunca había trabajado de esta forma.
- Me ha ayudado a saber cómo abordar cualquier proceso creativo, algo que siempre me ha generado ciertas dificultades.
- Aprendizaje personal y de memoria. Recursos para desarrollar una idea.
- Conocer nuevas formas y herramientas de plantear el proceso creativo.
- Organización, claridad. He rescatado recuerdos y entender por qué he llegado a dedicarme a lo que me dedico ahora.
- Ha encajado/lo he encajado en mi proceso creativo con facilidad. No sé si he conseguido algo pero me gusta

lo que he conseguido.

- Reflexión sobre muchas cosas de mi vida.
- Mirar el proceso creativo desde otro punto de vista.
- Me ha llevado a reflexionar sobre un nuevo proyecto artístico.
- Reflexionar sobre el por qué de mi elección de objetos. También me ha permitido buscar recursos personales para llevar a cabo el proceso creativo.

4. ¿Cuál de las siguientes experiencias te ha gustado más: compartir un recuerdo, mapa de conceptos, moodboard o puesta en común del resultado final?

- Mapa de conceptos.
- Compartir un recuerdo.
- Puesta en común final.
- Puesta en común.
- Puesta en común del resultado final.
- Puesta en común.
- Puesta en común.
- Puesta en común del resultado final.
- Puesta en común del resultado final.
- Compartir un recuerdo.
- Compartir un recuerdo.
- Puesta en común: es un reto y me motivó. / Compartir un recuerdo / Mapa + moodboard: me gustó mucho.
- Puesta en común.
- Puesta en común.
- Creo que todas son importantes. Me ha gustado la puesta en común de los resultados finales y la explicación de todo el proceso.
- Compartir un recuerdo.

5. Punto fuerte y punto débil del taller:

PUNTO FUERTE

- Poder compartir creaciones entre todos.
- Libertad creativa.
- Exploración, creatividad y diversidad de resultados.
- Libertad creativa/proceso.
- El proceso propuesto.
- La libertad pautada.
- Cada uno ha tenido la oportunidad de hablar de sus experiencias personales.
- Hacernos reflexionar sobre cómo es el proceso creativo.
- La idea y el resultado final.
- Ahondar en la memoria.
- Originalidad, posibilidad de creatividad entre tanto trabajo "mecánico".
- Generar un estado de "excitación" creativa cuando, en principio, no sentía ninguna necesidad.
- El conocimiento de la materia y de lo que se debe hacer.
- Metodología.

-
- El proceso.
 - El carácter creativo del taller.

PUNTO DÉBIL

- Tiempo requerido quizá insuficiente.
- La exposición de las primeras libretas fue muy rápida.
- Hilo conductor del taller.
- Habría sido interesante ver como crecía y desarrollaba cada uno el proceso creativo en clase.
- Falta de tiempo para desarrollarlo más.
- Poco tiempo.
- No ha habido mucho tiempo para llevarlo a cabo.
- La falta de tiempo para elaborarlo con más dedicación.
- Tener que seguir todos los pasos uno a uno (moodboard y mapa conceptual).
- Partición temporal, falta de tiempo.
- Poco tiempo. Debería ser anual.
- Mío: no saber mucho de fotografía.
- El no realizarlo de forma continuas en dos sesiones.
- El tiempo (momento del curso cuando se realiza la actividad).
- El momento de hacer la actividad.

6. Otras sugerencias o comentarios:

- Mezclar las propuestas para lograr un resultado más interesante.
- La clase ha exigido más autoridad, seguridad con la voz, intensidad.
- Pues no sé, ha estado muy bien aunque yo "pasé" de la foto. También se podría trabajar a partir de textos.
- Ampliar conocimientos y recursos sobre la encuadernación con el fin de mejorar los resultados finales.
- Con más tiempo se podrían haber organizado "tribunales" con aportaciones por parte de los compañeros para llegar a resultados "más profundos".
- Faltaría más autoridad en ocasiones.
- Me ha gustado mucho la actividad. Creo que han salido resultados o procesos muy interesantes.
- Me ha parecido una actividad bonita para tener un recuerdo artístico del máster.

RESULTADOS - CUESTIONARIO 2

AUTOEVALUACIÓN

1. Puntúa de 1 a 10 tu experiencia personal en el taller:

Esfuerzo y tiempo dedicado: 10 / 7 / 8-9

Motivación: 10 / 8 / 9

Satisfacción global con tu resultado final: 10 / 8 / 7 (los de los compañeros son muy chulos).

2. ¿Se ha enriquecido tu experiencia personal creativa? ¿En qué aspectos?

- Sí, dándome nuevas herramientas para enfrentarme al proceso creativo.
- Sí se ha enriquecido ya que he aprendido a reflexionar.
- Sí se ha enriquecido ya que he aprendido a reflexionar.
- Otras formas de crear, pensar. Nunca había trabajado la ilustración/dibujo.

3. La intención del taller era la de compartir la experiencia creativa. ¿Piensas que has participado activamente lo suficiente?

- Creo que sí, aunque siempre se puede mejorar.
- ¡Creo que sí!
- Estuve nerviosa y fui demasiado escueta y esquemática, aunque más o menos sí que llegué a explicar mis idas y venidas en el proceso creativo.

4. ¿El trabajo de los demás te ha enriquecido? ¿En qué aspectos?

- Sí, compartir experiencias y ver cómo otros han afrontado este proyecto siempre es enriquecedor, pues te enseña nuevas formas de abordar el mismo planteamiento.
- El trabajo de los demás me ha parecido muy interesante. He aprendido distintas formas de trabajar.
- Me ha permitido ver otros procesos creativos, formas de relacionar y crear. Han sido proyectos muy variados, por lo que completan un gran abanico de intereses y formas de crear.

5. ¿Cuál de las siguientes experiencias te ha gustado más: compartir un recuerdo, mapa de conceptos, moodboard o puesta en común del resultado final?

- Compartir un recuerdo.
- La puesta en común del resultado final me ha parecido lo mejor. De esta manera he podido observar los trabajos de los compañeros.
- ¡Puesta en común! Me gusta oír a los demás, ver/escuchar/comprender sus obras y experiencias.

ANEXO 2

MATERIAL ADICIONAL
PARA LOS ALUMNOS

→ MATERIAL SESIÓN 1 (MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2014)

DISCURSO DE ANNIE LEIBOVITZ

Annie Leibovitz, premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades, pronuncia el 25 de octubre de 2013 este discurso, donde habla de la fotografía como arte que representa la vida y como proceso compartido, así como vehículo donde se muestra la diversidad de enfoques que cada uno podemos dar a nuestro discurso. Los recuerdos o vivencias del pasado son los motivos al que volvemos para trabajar en el taller propuesto en esta memoria.

.....

Es un honor realmente extraordinario. Estoy profundamente agradecida y honrada por estar con ustedes esta tarde. Con este premio, me unen a un grupo maravilloso de artistas, escritores, compositores, arquitectos y cineastas. En este momento, me viene a la mente una galardonada anterior que significó mucho para mí: Susan Sontag.

Me siento muy orgullosa por estar aquí y mi orgullo es aún mayor al representar el medio de la fotografía. Hace quince años, en 1998, otro fotógrafo, Sebastiao Salgado –que sirve de inspiración a tantos de nosotros– fue galardonado por la Fundación.

Para mí, la fotografía representa la vida misma. Es comunicación y permite el intercambio de experiencias. Nos permite mostrar a otros lo que vemos, las cosas que nos fascinan, las personas y los lugares que amamos y apreciamos. Algunos fotógrafos desvelan nuestras dificultades y desdichas, aquello que nos traiciona y nos frena. Otros nos transportan a mundos que nunca podríamos visitar, o nos ayudan a entender mejor a personas a las que, de otra manera, nunca conoceríamos.

Al mismo tiempo, con una cámara podemos retener los momentos fugaces de nuestras vidas. Una fotografía posibilita que recordemos, por ejemplo, esa estampa increíble que nos fascina cuando la vemos y que luego desaparece de nuestra visión. O ese memorable evento; ese lugar que visitamos una vez; nuestros hijos que crecen y cambian tan rápidamente. Las personas que amamos y de quienes aprendemos. Los momentos felices, tristes y profundos que animan y enriquecen nuestros días. La fotografía siempre ha tenido ese increíble poder para detener y retener el presente, antes de que desaparezca en el pasado.

Y, sin embargo, el valor de la fotografía como una actividad seria se ha puesto en duda desde la invención de las cámaras. Durante mucho tiempo, la cuestión era si la fotografía era arte o no. Finalmente se decidió que la respuesta era que sí, pero ahora la pregunta es si la fotografía ha muerto o no.

Hasta se hacen congresos sobre este tema. En uno de esos congresos se planteó recientemente que, aunque la fotografía podría no haber muerto, sí era muy probable que los que hubieran muerto fueran los fotógrafos.

Aquí y ahora, cuando más personas que nunca han aceptado la fotografía como forma de arte, otros se preguntan si la imagen fija podrá sobrevivir en esta era de la imagen digital, de los teléfonos con cámara, de

las grabaciones de vídeo de fácil acceso y de la cada vez mayor influencia de la televisión y de Internet sobre el objeto fotográfico y la página impresa. ¿Es la fotografía menos especial que nunca, menos significativa, ahora que cualquier persona puede hacer una foto, que se hacen millones cada segundo y que nadie sabe si todas esas imágenes digitales van a sobrevivir o cómo lo harán?

La verdad es que la fotografía se inventó precisamente para que cualquier persona pudiera crear una imagen. Para que cualquier persona, de cualquier clase o posición social, pudiera tener una imagen de ella misma, o de sus familiares y amigos, o de los paisajes y las vistas y las cosas que fuesen importantes para ella. El poder de la fotografía es el poder de compartir nuestras experiencias con otras personas, al margen de las diferencias temporales, geográficas, de educación y de creencias. El poder de mostrar lo que, de otra manera, no podría creerse. El poder para detener y retener esos momentos que acaecen fugazmente a nuestro alrededor.

Pero ser fotógrafo es una elección.

Comprendí de joven que lo que hacía tenía importancia. A principios de la década de los setenta, tuve la suerte de formar parte de una revista, *Rolling Stone*, donde me tomaron en serio. Tan en serio como podía ser tomada una chica que trabajaba en una revista en la década de los setenta.

Mi vida transcurría de un trabajo a otro. Hacía fotos de los conciertos de rock pero nunca oía la música. Mirar no me permitía hacer nada más. El mirar me consumía. Mi estado de ánimo dependía de la última fotografía tomada. Si hacía una buena fotografía, estaba eufórica, viva. Si mis fotos no eran buenas, me sentía fatal, fracasada, deprimida. Hasta que hacía la siguiente fotografía buena.

Fui reportera gráfica en un primer momento y de pronto me vi haciendo retratos. El retrato me dio la libertad de poder tomar partido, de tener una opinión, de ser conceptual y de poder seguir contando historias. No tengo las habilidades sociales que tienen muchos buenos retratistas, pero amo la fotografía. La fotografía siempre ha sido lo primero.

Para el fotógrafo, la fotografía no es sólo algo que queda registrado. Es la expresión de un punto de vista. El trabajo del fotógrafo es expresar ese punto de vista de forma tan acertada y consciente como le sea posible, con su talento, experiencia e intuición.

El fotógrafo es quien registra la experiencia de la mirada y la transforma en una imagen duradera.

Humildemente, creo que este honor que me otorgan esta tarde refleja la convicción de que la fotografía tiene un poder increíble. Que a pesar de que está cambiando, la imagen es cada vez más relevante y tiene más fuerza en nuestras vidas que nunca.

Muchas gracias.

→ MATERIAL SESIÓN 1 (MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2014)

Teruel

26 de febrero de 2014

En el proyecto final se recopilan los diferentes pasos del proceso creativo personal, desde los momentos iniciales hasta el resultado final. El objetivo en este taller es el de reflejar un discurso creativo personal, que tenga que ver con el lenguaje universal de la fotografía, pero que también podemos combinar con otras técnicas o recursos personales. La idea es la de representar en el soporte físico de la libreta aquello que es importante para nosotros en el proceso de la creación.

La memoria es el lugar al que volveremos para elaborar el eje central de nuestro discurso. Lo que hay en la fotografía existió en relación con nosotros y con nuestra visión del mundo, forma parte de nuestro pasado lejano e inmediato. Por eso es importante para el proceso creativo: porque de lo que somos, surge lo que hacemos.

Annie Leibovitz, Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades en el 2013, refleja en sus palabras esto mismo cuando afirma: "Para mí, la fotografía representa la vida misma. Es comunicación y permite el intercambio de experiencias. Nos permite mostrar a otros lo que vemos, las cosas que nos fascinan, las personas y los lugares que amamos y apreciamos." Y también: "Al mismo tiempo, con una cámara podemos retener los momentos fugaces de nuestras vidas. Una fotografía posibilita que recordemos, por ejemplo, esa estampa increíble que nos fascina cuando la vemos y que luego desaparece de nuestra visión. O ese memorable evento; ese lugar que visitamos una vez; nuestros hijos que crecen y cambian tan rápidamente. Las personas que amamos y de quienes aprendemos. Los momentos felices, tristes y profundos que animan y enriquecen nuestros días. La fotografía siempre ha tenido ese increíble poder para detener y retener el presente, antes de que desaparezca en el pasado."

Hoy comenzamos con el primer paso: la gestación del Proceso Creativo. Volveremos al pasado para recordar aquellas cosas que son importantes para nosotros, porque seguro que están relacionadas de alguna manera con nuestra creatividad. ¡Vamos a retomar y a compartir nuestro pasado!

Vuestra compañera,

Marta Sánchez Marco

→ MATERIAL SESIÓN 2 (MARTES 4 DE MAYO DE 2014)

Teruel

26 de febrero de 2014

Actualmente escasean los álbumes familiares porque nuestros ordenadores son los que almacenan las fotos que vamos haciendo. Me han parecido muy representativas estas palabras que he encontrado en un blog (2013), donde leemos el reencuentro de su autor con las imágenes del pasado: "Hace unas semanas, en una de las visitas a casa de mis padres, busqué de nuevo mi álbum familiar de infancia. Mi madre lo había tenido guardado por años, sin darse cuenta: la cubierta tenía una ilustración que hacía pensar que más bien se trataba del álbum de fotos de una anciana de finales del siglo XIX. Fui encontrando de nuevo las fotos que recordaba, las expresiones de la gente que ha estado allí desde el principio y permanecerá hasta el final. Las torceduras, los problemas de sobreiluminación de las caras, los juguetes que había olvidado –el triciclo amarillo, la pelota de hule naranja, el chilindrín que aliviaba la angustia en el encierro-. Fui topándome con la reconstrucción del mundo propio a punta de retazos significativos. Ahora, cuando miles de rostros pueblan nuestros teléfonos y nuestros dispositivos de almacenamiento, el significado de un guiño o de un instante se diluye en las aguas negras de la gente multiplicada. Vemos esos pocos momentos, y con ellos tendemos los hilos de nuestro pasado. Se nos van acabando esos postes que sostienen el alambrado que nos constituye: ahora no hay espacio para el misterio ni para el vacío. Todos los sitios y momentos están llenos de nuestras pequeñas actuaciones." (Enlace: <http://www.89decibeles.com/columnas/escafandra-sin-buceo/album-familiar-de-la-infancia>).

Durante la primera parte de esta sesión vamos a reflexionar en torno a los objetos o vivencias que hayamos traído para compartir: una foto con mi abuela, la película de Terziopelo Azul, un viaje a China, momentos con mi perro, mi habitación de Italia, mi cicatriz, mi tatuaje, las mesas, los medievales, los elementos de la naturaleza, los animales, mi guitarra, unas piedras, la luz de los domingos, etc.

¿A qué lugar nos conduce todo esto? El objeto compartido marca el inicio de nuestro proceso creativo.

En la segunda parte de la sesión realizaremos un mapa de conceptos, situándonos en medio del hecho creativo y escribiendo todo lo que a nuestro alrededor constituye un motivo de observación, gira en torno nuestro, en un orden de importancia concreto. Este mapa podemos hacerlo sobre nosotros mismos como generadores de la obra, y también podemos aplicarlo al objeto compartido, de manera que encontraremos diferentes rutas de trabajo para continuar el proceso creativo.

Marta Sánchez Marco

4 de marzo de 2014

→ MATERIAL SESIÓN 1 (MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2014)

EJEMPLOS DE FOTOLIBROS LLEVADOS A LA SESIÓN

Brossa, Joan / Madoz, Chema (2003). *Fotopoemario*. La Fábrica Editorial. Madrid.

Se dice que el poeta y el fotógrafo querían conocerse antes de conocerse. Cuando lo hicieron, del encuentro nació una amistad y la voluntad de realizar este libro. Fotopoemario es el diálogo de su obra fotográfica y poética.

Calle, Sophie (2002). *Des histoires vrais*. Actes Sud. Arles.

La obra de Sophie Calle es un autorretrato en ocasiones descarado, en clave fotográfica y a través de la poesía escrita. El libro es una recopilación de experiencias personales, en las que nos habla de objetos, de momentos, de relaciones sentimentales, de reflexiones sobre sí misma, etc.

Ferrer, Isidro (2008). *Libro de las preguntas*. Media Vaca. Valencia.

Catálogo de la exposición en el Espacio de Arte Caja Madrid de Zaragoza. El autor trabaja con objetos encontrados, ilustraciones, fotografías, collages, etc. De forma previa a la obra final y generando una pieza con entidad propia, Isidro crea libretas con “bocetos” previos a la obra final. Así podemos ver su proceso de trabajo en el tiempo, donde destaca el trabajo artesano frente al digital.

Kawauchi, Rinko (2006). *Diary #1*. Foil. Tokyo.

En este diario Rinko navega en el tiempo mostrando todo lo que para ella es relevante en el día a día: viajes, lugares y comidas memorables, flores naciendo, momentos ordinarios con los amigos, etc. Como no sé japonés no puedo saber lo que escribe, pero seguro que sus impresiones escritas son tan espontáneas y preciosistas como lo son sus imágenes.

RESUMEN MATERIAL DEL PROCESO CREATIVO (PARA EL ALUMNO)

SÍNTESIS DE LA PROPUESTA

El producto creativo formalizado como libro de artista representa nuestro proceso creativo relacionado con un objeto o acontecimiento de nuestra memoria, en un pasado lejano o inmediato. Por medio de esta actividad ponemos de relieve que la creación puede ser un acontecimiento relacionado con nuestra persona.

La formalización final no tiene que ser ningún proyecto definitivo: la actividad en principio no tiene una intención de obra final, sino de experimentación en el proceso creativo. Si además conseguimos comenzar o avanzar en un proyecto creativo personal, mejor que mejor. Se trata de que trabajemos con unas herramientas que nos ayuden a llegar a conclusiones creativas, experimentarlas y descubrir si nos gustan para trabajar con nuestros futuros alumnos.

¿SOBRE QUÉ SOPORTE TRABAJAMOS?

- Puede ser la libreta de papel de *kraft* que tenemos todos (material repartido previamente).
- Puede ser una publicación de formato diferente, encuadernada como queramos.

¿QUÉ ENTREGAMOS?

1. Fotografía y breve descripción de lo que hemos traído a clase para compartir.
2. Mapa de conceptos relacionado con este acontecimiento de la memoria.
3. Moodboard relacionado con este acontecimiento de la memoria.
4. Publicación encuadernada, que integre estos 3 elementos en su interior. Si lo preferimos pueden ir anexos. En ella debemos representar una reflexión gráfica personal sobre el proceso creativo, a partir de estos 3 pasos previos. Libertad total en extensión. Puede ser una recopilación o narración fotográfica, un *collage*, puede incluir textos, dibujos, reflexiones, etc.

¡ATENCIÓN!

Si nos resulta muy complicado o vamos apurados de tiempo para llegar a un “proyecto” o “conclusión gráfica” personal, la propia reflexión sobre el proceso creativo es muy válida también. Si trabajamos así, entonces se tienen que aprovechar las posibilidades gráficas de los mapas de conceptos y los *moodboard*. En tal caso, estos tres elementos encuadernados constituyen el proyecto final, pero tienen que tener una extensión razonable de páginas y un valor creativo personal.

FECHA DE ENTREGA FINAL

28 de mayo de 2014.

ANEXO 3

ALUMNOS,
PROYECTOS FINALES
Y MUESTRA COLECTIVA

EL PROYECTO CONSTRUIR LA CREATIVIDAD
PASO A PASO CONSISTE EN UN TALLER
PRÁCTICO-TEÓRICO SOBRE EL PROCESO CREATIVO,
INICIADO A PARTIR DE UN RECUERDO
O ACONTECIMIENTO DE NUESTRA MEMORIA
Y FUNDAMENTADO EN EL SEGUIMIENTO
DE UNOS PASOS GUIADOS A TRAVÉS
DE SUCESIVAS SESIONES.

SE ENCUENTRA DIRIGIDO A LOS ALUMNOS
DE LA ETAPA DE SECUNDARIA Y SU DISEÑO
HA SIDO PUESTO EN PRÁCTICA POR PRIMERA VEZ
DURANTE LA REALIZACIÓN DE ESTE MÁSTER,
EN LA ASIGNATURA DISEÑO, ORGANIZACIÓN
Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES PARA EL
APRENDIZAJE DE DIBUJO Y ARTES PLÁSTICAS,
ENTRE FEBRERO Y MARZO DE 2014.

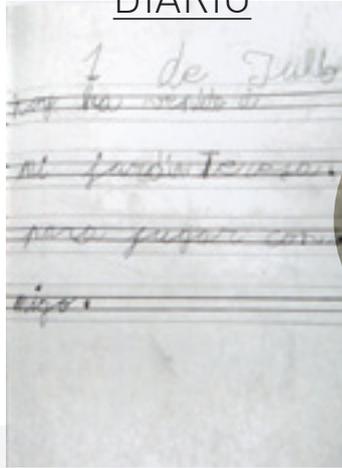
SARABEL ABRIL
ANTONIO ALCANTUD
PILAR ASENSIO
ANA AZÓN
MARTA BALLESTER
JARA CASTAÑER
PABLO FUERTES
SANDRA JULIÁN
MOISÉS LÓPEZ
TANIA LÓPEZ
SILVIA LORENZO
NICOLÁS NOBLE
HELENA PALLARÉS
ALICIA PASCUAL
KASSANDRA PAVONE
SANDRA REVUELTO
SILVIA PÉREZ-ÍÑIGO
MINERVA RODRÍGUEZ
MARTA SÁNCHEZ
RUXANDRA VINCEA



GESTACIÓN DEL PROCESO CREATIVO

En esta sesión se plantea inicialmente una toma de contacto con el proceso creativo vinculado a la memoria personal. Realizamos un ejercicio de *brainstorming* a partir de ideas que sean importantes para nosotros y que consideremos que pueden ser el punto de partida de un posible proceso creativo personal. De cara a la próxima sesión, el objetivo es reflexionar y concretar sobre esta lluvia de ideas y decidirse por el tema a tratar, trayendo a clase un objeto, relato o símbolo que lo represente.

DIARIO



INFANCIA

MARIPOSA



ALMENDRO

...te en las manos
... estampas viejas
... canto dorado,
... entos de Calleja,
... escucha el cucillo
... llo en la para,
... cri-cri acompaño
... canto sencillo,
... hermano grillo
... semana cigara,

...re mi cabeza
... ve el cielo mio,
... el cielo propio
... y podré mirarlo
... sin pedir permiso,
... sin pedir permiso,
... con un telescopio,

...o sea el verano
... un verano
... con la guitarra
... pués no cabe un piano,

CANCIÓN
Y bas...
un metro cuadrado
de mi propia tierra
hasta el fondo adentrado,
para que me enfermen,
para que me enfermen,
para la maleza
y eno a mi guitarra
de pie o de cabeza,

RAÍCES



MESA

INICIO

DEL PROCESO CREATIVO

(MAPA DE CONCEPTOS)

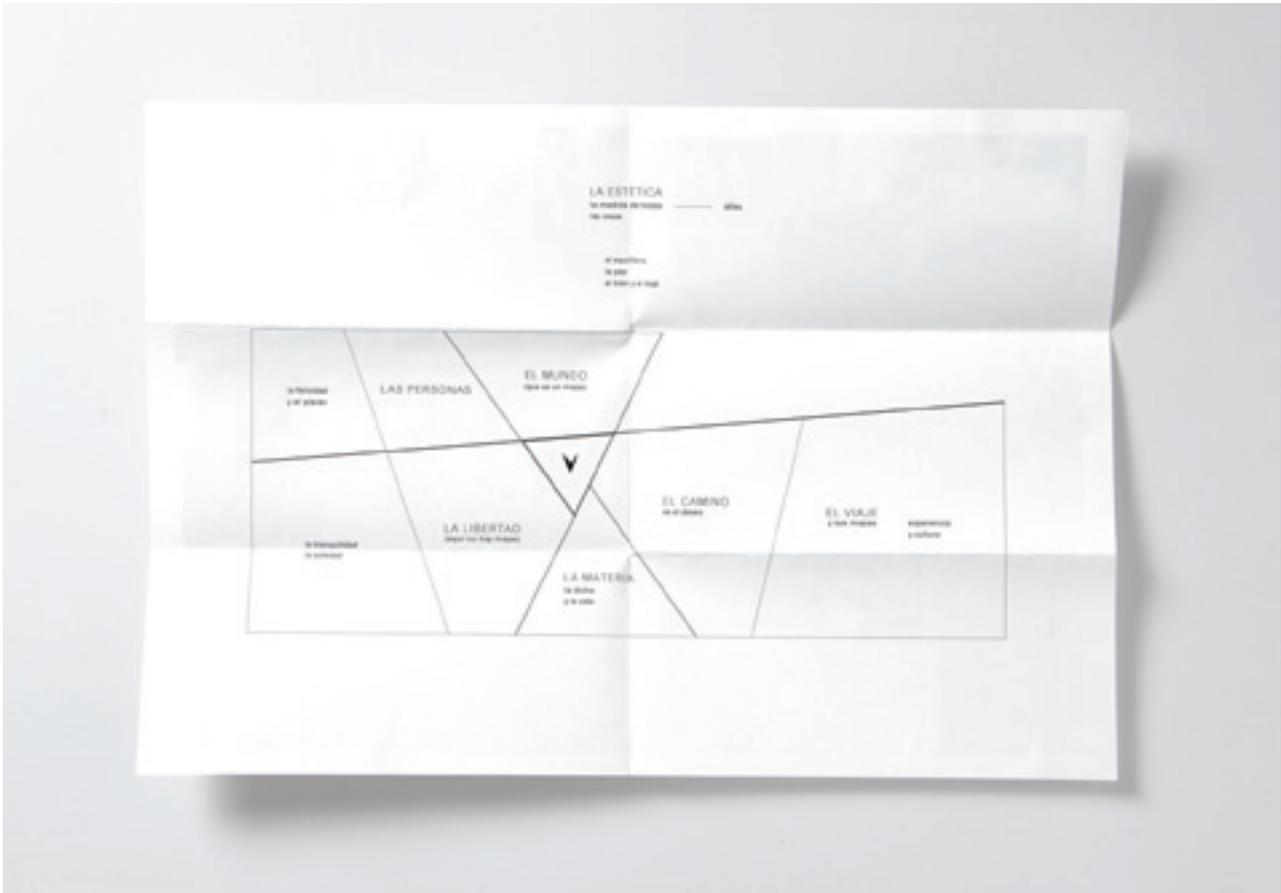
El punto de partida es la reflexión sobre a los objetos o vivencias que traemos para compartir:
una foto con mi abuela, la película de Terciopelo Azul, un viaje a China, momentos con mi perro, mi habitación de Italia, mi cicatriz, mi tatuaje, las mesas, *El Principito*, "Los Medievales", los elementos de la naturaleza, los animales, mi guitarra, unas piedras, la luz de los domingos, etc.

¿A qué lugar nos conduce todo esto?

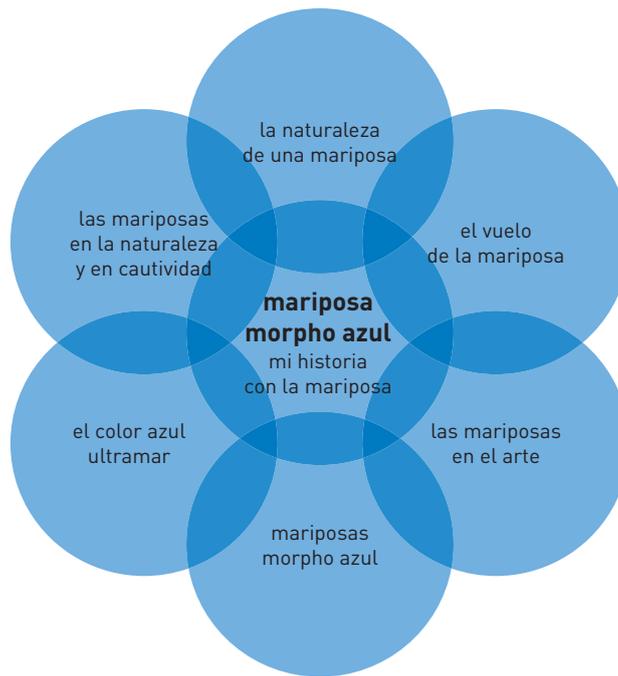
El objeto compartido marca el inicio de nuestro proceso creativo. Los participantes realizan un mapa de conceptos, situándose en medio del acto creativo y escribiendo todo lo que a nuestro alrededor constituye un motivo de observación, gira en torno nuestro en un orden de importancia concreto. Este mapa podemos hacerlo sobre nosotros mismos como generadores de la obra y/o también podemos aplicarlo al objeto compartido, de manera que encontraremos diferentes rutas de trabajo para continuar el proceso creativo.



Mapa de conceptos de Alicia Pascual



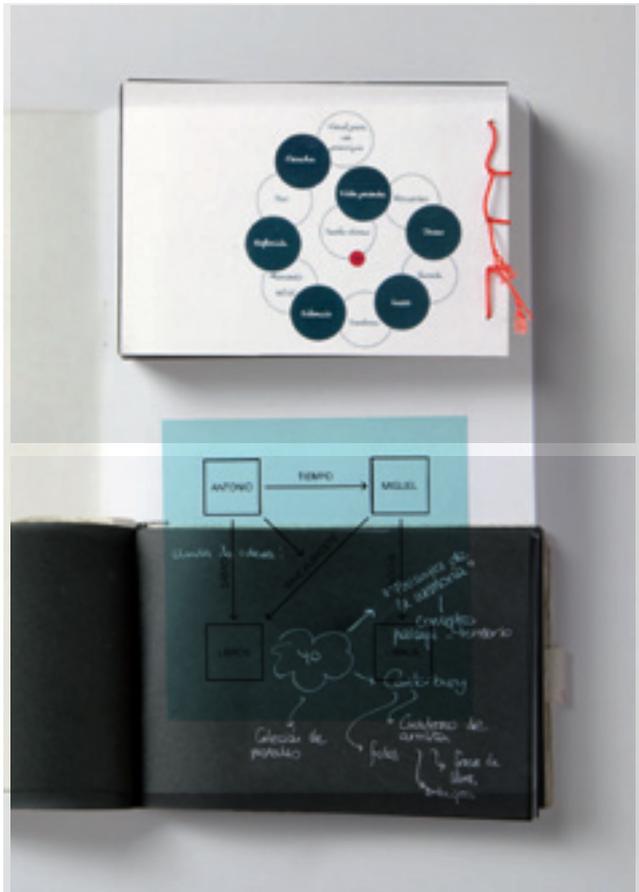
Mapa de conceptos de Nicolás Noble



Mapa de conceptos de Marta Sánchez



Mapa de conceptos de Silvia Pérez-Íñigo



Mapas de conceptos de Pilar Asensio, Sandra
 Julián, Ana Azón y Antonio Alcantud

INSPIRACIÓN EN EL PROCESO CREATIVO (MOODBOARD)

La elaboración de un *moodboard* es el tercer paso del proceso creativo propuesto y corresponde a la fase de Inspiración del proceso creativo. Tal y como explicamos con profundidad en el apartado correspondiente de esta memoria, los *moodboard* son un procedimiento muy usado en el mundo de la publicidad, la moda o el diseño gráfico. Etimológicamente el término nos remite a: *mood* (estado de ánimo, sensación) y *board* (tablero, panel). Así, podemos definirlo como: muro de sensaciones, panel de sensaciones, panel de inspiración, *collage* gráfico de sensaciones, etc. Esta herramienta es un recurso pedagógico óptimo para trabajar en la plasmación gráfica de nuestras inquietudes creativas personales, materializadas en la fase anterior a través del mapa de conceptos.



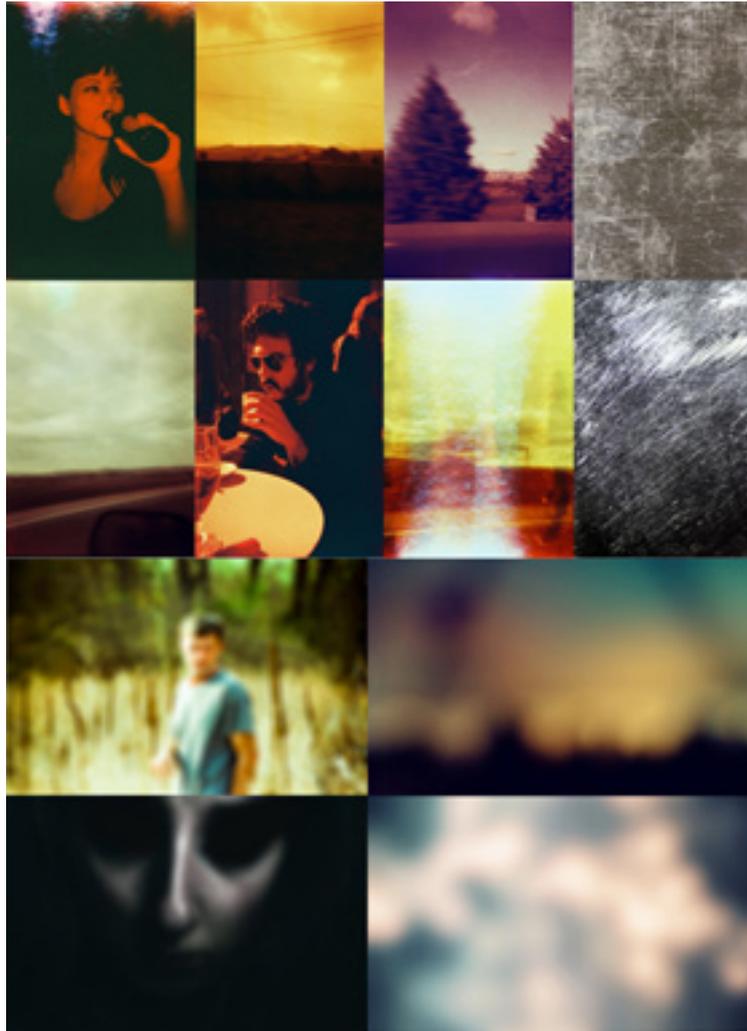
Moodboard de Minerva Rodríguez



Moodboard de Ruxandra Vincea



Moodboard de Nicolás Noble



Moodboard de Silvia Pérez-Íñigo



Moodboard de Helena Pallarés



Moodboard de Marta Sánchez

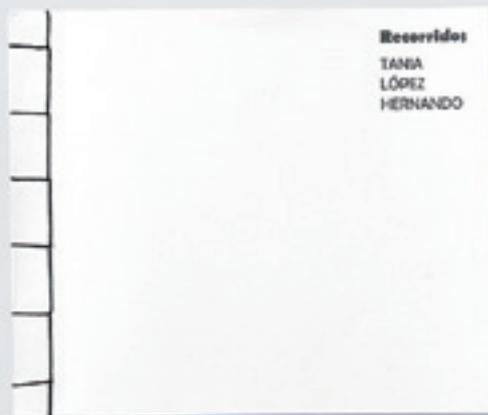
PUESTA EN COMÚN
DE LA EXPERIENCIA
CREATIVA



SANDRA REVUELTO



ANA AZÓN



TANIA LÓPEZ



PABLO FUERTES



HELENA PALLARÉS

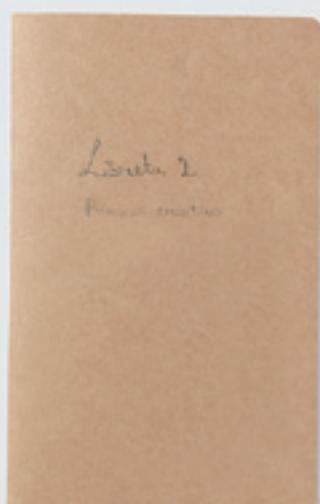
Después del trabajo realizado durante las semanas previas, los alumnos y el docente comparten los resultados del proceso creativo. Para ello, nos sentamos en las sillas formando un círculo y colocamos un conjunto de mesas en medio para poner los

libros de artista o fotolibros, de manera que nos podamos levantar de manera libre para ojearlos. Durante la sesión cada alumno explica a los demás su proyecto y a continuación es el momento de la evaluación conjunta, que consiste en

introducir en un sobre con el nombre del compañero la calificación y un comentario personal sobre su producto creativo, con el objeto de opinar de manera constructiva o positiva su trabajo.



PILAR ASENSIO



RUXANDRA VINCEA



SANDRA JULIÁN



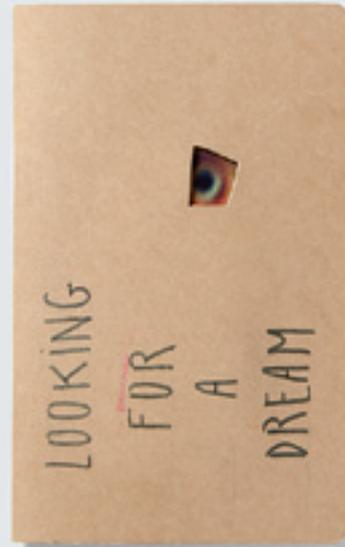
NICOLÁS NOBLE



MARTA SÁNCHEZ



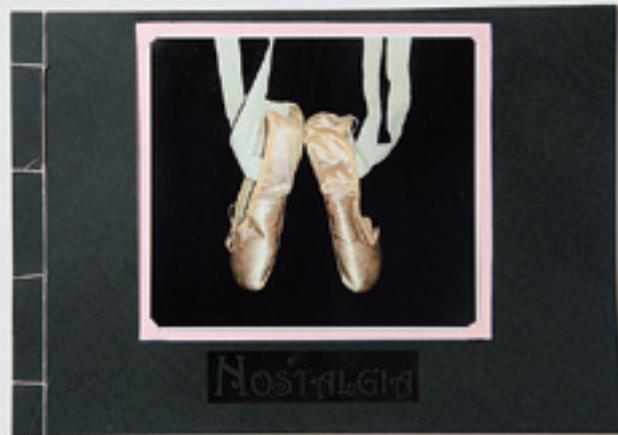
MARTA BALLESTER



KASSANDRA PAVONE



MINERVA RODRÍGUEZ



SARABEL ABRIL



SILVIA PÉREZ-ÍÑIGO



ALICIA PASCUAL



ANTONIO ALCANTUD



MOISÉS LÓPEZ

MUESTRA COLECTIVA DE LOS RESULTADOS DEL PROCESO CREATIVO

Exposición colectiva de los trabajos, titulada *Puesta en Común*. La muestra se realiza en un local en el que, en paralelo, la alumna Sandra Revuelto Sánchez, también participante del taller sobre el proceso creativo, pone en práctica su Trabajo Fin de Máster a través de una muestra expositiva colectiva. Además de nuestra exposición, en el mismo espacio confluyen las iniciativas de varios artistas de la facultad. El título de la muestra de los libros de artista es *Puesta en Común* porque, de todas las fases del proceso llevado a cabo, es la parte mejor valorada en las encuestas de evaluación. Esto pone de relieve que el acto creativo cobra más sentido cuando es compartido.

Jara Castañer

Nicolás Noble

Ruxandra Vincea

Pilar Asensio

Antonio Alcantud

Silvia Pérez-Íñigo

Moisés López

Alicia Pascual

Sandra Revuelto

Marta Ballester

Poner en común

Silvia Lorenzo

Minerva Rodríguez

Pablo Fuertes

Ana Azón

Marta Sánchez

Tania López

Helena Pallarés

Sarabel Abril

Sandra Julián

Kassandra Pavone

UNA EXPERIENCIA EN EL PROCESO
CREATIVO A PARTIR DE LA MEMORIA
COMPARTIDA

TALLER DESARROLLADO EN LA
ASIGNATURA: DISEÑO, ORGANIZACIÓN
Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES
PARA EL APRENDIZAJE DE DIBUJO
Y ARTES PLÁSTICAS

IMPARTIDO POR: MARTA SÁNCHEZ
PROFESORA DE LA ASIGNATURA:
NEUS LOZANO SANFÉLIX
ORGANIZACIÓN DE LA EXPOSICIÓN:
SANDRA REVUELTO

MÁSTER EN PROFESORADO
PARA LA ESO / CAMPUS DE TERUEL,
UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA / 2014



Poner en común
Póster de la muestra colectiva



**Muestra colectiva *Poner en común*
Espacio *Caminos a ciegas. Arte y Educación*
Local c/ Amantes 14 (Teruel)
4 de junio de 2014**



Muestra colectiva *Poner en común*
Espacio *Caminos a ciegas. Arte y Educación*
Local c/ Amantes 14 (Teruel)
4 de junio de 2014

PROYECTOS FINALES
DE LOS PARTICIPANTES
EN EL TALLER

SARABEL ABRIL
ANTONIO ALCANTUD
PILAR ASENSIO
ANA AZÓN
MARTA BALLESTER
JARA CASTAÑER
PABLO FUERTES
SANDRA JULIÁN
MOISÉS LÓPEZ
TANIA LÓPEZ
SILVIA LORENZO
NICOLÁS NOBLE
HELENA PALLARÉS
ALICIA PASCUAL
KASSANDRA PAVONE
SANDRA REVUELTO
SILVIA PÉREZ-ÍÑIGO
MINERVA RODRÍGUEZ
MARTA SÁNCHEZ
RUXANDRA VINCEA



SARABEL ABRIL



ANTONIO ALCANTUD



ANTONIO ALCANTUD



PILAR ASENSIO



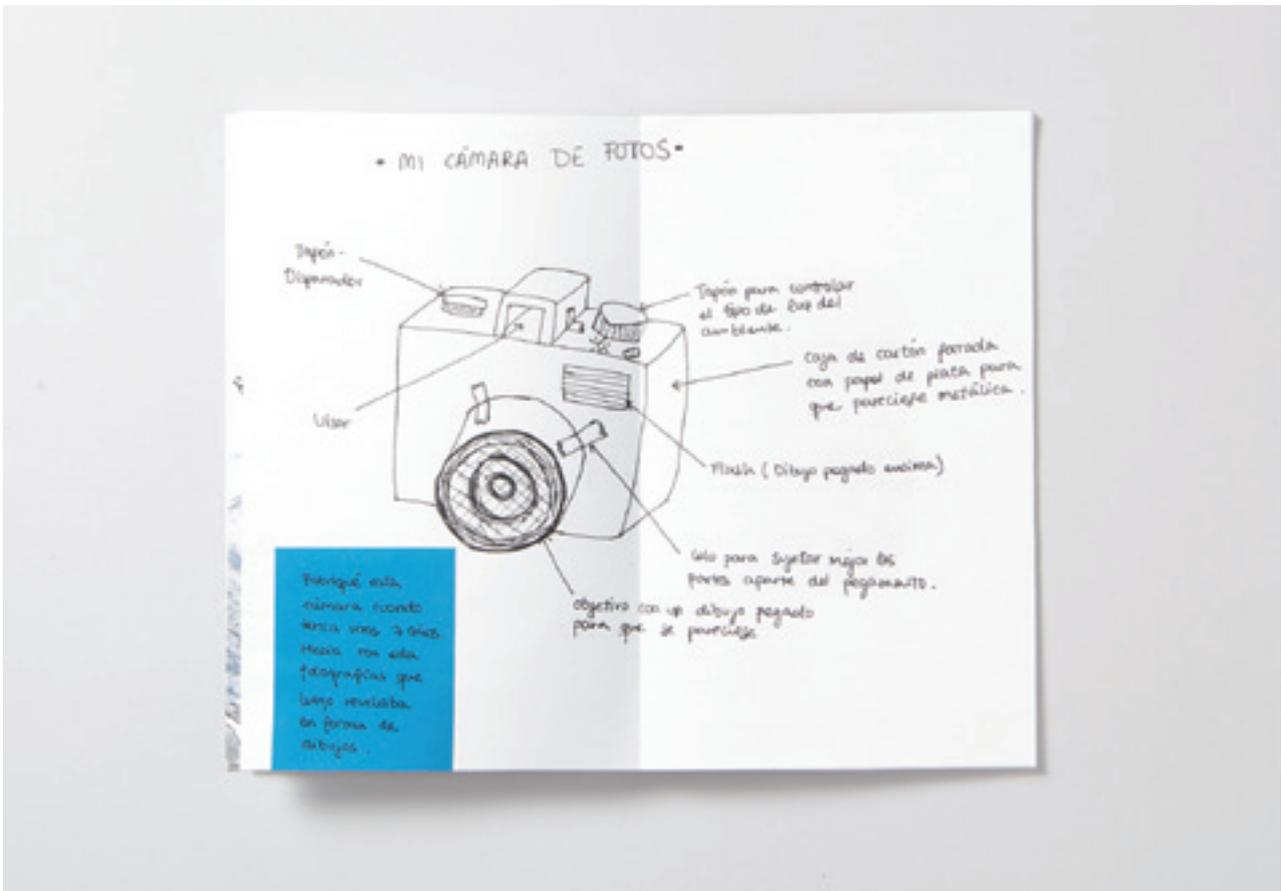
PILAR ASENSIO



ANA AZÓN



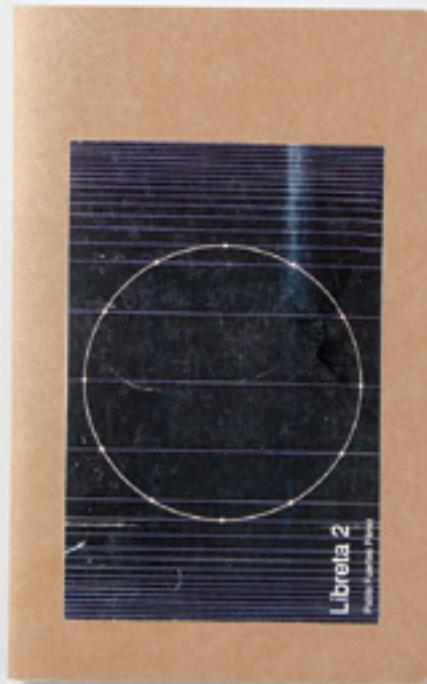
ANA AZÓN



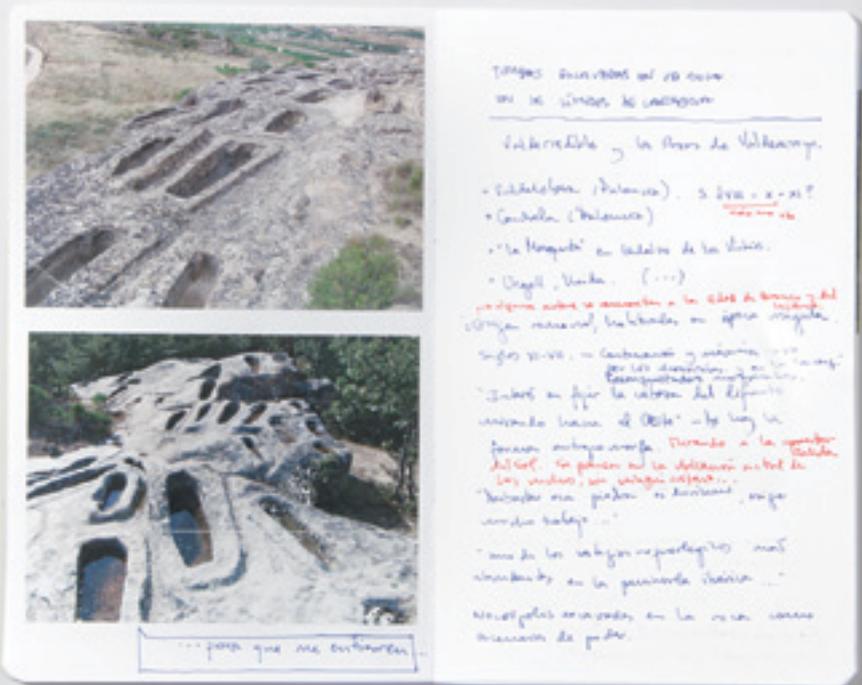
MARTA BALLESTER



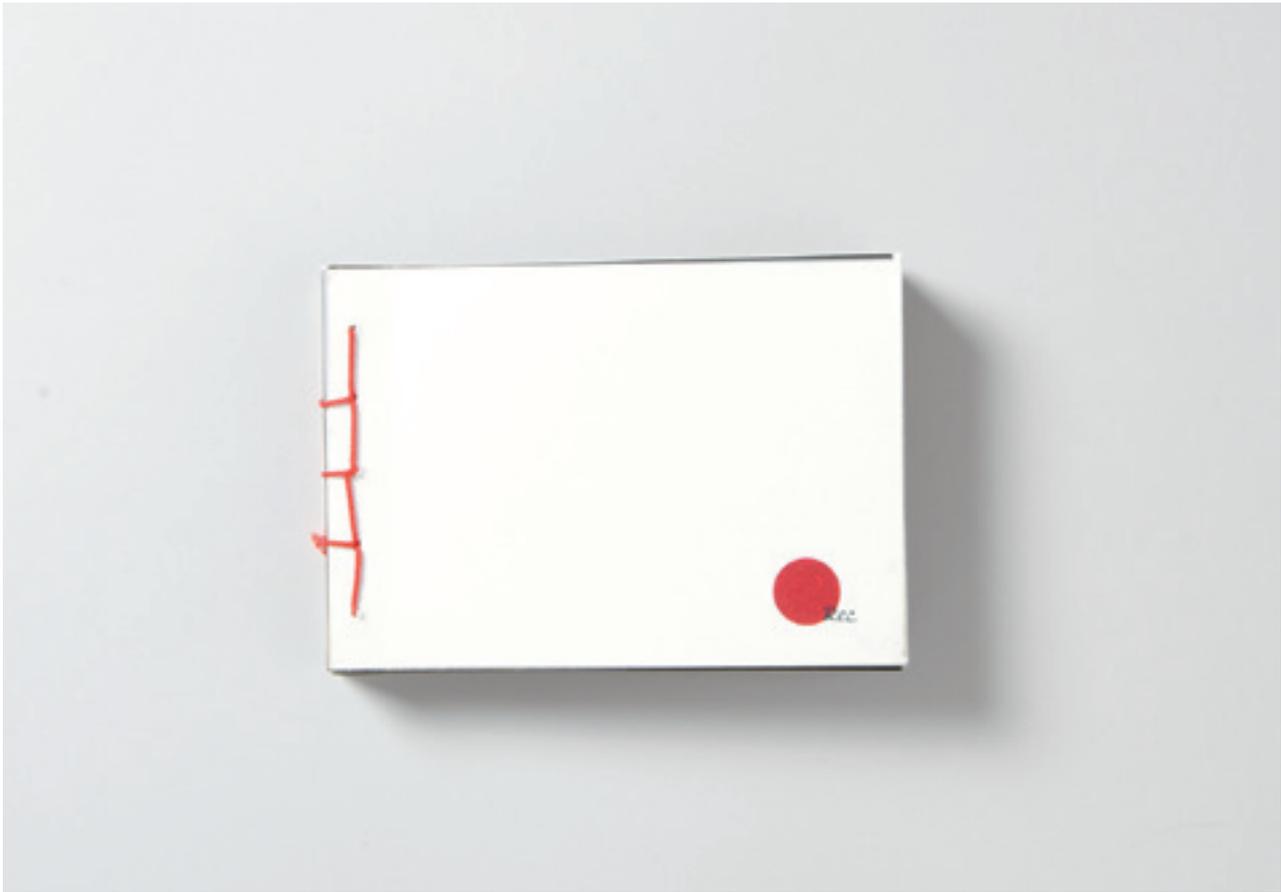
MARTA BALLESTER



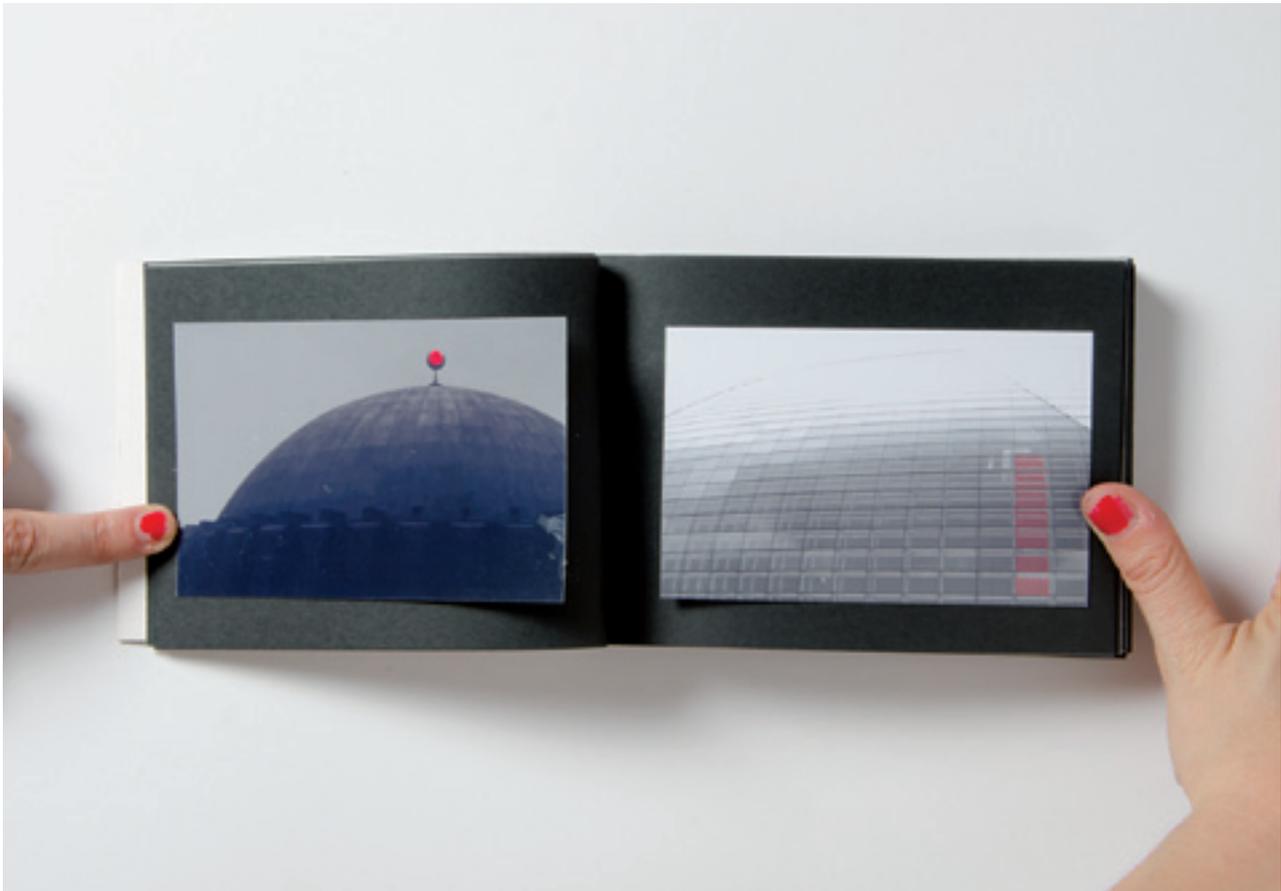
PABLO FUERTES



PABLO FUERTES



SANDRA JULIÁN



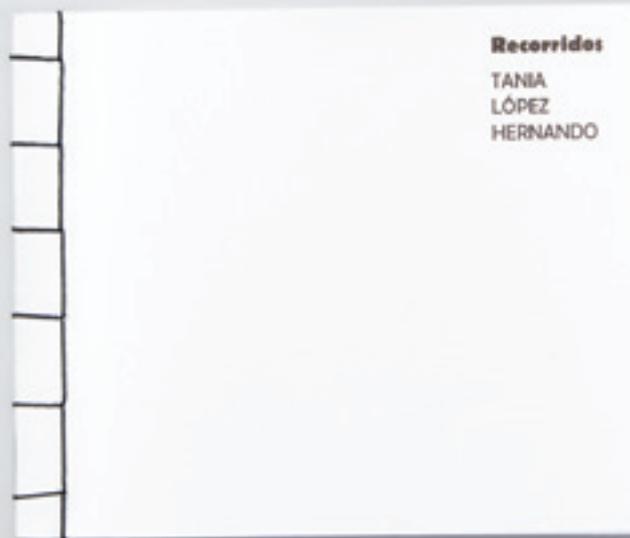
SANDRA JULIÁN



MOISÉS LÓPEZ



MOISÉS LÓPEZ



TANIA LÓPEZ



PLAZA DE SAN JUAN
 Jardines, fuente
 y zona sur
 Año: 40

Foto del Archivo López
 Segura



LA ESCALINATA
 Fuente y zona sur
 Año: 2014

Foto de Tania
 López Hernández



2
PLAZA
CARLOS
CASTEL

Siempre se dice que todos los caminos llevan a Roma, pero cuando hablamos en el centro histórico de Toledo todos llevan a la plaza de Carlos Castel, más conocida como plaza del Tintero. Siempre me ha parecido el centro de la ciudad, tiene una profunda significación dentro del urbanismo del centro histórico y es un lugar de paso obligatorio para los visitantes y de encuentro para los residentes.

El uso de la plaza ha cambiado mucho desde la fundación de la ciudad, fue plaza del mercado, ha sido y sigue siendo punto de reunión, albergando incluso durante la Guerra Civil, los principales negocios de la ciudad y así hoy sigue siendo el centro de muchas celebraciones.

La fuente original de Plateros (siglo XVIII) estaba situada en el sector donde hoy es la plaza, y en 1938 se decidió cambiarlo de lugar para facilitar el paso de los camiones. Fue entonces cuando se construyó la actual fuente y el alto pedestal colapsando de piedra labrada desde el costado al Tintero desde su base.

En estos días desde entonces esta escultura de bronce mide de 3,43 metros de alto y 4,50 metros de longitud resulta ser la más significativa para quienes lo ven por primera vez y tan importante para quienes lo frecuentamos, señalando con su "vestimentario" al resto y final de determinadas fechas.



LOS MOMENTOS
DE SERVICIO
 Museo
 Año 1988

Foto del archivo
 Doust - Prada Marín



TANIA LÓPEZ



NICOLÁS NOBLE



NICOLÁS NOBLE



HELENA PALLARÉS



HELENA PALLARÉS



ALICIA PASCUAL



ALICIA PASCUAL



KASSANDRA PAVONE



KASSANDRA PAVONE



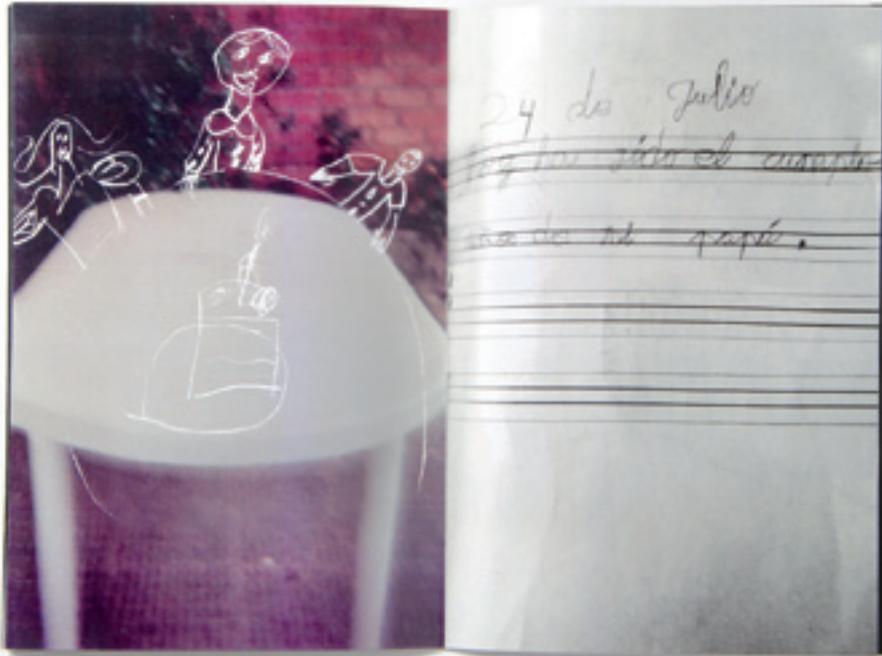
SANDRA REVUELTO



SANDRA REVUELTO



SILVIA PÉREZ-ÍÑIGO



SILVIA PÉREZ-ÍÑIGO



MINERVA RODRÍGUEZ



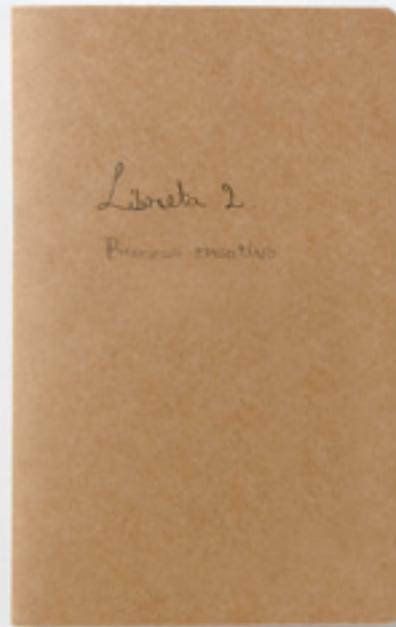
MINERVA RODRÍGUEZ



MARTA SÁNCHEZ



MARTA SÁNCHEZ



RUXANDRA VINCEA

Objeto elegido



*Este elemento ya forma parte de otros
de la vida cotidiana.*

Func. 1. Interacción con el objeto

1. Acciones para reconocer objeto

yo a ella.

*5 segundos, a través de sus miembros,
hacer contacto con el objeto de ella...*

5 segundos reconocible en brazos

*10 segundos reconocible sobre mi
cuerpo limitado*

*15 segundos desde arriba a su
estructura*

*20 segundos reconocible desde
abajo, los ángulos posibles*

*25 segundos para el color y
estructura*

*30 segundos para pensar
en ella, reconocerla de nuevo.*

*100 segundos para sentirlo
en mi otro-ego*

Simbiosis



RUXANDRA VINCEA

ANEXO 4

MATERIAL ADICIONAL

PROCESO CREATIVO
DE LA AUTORA DEL
PROYECTO