

---

# La educación integrada de las artes. Un modelo de enseñanza-aprendizaje para la formación del profesorado de Educación Infantil y Educación Primaria

## Education integrated in arts. A teaching-learning model for the teachers training in Pre-school and Primary Education

Silvia Carrascal Domínguez\*

Universidad Camilo José Cela / Universidad Complutense

[scarrascal@ucjc.edu](mailto:scarrascal@ucjc.edu) [sicarras@ucm.es](mailto:sicarras@ucm.es)

**Fecha de recepción del artículo:** septiembre 2016

**Fecha de publicación:** noviembre 2016

### Resumen:

En el presente artículo se describe la influencia de la educación integrada de las artes en la formación del profesorado de Educación Infantil y Educación Primaria. Desde esta perspectiva, el objetivo es formular diferentes propuestas metodológicas colaborativas basadas en el desarrollo de la creatividad y el talento a través de las artes plásticas visuales. La aplicación del “visual thinking” como recurso de enseñanza y los resultados del proyecto Visual Arts in Educación (VA.E) ponen de manifiesto la influencia de las artes en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje a través de la alfabetización visual.

**Palabras clave:** artes, creatividad, enseñanza-aprendizaje, formación de profesorado.

### Abstract:

This article describes the influence of education integrated in arts as a teaching-learning model for teachers training in Pre-school and Primary Education. Once we have assumed this great influence, we have to elaborate different collaborative methodological proposals based on the development of creativity and talent through plastic visual arts. The application of the Visual thinking method and the results obtained in the Visual Arts in Education (VA.E.) project reveal the great influence of arts in cognitive development and learning through visual literacy.

**Keywords:** arts, creativity, teaching-learning process, teachers training.

---

\*Vicerrectorado de Innovación. Escuela Internacional de Doctorado. Universidad Camilo José Cela. Arzobispo Morcillo, 12, 5º D. 28029 Madrid, España

## Introducción

En una visión global sobre la educación realizada en los últimos años por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, plantea que los sistemas educativos actuales se enfrentan con problemas cada vez más complejos y específicos, en un contexto en el que prima la diversidad cultural, social, religiosa y lingüística. Identificar las condiciones para que esta diversidad sea una valor añadido y no una amenaza, y realizar una propuesta de intervención educativa que permita hacer uso de esta situación como motor de desarrollo en contextos educativos, es uno de los objetivos principales del proyecto Visual Arts in Education (V.A.E), liderado por el Grupo de Investigación Cultura, Sociedad y Educación de la Facultad de Educación de la Universidad Camilo José Cela.

La educación por medio de las artes visuales tiene una gran relevancia a edades tempranas. Por ello, el profesorado debería dedicar un mayor esfuerzo en su desarrollo profesional, con el objetivo de contribuir directamente al aprendizaje significativo del alumno y desarrollar su potencial creativo a través de los diferentes lenguajes de expresión visual y plástica. En este contexto, la realidad social y cultural representada por la imagen, es capaz de favorecer el desarrollo cognitivo, creativo y aprendizaje a través de la alfabetización visual, y permite abordar el reto de la desigualdad en contextos educativos (Bain, 2007; Berrocal, Caja y González, 2010; Cárdenas, 2003).

El diseño de un modelo de educación inclusiva que permita atender a la diversidad y necesidades de todos los alumnos, fomentando una mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, hace necesario el uso de recursos y materiales que favorezcan la equidad y la integración en el aula. Asimismo, cabe afirmar que el acto creativo involucra múltiples habilidades del alumno, relacionando a la persona con el proceso y el producto. Esta forma de trabajar permite el desarrollo del acto de imaginar, generar ideas y experimentar a través de los objetivos (Alfonso, Cantero y Melero, 2009; Bryson, Holly y Moxey, 2013).

A través de las artes visuales, podemos llegar a diferentes espacios, sociedades, culturas, pueblos y creencias, prestando especial atención a la inteligencia social y cultural. El resultado es el desarrollo de una capacidad que, junto con la inteligencia emocional, se está convirtiendo en un gran motor de desarrollo sostenible (Jenkins, 2006b).

Concebir la obra de arte como una historia abierta a la interpretación, amplía el repertorio de acción de las artes vinculadas con otra época y cultura, y permite realizar un análisis de la sociedad (Csikszentmihalyi, 1988; Valero y Romay, 2009).

### Educación, cultura y diversidad

La educación se ha considerado un referente para la identidad, gracias a que el ser humano, desde su nacimiento, está en continuo proceso de mejora y maduración. Algunos estudios históricos como el de Rousseau (trad. en 1985) sobre la evolución del hombre y en base a su educación, nos justifican como una formación cultural basada en el acercamiento al entorno de una forma natural, favorece el aprendizaje:

"Nacemos débiles, tenemos necesidad de fuerza; nacemos desprovistos de todo, tenemos necesidad de asistencia; nacemos estúpidos, tenemos necesidad de juicio: Todo lo que nosotros no poseemos por nuestro nacimiento y de lo que tenemos gran necesidad al ser mayores, no es dado por la educación." (Rousseau, trad. en 1985, p. 36).

En este sentido, Kant (trad. en 1983) completa esta idea humanizadora de la educación, al afirmar que el hombre a través de la misma puede ser disciplinado, cultivado y prudente. Ambos autores contribuyen históricamente a la descripción de cómo el niño nace sensible y es capaz de impresionarse por los objetos que le rodean. De ahí, la importancia del uso de la imagen y la cultura visual en los programas de aprendizaje y desarrollo cognitivo (Bryson et al., 2013).

A través de la escolarización, se desarrolla un proceso de socialización secundaria de tal relevancia que deja huellas definitivas en el ser humano, pasando a formar parte de nuestra propia identidad. Cuando un niño entra en la escuela, no es una circunstancia más en su vida, sino que es algo determinante, pues le hace crecer y es fundamento de su libertad y autonomía personal.

En este sentido, podemos afirmar que la escuela se configura como un espacio o lugar en el que se intercambian experiencias y se adquiere la mayor parte de los conocimientos, además del desarrollo de actividades capaces de reforzar habilidades emocionales, capacidades cognitivas y psicomotrices. Por ello, cabe hacer referencia a cómo las artes visuales son una forma de desarrollar la sensibilidad hacia el concepto "cultura" (Cárdenas y Troncoso-Ávila, 2014).

A partir de la educación, se da en el ser humano una nueva condición de identidad que le sirve para conocerse a sí mismo, a su entorno y a los demás. A pesar de esta situación de desarrollo avanzado de la educación, nos encontramos con algunos resultados e informes, tales como el de la UNESCO sobre "La educación para todos en el mundo", que describen cómo todavía queda un largo camino por recorrer si queremos conseguir que sea considerada como una materia obligatoria en todos los lugares del mundo (UNESCO, 2000).

Un total de 72 millones de niños, por haber nacido en una región determinada o en una familia desfavorecida, se ven privados de uno de los derechos fundamentales: el derecho a la educación. En este sentido y según los datos arrojados por este informe, podemos afirmar que sigue habien-

do millones de jóvenes que salen de la escuela sin haber adquirido la capacitación necesaria y las competencias básicas en lectura y escritura, las cuales les permitirían integrarse con éxito en la población activa. En la actualidad, un 16% de la población mundial (776 millones de adultos) no han tenido la oportunidad de conseguir formar parte de la población activa.

La masificación en las aulas y centros educativos es una realidad de la mayoría de los centros e instituciones de la comunidad educativa. En muchos países, la proporción de alumnos por cada maestro es de más de 1 por cada 40. En este contexto y en base a tanta desigualdad resulta imposible el diseño de una planificación universal de la educación. Por ello, debemos crear herramientas que faciliten el desarrollo de una educación intercultural capaz de significarse en una sociedad globalizada (Ferrán, 2000).

Si nos acercamos a la diversidad desde la educación, encontramos grandes obstáculos que entorpecen el progreso:

- La pobreza
- El aislamiento geográfico
- El sexo
- El idioma
- La condición étnica

Todas estas características son un reflejo de la diversidad social y cultural, y determinan una grave situación de la educación actual. Por consiguiente, es necesario diseñar una educación intercultural que garantice el desarrollo del aprendizaje:

- Aumentando el número y especificando la formación de los profesores.
- Mejorando la calidad de las escuelas y del sistema educativo.
- Haciendo accesible la educación a grupos menos favorecidos y marginados.

La educación tiene un gran efecto multiplicador que aporta beneficios duraderos tanto a las familias como a las comunidades. Si hablamos de una educación para todos, nos estamos refiriendo a una educación inclusiva, la cual resulta fundamental pues constituye la base para dar a cualquier persona mejores posibilidades de éxito (Bain, 2007; Hetland, 2013).

### **La formación del profesorado y su influencia en el aprendizaje**

La escuela, dentro de su quehacer pedagógico, enseña al estudiante contenidos tradicionales, abriendo una brecha que la separa de las didácticas contemporáneas más innovadoras. Estas metodologías didácticas proponen un mayor nivel crítico por parte del alumnado, desarrollando

habilidades y competencias operacionales dentro de un ¿qué enseñar? (De Zubiria, 2006; Sabán, 2009). Esto supone, a su vez, lograr a través de prácticas modernas, el desarrollo emocional y sentimental de cada individuo dentro de un “saber hacer” y “saber ser”, y en consonancia con las demandas de la nueva sociedad del conocimiento y la información. Necesitamos, por tanto, un contenido de alfabetización visual dentro de las escuelas, con el fin de demostrar la importancia de esta dinámica y su repercusión en las aulas.

En este sentido, la formación del profesorado es muy importante en el desarrollo de competencias educativas adecuadas a la realidad actual, presente en la sociedad del conocimiento. Asimismo, el desarrollo de una metodología docente novedosa y una actitud abierta y crítica ante la sociedad actual, permitirá fomentar un proceso reflexivo y una visión analítica en los alumnos. Tal y como afirma Bain (2007), el profesor no debe basar su enseñanza en el uso de la memoria como un espacio de almacenaje, sino que su principio fundamental para la trasmisión de conocimiento, ha de basarse en la construcción de la realidad a partir de las entradas sensoriales que recibimos a través de los sentidos. En este contexto, una educación integrada de las artes, permitirá el desarrollo de un nuevo modelo educativo, ajustado a las necesidades actuales (Sabán, 2009, Shah, Woodward y Smith, 2013).

En este contexto, De Zubiria (2006) refiere cuatro competencias necesarias en los docentes para que puedan afrontar los retos de la sociedad del conocimiento:

- Conocimiento de la materia y de la cultura actual: competencia cultural.
- Competencia pedagógica o habilidades didácticas que incidan en la eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Habilidades instrumentales y conocimiento de nuevos lenguajes tecnológicos, audiovisuales, etc.
- Características personales como la madurez, seguridad, autoestima y equilibrio emocional, empatía, imaginación, etc.

Estas razones justifican la necesidad de desarrollar en nuestros jóvenes competencias que les faciliten el desarrollo del pensamiento crítico, logrando una mejor lectura y comprensión de los mensajes que consumen, y por ende, se puedan disminuir los efectos negativos que los medios producen en su desarrollo personal y social. Esta formación, aplicada desde las primeras etapas educativas, contribuirá a formar estudiantes con habilidades y competencias, que les permitirán desempeñar un mejor rol dentro de la sociedad (Jenkins, 2006a). En este sentido, la comunicación de los diferentes conocimientos que rodean las manifestaciones artísticas, así como las propias creaciones de los estudiantes, se amplían social y culturalmente cuando se comunican, exponen o muestran, fomentando la observación y el disfrute estético de toda la comunidad educati-

va. Por ello, podemos afirmar que el aprendizaje a partir de la observación y la alfabetización visual se constituye como un vehículo necesario para lograr dicho objetivo (Berrocal et al., 2010).

En relación a lo descrito en el párrafo anterior, el profesorado deberá otorgar un mayor énfasis y preocupación por la transmisión de conocimiento a través de las artes plásticas y visuales, logrando una mayor interacción del arte y la educación. En el contexto educativo de la enseñanza obligatoria, podemos observar cómo la Educación Artística carece de importancia en los programas formativos y docencia impartida por los maestros de Educación Primaria. Una escasa formación en el uso de las artes plásticas y la poca motivación por su conocimiento, hacen que el profesorado no esté formado para transmitir a sus alumnos, los valores pedagógicos, sociales y culturales que aporta esta materia.

En la mayoría de los centros educativos, sus contenidos carecen del carácter innovador que aportan otras materias, y son tratados pedagógicamente de una forma obsoleta. Por todo ello, la universidad debe diseñar un plan de formación que de manera innovadora, sea capaz de formar a estos futuros maestros en torno al potencial educativo de la Educación Artística.

Eisner (2004) habla de uno de los aspectos más importantes de la educación artística: su carácter pragmático. Este concepto queda definido por el empleo de las artes para desarrollar actitudes y aptitudes necesarias para el mundo del trabajo, dado que el uso de la educación artística desarrolla:

“[...] la iniciativa y la creatividad, estimula la imaginación, el orgullo por la destreza, desarrolla la capacidad de planificación y en, algunos campos artísticos, ayuda a los niños a aprender y cooperar” (Eisner, 2004, p. 55).

En relación con esto, los docentes formadores de profesorado de Educación Primaria, deben saber que las expresiones artísticas contribuyen al desarrollo personal y social, y que las capacidades y potencialidades artísticas se encuentran en todos los individuos, siendo fundamentales en la sensibilización y comunicación de los seres humanos.

Es importante reforzar este tipo de contenidos, ya que motivan el desarrollo de la creatividad y la innovación de las personas. Por ello partimos de la base de que la Educación Artística favorece el desarrollo de las habilidades creativas, y ayuda a los estudiantes a expresarse, experimentar, cooperar, superar problemas y tomar iniciativas para el desarrollo de sus propuestas y experiencias artísticas (Roam, 2016a). Desde el punto de vista práctico de la enseñanza de las artes, se deben plantear tareas que favorezcan la conexión entre los diferentes trabajos, los materiales utilizados y las técnicas aprendidas, participando de uno de los aspectos más importantes de la materia, la aplicación didáctica de lo aprendido (Roam, 2016b).

Puesto que la enseñanza y formación de profesorado a través de la educación artística conduce al desarrollo profesional y al ejercicio de la tarea docente, debemos tratarla como “una forma de investigación personal”, entendiendo la práctica docente como una oportunidad de aprender a enseñar (Eisner, 2004, p. 81). En este proceso y dada la influencia de las artes en el desarrollo del pensamiento crítico a través de la percepción visual, es importante considerar el uso del Visual Thinking como motor de desarrollo de la creatividad y el talento en contextos educativos (Franco y Unrath, 2014; Fattal, 2016).

### **Visual Thinking como motor de desarrollo del talento y la creatividad**

En una sociedad globalizada, en la que la imagen y la cultura visual van tomando cada vez más importancia, se hace necesario el desarrollo de una Educación Artística que centre sus objetivos en el aprendizaje a través de la observación, así como en las grandes posibilidades que posee para el desarrollo cognitivo, la expresión, la creatividad y el talento (Carrascal et al., 2013b; Yenawine, 2013).

El profesorado de Educación Artística, en el ámbito de la formación del profesorado de primaria, debe tener muy presente esta realidad y debe construir modelos nuevos que sean enriquecedores y motivadores, sintiendo que eso es relevante para uno mismo. El objetivo es ofrecer a nuestros estudiantes, futuros maestros de Educación Primaria, una visión mucho más amplia en el campo de la Educación Artística, trabajando la identidad como fuente de conocimiento y motivando su creatividad y talento para que puedan sentirse seguros a la hora de impartir la asignatura de Educación Artística. Si piensan y generan ideas, y son capaces de ser creativos, podrán hacer uso de su imaginación para ofrecer nuevas actividades y propuestas a sus futuros estudiantes (Marina, 2010).

La personalización del aprendizaje y la atención a la diversidad del alumnado ha sido uno de los propósitos que más claramente se han reflejado en los planteamientos por los que se ha regido la política educativa de nuestro país en los últimos años. Sin embargo, todavía hoy resulta complicado encontrar unanimidad en relación a quienes son los alumnos a los que denominamos “diversos” (Carrascal et al., 2013b).

Al tratar de definir la creatividad, nos ocurre algo de similares características, ya que nos damos cuenta de que no existe unanimidad en la delimitación del término por los diferentes autores que tratan de realizar este cometido. Si nos centramos en la definición de creatividad recogida en el diccionario en línea de la Real Academia Española (2004), está definida como la “facultad de crear o capacidad de creación” y proviene del latín *creare*, esto es, “producir algo de la nada, establecer, fundar, introducir por vez primera una cosa, hacer nacer o darle vida”. Etimológicamente se puede decir que el concepto de creatividad tiene un carácter innovador o que aparece de forma

originaria. Por ello, el desarrollo de un aprendizaje basado en la motivación y uso de la creatividad, favorece la educación de personas capaces de desenvolverse en una sociedad tan diversa.

En el afán de contextualizar la creatividad como concepto, podemos definirla como una capacidad innata que se desarrolla en torno a un pensamiento abierto y flexible, la cual podemos motivar y promover en las escuelas. Asimismo, cabe también describirla como la aptitud de generar ideas, de forma diferente, de interpretar, o incluso de coordinar y relacionar diferentes cosas u objetos; valores que están implícitos en las artes (Roam, 2012; Robinson, 2012; Punset, 2012).

Huguet (2010), en el III Congreso de Mentes Brillantes El Ser Creativo, comentaba que los alumnos quieren: aprender a aprender; aprender en equipo; desarrollar su creatividad y múltiples inteligencias; gestionar sistemas complejos y participar en la decisión de lo que deben aprender. De alguna manera, estas características están también implícitas en lo que buscan las empresas de éxito en sus empleados, dado que no buscan para puestos de responsabilidad al mejor alumno de la promoción, sino que buscan profesionales que sean expertos en su materia, que aprendan rápido y se adapten al cambio; y en mayor medida, que sean capaces de resolver problemas de forma creativa, aportando nuevas ideas y diseñando nuevos modelos de negocio.

A modo de conclusión del presente apartado, podemos afirmar que la creatividad y su desarrollo existen tanto en lo que se espera de un líder como en lo que esperan los alumnos de su formación. En este contexto, y si quiere adaptarse a las necesidades de la sociedad del S. XXI, la educación tiene que buscar un equilibrio entre los conocimientos teóricos y los prácticos, los cognitivos y los emocionales, y atender a lo más inherente del ser humano, su capacidad de pensar, de adaptarse y de ser creativo dando respuestas variadas a problemas complejos (Punset, 2012).

En la escuela se suele enseñar a los alumnos centrándonos en los niveles más bajos de los objetivos de la taxonomía de Bloom (conocimiento, comprensión, aplicación) desarrollando el hemisferio izquierdo del cerebro. Sin embargo, no se enseña en la misma proporción arte y pensamiento divergente, algo que contribuye a desarrollar la creatividad. La respuesta o acción creativa no surge si no se da una motivación, o si no se incentiva.

Según Baka (2012), famoso publicista americano, la creatividad no es solo artística, sino que se puede aplicar a todo, a las matemáticas, a la ciencia, al arte, entre otros. La creatividad es innata en los más pequeños, pues los niños no tienen miedo a fracasar, asumen todos los riesgos y son tremendamente curiosos. Ésta es la forma de pensar de los creativos y es lo que han puesto en marcha algunas grandes empresas como Google, donde un 25 por ciento del tiempo de cada trabajador se dedica a poner en marcha proyectos de iniciativa propia, como manera de cultivar la motivación y la pasión de sus empleados.



Un trabajo creativo requiere la puesta en marcha de tres habilidades que pueden ser entrenadas (Stenberg 1985; Stenberg y Lubart, 1995; Stenberg y O'Hara, 1999):

- **Habilidad sintética:** es lo que originalmente se entiende por creatividad. Es la habilidad para generar ideas interesantes y novedosas. La persona que llamamos creativa es un buen pensador sintético que hace conexiones entre las cosas que otra gente no reconoce espontáneamente.
- **Habilidad analítica:** se corresponde con la habilidad de pensamiento crítico. Una persona con esta habilidad analiza y evalúa ideas. Todos tenemos capacidad para producir ideas. Sin desarrollar bien la habilidad analítica es posible que el pensador creativo busque tanto buenas como malas ideas.
- **Habilidad práctica:** es la habilidad de traducir la teoría a la práctica y las ideas abstractas a realizaciones prácticas. La persona creativa utiliza esta habilidad para convencer a las personas de la validez de sus ideas.

El contexto donde se desenvuelve la persona es otra variable que favorece o entorpece la creatividad. Por lo tanto, es importante crear contextos educativos donde se motive y desarrolle la creatividad, enseñando a los alumnos a mantener y buscar un equilibrio entre las habilidades o destrezas, y el pensamiento sintético, analítico y práctico. Una actitud creativa es tan creativa como las ideas creativas (Schank, 1988).

Sternberg y Lubart (1995) plantean 12 vías para fomentar las habilidades creativas en los alumnos:

- **Redefinir los problemas:** mirar los problemas intentándoles dar la vuelta. Muchas veces tenemos un problema y no encontramos la forma de resolverlo. Este proceso es la parte sintética del pensamiento creativo. Por eso es importante motivar el pensamiento de los alumnos haciendo que escojan ellos sus propios tópicos para sus ensayos, trabajos o presentaciones.
- **Cuestionar y analizar las hipótesis:** todos tenemos presunciones, ideas preconcebidas, que en muchas ocasiones no nos damos cuenta de que las tenemos. Las personas creativas cuestionan esas presunciones. Cuestionar las presunciones es parte del pensamiento analítico de la creatividad. Los profesores pueden ser modelos para este cuestionamiento de presunciones.
- **No dar por supuesto que las ideas creativas se venden solas:** los estudiantes necesitan aprender a persuadir a otra gente del valor de sus ideas. Esta venta es parte especial del componente práctico del pensamiento creativo. Siguiendo la metáfora del mercado, la persona creativa es capaz de comprar una idea a la baja, concibiendo una idea que no se va-

lora en ese contexto, y venderla al alza, elaborando la idea y aplicándola a nuevas situaciones, con soluciones distintas y originales a los problemas.

- Disfrutar del proceso de formulación de ideas: las personas creativas muestran un estilo de pensamiento de tipo “legislativo”: les gusta generar ideas (Sternberg y Lubart, 1995). Los estudiantes necesitan reconocer que algunas ideas son mejores que otras. Cuando surjan ideas en la clase con aparente poco valor, es interesante que el profesor sugiera nuevas perspectivas para reinterpretar esas ideas y que los alumnos las precisen y ajusten.
- Reconocer que el conocimiento es un arma de doble filo y actuar en consecuencia: por un lado, uno no puede ser creativo sin conocimiento. Algunos alumnos tienen ideas que son creativas con respecto a ellos, pero no con respecto al campo (ámbito de conocimiento), porque otros han tenido las mismas ideas antes que ellos. Por otro lado, el conocimiento de los expertos puede llevarlos a tener estrechez de miras, un pensamiento limitado. En el aula tenemos que reconocer el valor de esto. El conocimiento experto del profesor está automatizado y va por un mismo camino, mientras que los alumnos son mucho más flexibles en su forma de pensar precisamente porque no saben tanto. Si los problemas que se plantean en el aula son abiertos, pondremos en valor precisamente esa flexibilidad.
- Identificar y superar obstáculos: Es conveniente recordar a los alumnos que las ideas de muchas personas creativas en un primer momento fueron rechazadas. Por lo tanto, se debe describir los obstáculos que uno ha tenido mientras intentaba ser creativo para que los alumnos no sientan que sólo ellos deben enfrentarse a los obstáculos.
- Asumir riesgos razonables: las personas creativas asumen riesgos con prudencia y producen ideas que los otros terminan por admirar y respetar como indicadores de una moda. Asumiendo esos riesgos, suelen equivocarse y fracasar en ocasiones. Los profesores deben no sólo animar a los estudiantes a correr riesgos sino también premiar esa opción.
- Tolerar la ambigüedad: tolerar la ambigüedad es incómodo. Para ayudar a los estudiantes a ser creativos, hay que animarlos ampliando, si es necesario, el periodo en el cual sus ideas no convergen en algo con forma y fácilmente entendible por el resto.
- Desarrollar la autoeficacia: todos los alumnos tiene la capacidad de ser creadores y experimentar la alegría asociada al hecho de hacer algo nuevo, pero primero hay que darles una base sólida para la creatividad. En un estudiante es más importante la creencia que tenga sobre su habilidad para triunfar que la habilidad en sí.
- Hacer lo que a uno le gusta: las personas que verdaderamente son brillantes en creatividad casi siempre les gusta verdaderamente lo que hacen. La mayoría de la gente creativa está muy motivada en su trabajo (Amabile, 1996).
- Demorar la gratificación: ser creativo significa ser capaz de trabajar en un proyecto o tarea durante largo tiempo sin una recompensa inmediata.
- Hallar un entorno que fomente la creatividad: la mejor manera de desarrollar la creatividad en los estudiantes es enseñar un modelo de creatividad. Los niños desarrollan la creativi-

dad no cuando se les dice, sino cuando se la enseñan. La creatividad no surge con prisas (Gruber y Davis, 1988). Necesitamos tiempo para entender un problema y poder divagar sobre él.

Cuando nos acercamos a una imagen o a una obra de arte, somos capaces de hablar de ella, no sólo de una forma descriptiva, sino de una forma interpretativa. En ocasiones, y esto depende de la flexibilidad de pensamiento de la persona, también podemos interpretarla de forma divergente (Eisner, 2004; Robinson y Arónica, 2009).

Si fomentamos entre nuestros alumnos esta forma de actuar, estamos generando sujetos con capacidad crítica capaces de controlar sus emociones y sentimientos, de describir de diferentes formas un objeto, de hablar sobre algo, de interpretar, etc. Estamos formando a personas inteligentes. Por lo tanto, la creatividad, como capacidad de generar ideas o resolver problemas, participa directamente en el desarrollo de las personas, siendo el descubrimiento, una parte importante del potencial humano (Gardner, 2010; Robinson, 2012).

En este sentido, las habilidades creativas cobran especial relevancia en edades tempranas y en concreto en el periodo de la Educación Primaria, ya que es en este momento en el que se suceden cambios evolutivos fundamentales a nivel cognitivo, social y afectivo. Por ello, el primer paso para fomentar la creatividad es evaluarla en el ámbito escolar, lo cual resulta una tarea difícil debido a la complejidad de la misma. Una herramienta como el Test de Creatividad Infantil (TCI) puede suponer una gran oportunidad para desarrollar las competencias creativas pues, conociendo esos cambios y el nivel creativo del niño, podremos ayudarle a actualizar sus potencialidades en cada momento evolutivo.

En la suma de las necesidades para valorar el estado de la creatividad de los alumnos de Educación Primaria, cobra especial importancia el desarrollo de la creatividad en edades tempranas, lo que sentará las bases de aplicación del proyecto Visual Arts in Education (VA. E) en contextos educativos.

### **Visual Arts in Education (VA.E) Proyecto de intervención e investigación en la enseñanza y la educación de las artes visuales contemporáneas**

Visual Arts in Education (VA.E) es un proyecto de investigación, cuyo objetivo principal es la enseñanza y aprendizaje a través de una metodología innovadora basada en la transmisión de conocimiento, en el desarrollo de un aprendizaje significativo, la globalización y la interculturalidad. Es, en definitiva, un programa que favorece el desarrollo de un pensamiento analítico, crítico y creativo en distintas etapas educativas, a través de la imagen.

Desde el año 2010, el grupo de investigación Cultura, Sociedad y Educación de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Educación de la Universidad Camilo José Cela (en adelante UCJC) ha centrado su estudio en el novedoso uso y puesta en práctica en las aulas de diferentes centros educativos de España –tales como Madrid, Pontevedra, Castilla-La Mancha–, así como de Guadalajara (México), de Mixco (Guatemala) y de Maribor (Slovenia), del Kit didáctico E.CO. Esta maleta didáctica ha sido creada por la Subdirección General de Promoción de las Bellas Artes del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de España, con la intención de favorecer la alfabetización visual y el aprendizaje a través de la imagen y las artes visuales contemporáneas.

Este material didáctico se ha diseñado a modo de propuesta de alfabetización visual para niños de 4 a 11 años. Su objetivo principal es motivar un proceso de reflexión, análisis y descubrimiento sobre las imágenes realizadas por artistas contemporáneos y trabajadas a través del juego, la comprensión, valoración y aprehensión de las artes visuales. De esta forma, los alumnos se convierten en protagonistas del proceso de creación de su propio código visual, interiorizando los nuevos aprendizajes trabajados en el aula.

El equipo de VA.E tiene como objetivo, el desarrollo de una investigación paralela a los objetivos generales del proyecto institucional, con la finalidad de evaluar el contenido del mismo, desde una perspectiva didáctica. En el contexto de la investigación, se analizará el desarrollo de las capacidades cognitivas y creativas producidas en el niño con el uso de esta herramienta didáctica; así como la consecución de objetivos clave en el aprendizaje a través de las imágenes trabajadas.

El propósito de la investigación es conocer los efectos de la alfabetización visual adquirida con el KIT E.CO en el rendimiento de los alumnos, el desarrollo de la creatividad y el talento, así como observar posibles diferencias interindividuales. La pregunta de la investigación quedó formulada, por lo tanto, de la siguiente manera: ¿Influye el trabajo para la alfabetización visual desarrollado con el KIT E.CO en el rendimiento de los alumnos en la asignatura de Educación Artística? ¿Los efectos que pueda tener la alfabetización visual sobre el rendimiento, serán diferentes en función del género de los alumnos?

Para dar respuesta a este interrogante nuestras hipótesis de partida fueron:

- La maleta didáctica KIT E.CO es un instrumento de enseñanza-aprendizaje eficaz para mejorar la alfabetización visual de los alumnos y, por lo tanto, sus calificaciones en la asignatura de Educación Artística.
- No existen diferencias individuales en el rendimiento académico de los alumnos en el área de Arte derivadas de la alfabetización visual lograda con el uso del material didáctico del KIT E.CO.

## Objetivos

A modo de propuesta de innovación en el ámbito educativo, el programa de intervención VA.E se ha centrado en los siguientes objetivos:

### Objetivos generales

- Desarrollo de una metodología innovadora en el uso de la imagen como fuente de aprendizaje, enriquecimiento personal y de desarrollo cognitivo.
- Fomento de las artes como parte fundamental para promover la comprensión de la cultura propia y la de otros pueblos y necesario para el completo desarrollo personal.
- Las artes como medio imprescindible para motivar el pensamiento creativo del alumno.

### Objetivos específicos

Se centrarán en el uso didáctico de la imagen y las artes plásticas visuales y en el desarrollo y motivación de la creatividad, analizando su contribución en el desarrollo cognitivo, las habilidades y destrezas.

- Motivar en los niños un proceso de análisis y descubrimiento a partir del uso de las imágenes y mediante el juego para desarrollar la comprensión, valoración y aprehensión de las artes visuales.
  - Mostrar a los alumnos distintos tipos de imágenes y contextualizarlos de forma lúdica acorde al nivel educativo de los alumnos.
  - Analizar el uso didáctico de la imagen y las artes plásticas visuales en el desarrollo y motivación de la creatividad.
  - Examinar su contribución en el desarrollo cognitivo, las habilidades y destrezas.
- Analizar y evaluar la incidencia del uso del KIT en el desarrollo de capacidades cognitivas y creativas.
  - Fomentar el uso del KIT en los diversos equipos de forma programada, consensuada y armónica en los distintos niveles educativos.
  - Procurar el desarrollo de la creatividad a través de la utilización del KIT en las distintas actividades planteadas.
  - Desarrollar actividades conjuntas de las distintas áreas curriculares que incidan en el desarrollo cognitivo de los alumnos a partir de la utilización del KIT.
  - Evaluar las aportaciones del KIT E.CO en los alumnos, a partir de la realización de test de evaluación cualitativa del aprendizaje, así como del desarrollo creativo.
- Valorar la importancia de la imagen en el desarrollo de la consecución de objetivos clave en el aprendizaje en las distintas etapas educativas.

- Partir de conceptos de aprendizaje propios de las distintas etapas educativas recogidos en la LOE y desarrollados por el centro escolar para optimizar los procesos de aprendizaje.

El desarrollo del proyecto se ha configurado como un programa innovador con respecto al objetivo principal planteado en el presente apartado, además de estudiar la aplicación y uso de este material didáctico en el desarrollo personal y cognitivo de alumnos con capacidades diferentes (Carrascal et al., 2013b).

### **Método**

El método empleado durante toda la aplicación se ha basado en un diseño cuasi-experimental pretest-postest con grupo de control no equivalente (Ary, Jacobs y Razaviech, 1982) para resolver nuestro problema de investigación.

En un primer lugar, se describe el estado de la situación al inicio del proceso formativo sobre alfabetización visual, desarrollo de la creatividad y pensamiento crítico. Esta actuación se va desarrollando en los centros educativos experimentales, frente a los centros control, que han sido los que siguieron la metodología didáctica habitual, según lo planificado para el momento del curso en el que se realizó la evaluación.

### **Instrumento**

Se emplearon dos instrumentos de recogida de datos: el Test de Creatividad Infantil (TCI) y las actas de calificaciones de los alumnos en la asignatura de "Arts" (Educación Artística) para cada uno de los grupos estudiados. El TCI de Romo, Alfonso y Sánchez-Ruiz (2008) evalúa las potencialidades creativas en alumnos de Educación Primaria mediante una prueba figurativa (creatividad pictórica). Su finalidad es medir la capacidad de resolución de problemas, así como la originalidad de sus respuestas.

El TCI mide las tres variables que tiene: la originalidad, la FAI (Figuras Añadidas Inventadas) y el producto. Este último incluye: MA (Manipulación Atípica) si el niño superpone dibujos, CM (Cambio de Material) si utiliza diferentes materiales plásticos, IN (Interacción) si los elementos del dibujo interaccionan entre sí, EV (Elementos Verbales) si hay escritura (bocadillos de los personajes, título, etc.) y AM (Alejamiento del Modelo) si se ha limitado a dibujar los mismos elementos o ha transformado el dibujo.

La prueba es de aplicación individual o colectiva y tiene una duración de 45 minutos. Consta de dos fases: modelo y dibujo. En la fase del modelo o de formulación del problema, los niños deben recortar y pegar las pegatinas que más les gusten de una hoja con 28 dibujos. Las variables que se evalúan son la manipulación atípica y la originalidad en la selección de las pegatinas. En la

segunda fase, de solución del problema, los niños deben elaborar un dibujo a partir del modelo inicial. Se valora la riqueza de materiales utilizados en la realización del dibujo, las figuras añadidas fruto de la invención del niño, la interacción intencionada de los elementos del dibujo, los elementos verbales que aparecen en el dibujo y el alejamiento de éste con respecto a la composición del modelo en cuanto a significado y estructura. La prueba ofrece una puntuación centil, que se obtiene de la suma de estos tres factores:

- PDA: Mide originalidad. Se refiere a la singularidad en la elección de pegatinas con respecto a la población de referencia.
- PDB: Mide la manipulación atípica (MA), que implica manipulación especial de las pegatinas y singularidad en la exploración de los materiales durante la formulación del problema; cambio de material (CM), que implica la utilización de más de un material en la elaboración del dibujo (lápices de colores, rotuladores...); interacción (IN), que implica la relación evidente e intencionada entre dos o más elementos del dibujo; elementos verbales (EV), que implica el empleo de títulos, bocadillos de diálogo, números, siglas, iniciales, explicaciones... que aparecen en el dibujo; y alejamiento del modelo (AM), que se refiere al alejamiento evidente del dibujo con respecto al que aparece en la hoja de pegatinas.
- PDC: Mide las figuras añadidas inventadas (FAI). Son las figuras que aparecen en el dibujo pero que no existían ni en el modelo ni en la lámina adhesiva.

El TCI pretende aportar un método válido y fiable de evaluación del pensamiento creativo, libre de influencia cultural, e inspirándose en la investigación de Getzels y Csikszentmihalyi (1976), mediante una tarea de dibujo.

### Conclusiones

En el desarrollo de la presente investigación, el contexto donde se desenvuelve la persona es otra variable que favorece o entorpece la creatividad. Por lo tanto, es importante crear contextos educativos donde se motive y desarrolle la creatividad enseñando a los alumnos a mantener y buscar un equilibrio entre las habilidades de pensamiento sintético, analítico y práctico. Una actitud creativa es tan creativa como las ideas creativas (Robinson y Arónica, 2009; Schank, 1988).

Estas son las cualidades que se pretenden fomentar a través del KIT E.CO, con el que se plantean actividades muy abiertas que los profesores pueden incluir dentro de los proyectos de indagación. Dichos proyectos son los que llevan a cabo los alumnos con el objetivo de que puedan crear sus propias composiciones de imágenes, tomar decisiones complejas, razonando y trabajando en grupo, y desarrollando una conciencia internacional y ética sobre problemas medioambientales de nuestro entorno.

Las habilidades creativas cobran especial relevancia en edades tempranas y en concreto en el periodo de la Educación Primaria, ya que es en este momento en el que se suceden cambios evolutivos fundamentales a nivel cognitivo, social y afectivo. Por ello, el primer paso para fomentar la creatividad es evaluarla en el ámbito escolar, lo cual resulta una tarea difícil debido a la complejidad de la misma. Una herramienta como el test de creatividad infantil TCI puede suponer una gran oportunidad para desarrollar las competencias creativas, pues conociendo esos cambios y el nivel creativo del niño podremos ayudarle a actualizar sus potencialidades en cada momento evolutivo.

En el presente artículo se ha analizado el importante papel que desarrolla la educación integrada de las artes dentro del ámbito educativo y social, así como las consecuencias que ejerce la imagen gráfico-plástica y el proceso de socialización en la formación del profesorado de Educación Infantil y Educación Primaria.

El desarrollo del proyecto VA.E con una metodología educativa innovadora sobre el uso de las artes plásticas visuales para el desarrollo de la creatividad y el talento, en cooperación con instituciones y entidades públicas, ha proporcionado una cierta relevancia en el sector educativo y cultural, generando impacto y beneficios para el equipo investigador, los alumnos y los centros educativos.

Las bases curriculares del proyecto VA.E son una apuesta formativa clara y un reto para el profesorado, dado que demanda la actualización de competencias en las diferentes áreas de conocimiento artístico y de manera específica sobre contenidos de la cultura y la educación. Todos ellos, organizados a partir de la idea de que el arte está ligado directamente a los procesos cognitivos, habilidades y actitudes específicas que surgen a través del hecho artístico.

Como resultado de la investigación, consideramos que una metodología como VA,E, que haga uso del potencial educativo que tienen las artes, es capaz de contribuir no solo a la alfabetización visual de los estudiantes, sino que puede favorecer su desarrollo cognitivo, social y emocional, independientemente de su cultura o territorio. En este sentido, el análisis crítico de las obras o proyectos artísticos, debe combinar las habilidades ligadas directamente a la percepción, la investigación y el procesamiento de la información visual.

Por ello, la metodología de “Visual and Cultural thinking”, promovida por el proyecto, se convierte en un poderoso instrumento de contextualización educativa que permite orientar al profesorado hacia una educación abierta a los cambios culturales, sociales y pedagógicos. Además, ayuda al estudiante a expresar sus ideas y emociones; enfatiza la importancia de los diferentes lenguajes visuales y su relación con el desarrollo del pensamiento divergente, las ideas y emociones; y promueve el espíritu crítico y una actitud reflexiva y permanente (Fattal, 2016; Yenawine, 2013).



En este contexto, es muy importante la capacitación y el perfeccionamiento del profesorado centrado la formación artística y cultural, en el desarrollo de la creatividad y en la didáctica de las artes plásticas y visuales. Además de las diferentes acciones formativas y divulgativas de VA.E, el desarrollo de una segunda fase de análisis de los resultados obtenidos a partir de la selección y puesta en marcha de los instrumentos, mediante la evaluación cualitativa y cognitiva de los participantes, ha permitido obtener los siguientes resultados:

- Un estudio científico sobre el impacto social, cultural y educativo del Kit E.CO en las aulas.
- Estudio del desarrollo de habilidades y destrezas del alumno a través de la imagen gráfico-plástica.

Consideramos que el desarrollo de este proceso ha aportado un valor añadido al proyecto inicial, mediante la formulación de propuestas para la adaptación de la maleta didáctica Kit ECO a los diferentes niveles y necesidades educativas; dando lugar a una sinergia colectiva de intercambio de ideas entre los coordinadores del proyecto inicial, el equipo investigador y el equipo de profesores de los centros participantes.

El papel del maestro de Educación Infantil y Educación Primaria no solo tiene que consistir en educar en el arte, sino fundamentalmente, en educar a través del arte. Cualquier actividad educativa en el marco de una educación integrada de las artes, tiene que ser concebida como un sistema de creación de conocimiento crítico, frente al conocimiento importado. Es importante mostrar a nuestros estudiantes que hacer arte implica pensar, ser creativo y relacionar objetos, situaciones y lugares. Este será uno de los objetivos que ellos tendrán que alcanzar en sus actividades, trabajando a través de la indagación y el descubrimiento. En este contexto, el profesor solo puede actuar como guía, para que de esta forma el alumno llegue a su propia conclusión.

La sociedad es cada vez mas competitiva, por ello el perfil profesional de la educación y/o maestro, sea cual sea su ámbito de trabajo, debe mantener un cierto nivel de calidad; más cuando trabajarán con niños de edades tempranas, en las que todavía no muestran cierta independencia y a los que deben formar de manera integral, aprovechando la experiencia que surge de la creación o la percepción de formas expresivas y artísticas.

### Agradecimientos

Esta investigación fue financiada por la Subdirección General de Promoción del Arte (181/226 MECD) y por la convocatoria de proyectos de innovación UCJC 2013-2016. La publicación fue financiada por el el Ministerio de Economía y Competitividad y los fondos FEDER [HAR2013-46608-R]; el Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Barcelona [REDICE16-1420]; el Vicerrectorado de Política Docente y el Programa de Mejora e Innovación Docente de la Universidad de Barcelona [GIDC-ODAS].

### Referencias

- Alfonso, V., Cantero, M.J. y Melero, R. (2009). Creatividad, autoestima y adaptación social en educación primaria. *RecreArte*, 11, 1–14. Recuperado de [http://www.revistarecreate.net/IMG/pdf/R11\\_2.K\\_Creatividad\\_autoestima\\_y\\_adaptacion\\_social\\_en\\_alumnos\\_de\\_educacion\\_primaria.pdf](http://www.revistarecreate.net/IMG/pdf/R11_2.K_Creatividad_autoestima_y_adaptacion_social_en_alumnos_de_educacion_primaria.pdf)
- Amabile, T. (1996). *Creativity in context*. Colorado: Westview Press.
- Ary, D., Jacobs, L. C. y Razaviech, A. (1982). *Introducción a la investigación pedagógica*. México D. F.: Interamericana.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Valencia: PUV.
- Baka, J. (2012). Agencia publicitaria Cohn and Wolfe. Recuperado de <http://www.finanzas.com/xl-semanal/magazine/20121209/explota-creatividad-4243.html>
- Berrocal, M., Caja, J. y González, J. M. (2010). Educar la mirada, la mano y el pensamiento. En J. Caja (Coord.), *La educación visual y plástica hoy. Educar la mirada, la mano y el pensamiento* (pp. 9–79). Barcelona: Graó.
- Bryson, N., Holly, M. A., & Moxey, K. (Eds.). (2013). *Visual culture: Images and interpretations*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Cárdenas, R. E. (2003). *Las artes visuales en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de educación media*. Concepción, Chile: Universidad de Concepción.
- Cárdenas, R. E. y Troncoso-Ávila, A. (2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 191–202.
- Carrascal, S.; Bueno, A.; Caballero, P. A.; López Cobeñas, E.; Camuñas, N.; Hernández-Sampelayo, M. (marzo, 2013a). Visual Arts in education: a learning experience for the cognitive and affective development of the students, INTED, Valencia, 4 al 6 de Marzo.
- Carrascal, S.; López Cobeñas, E.; Bueno, A.; Caballero, P. A.; Camuñas, N.; Hernández-Sampelayo, M. (2013b). Visual Arts in education: educational intervention project based learning through contemporary Visual Arts. Valencia: INTED.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, culture and person: A systems view of creativity. En R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity* (pp.325–339). New York: Cambridge University Press.
- De Zubiria, J. (2006). *Los modelos pedagógicos: hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá, Colombia: Géminis.
- Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Fattal, L. F. (2016). Visual Culture in the Elementary-School Classroom: Moving from Box-Store Commodities to Out-of-the-Box Thinking. *The New Educator*, 0, 1–19.

- Ferrán, A. (2000) La Educación intercultural en España y en Suiza. *Revista española de educación comparada*, 6, 285–316.
- Franco, M., y Unrath, K. (2014). Carpe diem: Seizing the common core with visual thinking strategies in the visual arts classroom. *Art Education*, 67(1), 28–32.
- Gardner, H. (2010). *Mentes Creativas*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Getzels, J. W. y Csikszentmihalyi, M. (1976). *The creative vision: a longitudinal study of problem finding in art*. Nueva York: John Wiley.
- Gruber, H. E. y Davis, S. N. (1988). Inching our way up Mount Olympus: The evolving-systems approach to creative thinking. En R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity: Contemporary Psychological Perspectives* (pp. 93–115). New York: Cambridge University Press.
- Hetland, L. (2013). *Studio thinking 2: The real benefits of visual arts education*. New York: Teachers College Press of Columbia University.
- Huguet, T, R. (2010). El futuro según nos cuentan los niños. Recuperado de <http://www.scoop.it/t/e-learning-and-mooc/p/3996459687/tedxmadrid-ricard-huguet-el-futuro-segunnos-cuentan-los-ninos>
- Jenkins, H. (2006a). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press
- Jenkins, H. (2006b). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York University Press: New York.
- Kant, I. (1983). *Pedagogía* (trad. L. Luzuriaga y J. L. Pascual, ed. M. Fernández Enguita). Madrid: Akal.
- Marina, J. A. (2010). *La educación del talento*. Barcelona: Planeta.
- Punset, E. (2012). *Excusas para no pensar. Cómo nos enfrentamos a las incertidumbres de nuestra vida*. Barcelona: Destino.
- Roam, D. (2012). *Bla, bla, bla: Qué hacer cuando las palabras no funcionan*. Barcelona: Grupo Planeta (GBS).
- Roam, D. (2016a). *Draw to Win: A Crash Course on How to Lead, Sell, and Innovate With Your Visual Mind*. New York: Penguin.
- Roam, D. (2016b). *Show and Tell: How Everybody Can Make Extraordinary Presentations Paper*. New York: Portfolio/Penguin.
- Robinson, S. K. (2012). *Busca tu elemento. Aprende a ser creativo individual y colectivamente*. Barcelona: Empresa Activa.
- Robinson, S. K. y Arónica, L. (2009). *El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona: Grijalbo.
- Romo, M., Alfonso, V. y Sánchez, M. J. (2008). *Manual del Test de Creatividad Infantil*. Madrid: Tea Ediciones.

- Rousseau, J. J. (1985). *Emilio* (trad. L. Aguirre Prado). Madrid: EDAF.
- Sabán, C. (2009) *La educación permanente y la enseñanza por competencias en la UNESCO en la unión europea*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Schank, R. C. (1988). *The creative attitude: Learning to ask and answer the right questions*. New York: Macmillan.
- Shah, J. J., Woodward, J., y Smith, S. M. (2013). Applied tests of design skills–part II: visual thinking. *Journal of Mechanical Design*, 135(7), 021005–021010.
- Stenberg, R. J. (1985). *Beyond IQ: A triarchic theory of human intelligence*. New York: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1995). Ten tips toward creativity in the workplace. En C. M. Ford y D. A. Goia (Eds.), *Creative action in organizations: Ivory tower visions and real world voices* (pp. 173–180). Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Stenberg, R. J. y O´ Hara, L. (1999). Creativity and intelligence. En R. J. Stenberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 251–272). New York: Cambridge University Press.
- UNESCO (2000). 10 aspectos de la Educación para todos. Recuperado de [www.unesco.org/es/efa](http://www.unesco.org/es/efa)
- Valero, J. A. y Romay, J. (2009) *Diversidad Cultural y Educación Intercultural: Instrumentos para el desarrollo y la cooperación social*. Valladolid: AECID.
- Yenawine, P. (2013). *Visual thinking strategies: Using art to deepen learning across school disciplines*. Cambridge, Massachussets: Harvard Education Pres.

**Para citar este artículo:** Carrascal Domínguez, S. (2016). La educación integrada de las artes. Un modelo de enseñanza-aprendizaje para la formación del profesorado de Educación Infantil y Educación Primaria. *Observar*, 10(1), 64–83.