Paula Jardón
Ricard Huerta (eds.)

Dechados de creatividad en museos para Secundaria

Horizontes Universidad

Octaedro

Dechados de creatividad en museos para secundaria

Paula Jardón
y Ricard Huerta
(eds.)

Dechados de creatividad en museos para secundaria

Octaedro

Colección Universidad
Título: *Dechados de creatividad en museos para secundaria*

Este libro es resultado del Proyecto «DECHADOS. Creatividad inclusiva en secundaria mediante la relación entre centros educativos y museos», financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España y los Fondos Feder de la Unión Europea con referencia PID2021-123007OB-I00.

Proyecto PID2021-123007OB-I00, financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y por FEDER Una manera de hacer Europa.



Primera edición: junio de 2025

© Paula Jardón y Ricard Huerta (eds.)

© De esta edición:
Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-1079-075-9
Depósito legal: B 12813-2025

Maquetación: Fotocomposición gama, sl
Diseño y producción: Octaedro Editorial

Impresión: Ulzama

Impreso en España - *Printed in Spain*

Sumario

1. Marco teórico, análisis y propuestas para educar la creatividad en las actividades de los museos 11
Paula Jardón; Ricard Huerta

PRIMERA PARTE.
ANÁLISIS DE LA CREATIVIDAD
EN LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS
DE LOS MUSEOS PARA ALUMNADO
DE SECUNDARIA

2. Interacción ante escultura sugestiva: un análisis gestual y verbal de la conectividad creativa de adolescentes en el museo 31
Alejandro Hernández Pérez; Noemí Peña Sánchez

3. Cartografía de investigación creativa en el Museo del Azulejo Manolo Safont de Onda: un museo comunitario 47
M.ª Dolores Soto González; Ramona Rodríguez López; Marc Ribera Giner

4. Monstruos valencianos en el Museu Comarcal de l'Horta Sud 65
Clara Pérez Herrero; Paula Jardón Giner; Aitor Sánchez Collado; Vicente Alfonso Benlliure

5. El Museo de la Universidad de Alicante como referente para la educación creativa de jóvenes en relación con su identidad 79
Laura Boj; Amparo Alonso-Sanz; Remedios Navarro; David Alpañez; Vicente Marzo

6. La creatividad en un ejercicio de interpretación pictórica a partir de la literatura con adolescentes: análisis de un caso en la Fundación del Pintor Pedro Cano 95
José Víctor Villalba Gómez

7. Indagación colectiva y acción coordinada para la creatividad en el Museu de Prehistòria de València . . . 111
Paula Jardón Giner; Laura Fortea Cervera; Eva Ripollés Adelantado; Raquel Rivera Brisa

SEGUNDA PARTE.
TRASGREDIR LOS ESPACIOS, DINÁMICAS, DISCIPLINAS E INTERACCIONES PARA UNA CREATIVIDAD INCLUSIVA

8. Pedagogía inclusiva e inteligencia artificial en el museo virtual Museari 129
Joan Josep Soler Navarro; Daniel P. Tejero; Ricard Huerta

9. Los museos en la formación docente: de extraños a aliados 145
M.ª Magdalena Castejón Ibáñez

10. El museo como aliado: un diálogo creativo para repensar las normas 163
Caterina Ramon Bordoi

11. Dos proyectos educativos para la Casa de las Luces en Titaguas 181
María Victoria Sánchez

12. Reconectando con la naturaleza. Propuestas pedagógicas y sostenibles a través del libro de artista . . 197
Virginia Pérez Nieto

13. *Filtro atmosférico*. Arte ambiental y educación artística como herramientas para el cambio 213
ESTHER FABREGAT MOLNÉ

14. La teoría matemática de las dimensiones bajas extrapolada a la ilustración científica. Una aplicación al diseño gráfico 231
ARACELI E. GIMÉNEZ LORENTE

15. La mediación artística en el museo como herramienta para la promoción de la educación y salud sexual en población adolescente y juvenil 245
YAIZA FANELLI GALÁN; LAURA FERNÁNDEZ ESCUDERO; CARLOTA SAN JULIÁN CANO; FÁTIMA CORTÉS FERNÁNDEZ; ESTHER GARCÍA EXPÓSITO; HENAR NAVARRETE MORATA

16. El museo como catalizador en el diseño de propuestas inclusivas desde el arte para alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo. 261
M.ª DOLORES SÁNCHEZ ARJONA

17. Desarrollo de la creatividad a través de propuestas de arte en la etapa de Educación Infantil. 275
VICENTE MONLEÓN

1

Marco teórico, análisis y propuestas para educar la creatividad en las actividades de los museos

Paula Jardón
Ricard Huerta
Universitat de València

1.1. La creatividad en la adolescencia: hilos y tramas para un tejido entre la acción educativa de los museos, educadores y profesorado de secundaria

Los museos son espacios públicos de construcción del conocimiento a los que asiste público diverso. Entre los visitantes mayoritarios destacan los grupos escolares, que completan sus programaciones utilizando los recursos que se ofrecen desde los espacios museísticos en las disciplinas relacionadas con las colecciones de arte, arqueología, etnología y ciencias (Hooper-Greenhill, 1998).

En el caso del alumnado de educación secundaria, las salidas escolares a museos permiten un contacto físico y cercano con las obras de arte y los restos de las actividades de sociedades pretéritas. El cambio del espacio cotidiano escolar por otro genera expectativas y oportunidades de relación dentro de los grupos y la apertura a los saberes y a aprender. Según Guilford (1950), el desarrollo de la creatividad individual está relacionada con los procesos cognitivos, los rasgos de la personalidad y los contextos.

Por otro lado, existe un interés reciente y creciente en el ámbito educativo a escala internacional por el desarrollo de la creati-

vidad en las sociedades como medio para afrontar los retos a los que se enfrenta la humanidad.

Debido a la importancia de la creatividad en el desarrollo personal de los individuos y su contribución al desarrollo económico y social de la sociedad, el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, Programme for International Student Assessment) incorpora el pensamiento creativo como competencia innovadora que hay que evaluar.

El interés por el fomento de la creatividad responde a las demandas asociadas a los nuevos escenarios generados por los problemas sociales, las nuevas tecnologías de la información, el avance de la ciencia, la globalización y los cambios educativos. La creatividad es la capacidad individual para generar ideas o productos originales y novedosos en un contexto social determinado. Gobiernos y organizaciones comprenden ahora la relevancia del pensamiento creativo y son conscientes de su dependencia progresiva de la innovación y la creación de conocimiento para enfrentarse a los retos emergentes (OCDE, 2019; Hernández-Torrano e Ivrayeva, 2019).

Si la educación formal se orienta a las necesidades del individuo y de la sociedad, cabe preguntarse si la creatividad se aprende y cómo podemos promover su desarrollo.

El pensamiento creativo es común en la primera infancia, pero no en la adolescencia. Las circunstancias cognitivas y sociopersonales de los jóvenes, con una mayor autocrítica con sus producciones, mayor consciencia de la presión social y en un momento clave de construcción de la identidad, les llevan a patrones de pensamiento más repetitivos, rígidos y estereotipados (Barbot, 2020). Por ello, es importante intervenir de forma específica, organizada y planificada para promover el pensamiento divergente, flexible, fluido, original y la facultad de pensar en forma independiente, desarrollar el pensamiento crítico, tolerar la ambigüedad, perseverar ante el fracaso, así como ser capaz de adaptar las ideas innovadoras a las demandas del entorno.

El rendimiento creativo de los adolescentes precisa de la interacción compleja entre diferentes componentes tanto psicológicos como sociales (Alfonso, 2025).

Los modelos explicativos de la creatividad más aceptados son aquellos que atienden a su naturaleza multifacética. Estos modelos son los componenciales, multivariados o convergentes,

que incluyen tanto componentes cognitivos (inteligencia, conocimientos, etc.) como afectivo-personales (personalidad, motivación) y socioculturales (dominios, ámbitos). Entre ellos, podemos destacar los modelos de Amabile (2018), Sternberg y Lubart (2018), Kaufman (2012) y Beguetto y Corazza (2019). Por ejemplo, el modelo de Amabile (2018) describe cuatro componentes necesarios para que cualquier individuo produzca un trabajo creativo: habilidades relevantes para el dominio, procesos relevantes para la creatividad, motivación para las tareas y un ambiente propicio. Todos ellos tienen en común el hecho de reconocer la necesaria pero insuficiente participación de los componentes implicados y la compleja interacción entre ellos para que la creatividad sea posible (Alfonso-Benlliure y Bellver, 2020).

Pero los sistemas educativos se enfrentan a un dilema fundamental: educar supone preparar a las personas para que se integren en la sociedad y sin embargo también han de desarrollar un pensamiento crítico y divergente con el que crecer como personas libres capaces de desarrollar nuevas ideas a partir de la cultura que hemos heredado del pasado y de aquella que se genera día a día. La cultura es el elemento diferencial del ser humano que se trasmite a través de la educación. Es la manera en que los conocimientos y representaciones del mundo se crean sobre otros precedentes a partir de asociaciones e ideas divergentes que se combinan para generar nuevos conocimientos. Los museos, lugares privilegiados de la creación y de la cultura, están especialmente indicados para conectar ideas e imaginar otros mundos.

La OCDE promovió un estudio para elaborar un documento aplicable a la educación formal que define las destrezas asociadas a la creatividad al recoger las propuestas de Lucas, Claxton y Spencer (2013) sobre los siguientes hábitos del pensamiento creativo: la curiosidad, la imaginación, la perseverancia, la colaboración y ser disciplinado/a. Asimismo, proponen una herramienta de evaluación publicada por la OCDE según las categorías individuales de la creatividad: inquisitiva, persistente, imaginativa, colaborativa y disciplinada. Las competencias se manifiestan en las áreas de expresión de la creatividad y serían de cuatro tipos: escrita, visual, resolución de problemas y evaluación y mejora de ideas.

Contamos con los resultados de las primeras aplicaciones de estas pruebas (PISA 2022), que se centraron en evaluar el pensamiento creativo a través de tres procesos:

a) Generar ideas distintas.
b) Generar ideas creativas.
c) Evaluar y mejorar ideas.

Los procesos del pensamiento creativo se expresan, a su vez, en cuatro áreas de contenido: la expresión escrita, la expresión visual, la resolución de problemas sociales y la resolución de problemas científicos. El rendimiento medio estimado de España en pensamiento creativo es de 32,8 puntos, ligeramente superior al promedio de la OCDE (32,7) y al total de la UE (32,1).

En materia de género, las chicas alcanzan puntuaciones medias en pensamiento creativo significativamente más altas que las de los chicos en casi todos los casos. En España (2,2) esta diferencia es menor que el promedio de la OCDE (2,7) y el total de la UE (2,6).

Los directores de los centros opinan que a la mayoría del alumnado le gusta llevar a cabo proyectos creativos: Promedio de la OCDE (78 %), España (74 %) y total de la UE (73 %). Por lo tanto, la motivación aumenta cuando se incluye el desarrollo de la creatividad (OCDE, 2021)

Esta evaluación realizada en el ámbito escolar, los test de evaluación de la creatividad con la batería de Guilford (1967), las pruebas de Torrance o Test of Creative Thinking (TTCT - Test, Torrance, 1974, 1990, 1998) están centradas en el pensamiento divergente y la resolución de problemas.

En la prueba de Guilford se toman en consideración cinco factores independientes: originalidad, fluidez, flexibilidad, producción divergente y redefinición.

Otros test recientes ofrecen mediciones cuantitativas también de cariz individual, como el *CREA: Inteligencia creativa* (Corbalán *et al.*, 2015)

Las pruebas de imaginación creativa para adultos, jóvenes y niños, PIC-J, PIC-A y PIC-N (Artola *et al.*, 2022) consisten en cuatro juegos que evalúan las siguientes variables: fantasía, fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, detalles especiales y título. Además de obtener una puntuación por cada una de estas facetas, proporciona una puntuación sobre creatividad gráfica,

otra sobre creatividad narrativa y una puntuación general de creatividad con especial énfasis en el pensamiento divergente. La mayoría de estos test proponen problemas ya definidos y no evalúan la capacidad de plantear problemas.

Por último, la prueba de creatividad infantil consiste en la evaluación del pensamiento creativo libre de influencia cultural, inspirándose en la investigación de Getzels y Csikszentmihalyi, mediante una tarea de dibujo (Romo, Alfonso y Sánchez-Ruiz, 2016).

La investigación con grupos y variables controladas ha avanzado a la hora de determinar factores individuales y ambientales que influyen en el desarrollo de la creatividad, incluidos aquellos que se producen en procesos en grupo como el *brainstorming* y los conflictos en el trabajo grupal (Kurtzberg y Amabile, 2001).

La complejidad de la creatividad se manifiesta en procesos de ejecución en entornos naturales, como puede ocurrir en la educación formal y en la educación patrimonial.

El Grupo CREARI de Investigación en Pedagogías Culturales de la Universitat de València lleva a cabo una intensa actividad investigadora y de difusión de resultados desde perspectivas multidisciplinares vinculadas al potencial creativo, promueve el fomento de la creatividad y la educación artística en el sistema educativo, incide en la formación de docentes en materia de cuestiones culturales, así como en la reflexión sobre las identidades y los entornos en los que se hace efectiva la tarea educativa. Trabajamos para mejorar las estrategias educativas y culturales en distintos ámbitos (Motos y Alfonso-Benlliure, 2019). Contamos con la colaboración del personal de otras universidades (www.uv.es/creari) y desde hace veinte años trabajamos en equipo y compartimos esfuerzos de investigación a diferentes niveles, colaboramos de forma muy estrecha con otros grupos en la organización de reuniones científicas (congresos, jornadas y seminarios) y difundimos nuestras investigaciones a través de artículos, libros, exposiciones y producciones audiovisuales. Desde CREARI (GIUV2013-103) estudiamos las sinergias culturales y acciones educativas (Huerta, 2014). El grupo está compuesto por un equipo interdisciplinar de investigadores e investigadoras vinculadas a diversas instituciones educativas y de investigación cuyos intereses se centran en el impulso, el desarrollo y la innovación de proyectos educativos en torno a los museos, las artes visuales, la arqueología, la historia y las culturas contemporá-

neas. Consideramos primordial involucrarnos en la formación de educadores, atendiendo a los nuevos entornos digitales, priorizando los criterios de coeducación y dando cabida a nuevos modelos educativos. Estos objetivos coinciden con la propia investigación y generan espacios de comunicación, impulsan la reflexión y destacan el papel de la educación en el contexto cultural y social, contemplando tanto los espacios tradicionales como los nuevos entornos digitales para formar una ciudadanía responsable, igualitaria y creativa.

Para el grupo CREARI es vital la relación entre la educación formal, la no formal y la formación del profesorado y educadores y educadoras de museos, ya que son caudales interconectados de las pedagogías culturales entre los que fluye la innovación educativa.

Continuamos una amplia trayectoria de investigación en el ámbito de la educación patrimonial promovida por el Observatorio Español de Educación Patrimonial, que ha liderado la evaluación de programas (Fontal y Marín, 2014) y organiza congresos (CIEP, https://congresociep.es) y jornadas de prácticas en educación patrimonial (PREP, https://jornadasprep4.wixsite.com/granada, https://prep3uhu.wixsite.com/prep), facilitando los intercambios de prácticas e investigaciones sobre patrimonio y museos en el Estado español (Cuenca, Martín, Ibáñez y Fontal, 2014). La evaluación cualitativa de los programas es una de las líneas de investigación ampliamente desarrollada (Calaf *et al.*, 2014).

En los museos de arqueología, etnología o historia se incorporan para el análisis los siguientes conceptos del pensamiento histórico: significatividad histórica (uso de fuentes y evidencias primarias), continuidad y cambio, causa y consecuencia, perspectiva histórica (empatía) y dimensión ética (Seixas y Morton, 2011). Durante la última década se han comenzado a desarrollar en los centros museísticos y en los de secundaria propuestas de actividades que incorporan hipótesis de investigación arqueológica e histórica (Egea y Arias, 2013), aprendizaje basado en objetos (Bardavio y González, 2003) y la mirada de género (Campos-López, 2020 y Jardón, Soler y Pérez 2025; Jardón y Soler, 2019, https://www.pastwomen.net, https://womenslegacyproject.eu/es/home/ https://otrasmiradas.pastwomen.net/otras-miradas-al-pasado/), así como la inclusión de la diversidad (https://www.museari.com).

Estos análisis permiten diseñar un programa piloto de intervención y la confección de un plan de acción para el fomento de la creatividad que implica tanto a los institutos de secundaria como a los departamentos educativos de museos.

1.2. ¿Qué aportan los museos a la formación en creatividad del alumnado adolescente?

Como se considera que los jóvenes y los adolescentes ya han desarrollado un pensamiento abstracto elaborado (a diferencia de alumnado de infantil y de primaria), muchas de las actividades que se proponen en los museos se organizan como visitas guiadas centradas en la observación y las explicaciones. Sin embargo, este intercambio oral de información puede dinamizarse de diferentes modos para ser más sugerente e incorporar otras acciones en forma de talleres con dinámicas creativas que suponen un reto motivador para el colectivo de estudiantes. Los museos ya lo están haciendo.

Los factores ambientales pueden actuar como inhibidores o facilitadores de la conducta creativa. La creatividad es una potente herramienta de innovación educativa, con capacidad de transformar tanto la metodología docente como el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. En concreto, en las disciplinas académicas de orientación social y educativa consideramos fundamental que se recupere la creatividad como estrategia de empoderamiento personal y como un recurso potente de inclusión social y desarrollo comunitario.

Las puntuaciones de las pruebas PISA nos aportan información sobre nuestros sistemas educativos. Las pruebas estandarizadas de creatividad desde el punto de vista de la psicología se basan en aproximaciones a las destrezas y competencias individuales.

Sin embargo, el profesorado y los y las educadoras de museos llevan a cabo sus labores educativas con grupos de estudiantes y se encuentran frente al reto de promover la creatividad individual en entornos grupales. Por ello nos interesa en especial detectar los modelos y estrategias que mejor promueven la creatividad en la educación patrimonial en los museos y de qué manera

el patrimonio puede ofrecer ámbitos enriquecedores para la formación de nuestros y nuestras jóvenes. La interacción y las relaciones pedagógicas que se establecen en el seno de los grupos incorporan información sobre la cooperación y la estimulación social de la creatividad.

Uno de los retos de la propuesta educativa de cualquier país es lograr que sus estudiantes adquieran las competencias necesarias en el presente y en el futuro para su adaptación exitosa a las demandas vitales. Cada vez es más evidente que, entre esas competencias relevantes, el pensamiento creativo ocupa un lugar preferente. La razón es que su desarrollo los ayuda a adaptarse a un mundo que cambia de forma rápida y constante, y que exige trabajadores flexibles equipados con habilidades del siglo XXI, que vayan más allá de la alfabetización y educación tradicionalmente entendidas. Sin embargo, la relevancia de promover el pensamiento creativo va más allá del mercado laboral. En la educación tiene un rol fundamental la identidad individual y colectiva y la cooperación (Romo, 2019, 2025).

Las dimensiones de la creatividad definidas por Torrance (1974) y aplicables a la educación consisten en potenciar el número de ideas (fluidez), las categorías diferentes de las ideas (flexibilidad), la elaboración y el carácter novedoso de las ideas que se aportan (originalidad). En el proceso creativo, nuestros conocimientos se reorganizan en una nueva estructura de conjunto (Wertheimer, 1959) y se producen asociaciones remotas y novedosas (Mednick, 1962). Según Tatarkievicz (2002), las personas han de completar los estímulos que reciben del mundo para configurar su propia imagen, que los hace comprensibles. Las sensaciones que recibe son incompletas y amorfas, son la materia prima que es necesario integrar.

En las investigaciones sobre entornos creativos de aprendizaje teniendo en cuenta el género y la diversidad sociocultural y socioeconómica (Davis *et al.*, 2013) se destaca el entorno, la disponibilidad de recursos variados, el uso de espacios exteriores, un entorno pedagógico libre y confiable, los juegos de rol, el uso del tiempo, la relación pedagógica y los entornos educativos fuera de la escuela, como los museos.

En este libro se presentan algunos de los resultados del proyecto Dechados en el que se investigó cómo el estudiantado adolescente desarrolla la creatividad asistiendo y participando en las

actividades educativas que proponen los museos. «Dechados. Creatividad inclusiva en secundaria mediante la relación entre centros educativos y museos» es un proyecto financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España y vigente hasta el 31 de agosto de 2025 (PID2021-123007OB-I00) en el cual se analizaron las actividades presenciales mediante análisis cualitativo basado en la observación triangulada con el profesorado de secundaria y educadores de museos, y se identificaron las estrategias y buenas prácticas en el desarrollo de la creatividad en 18 museos: Museu de Badalona, Museo de la Ría de Bilbao, Museu d'Art de Tarragona, Museu d'Onda, Museu de l'Horta Sud, Museu Valencià d'Art Modern (IVAM), Museu de Prehistòria de València, Museu de Belles Arts Pio V, Museo de Informática de la Universitat Politécnica de València, Museo de la Universidad de Alicante, Museo de Arqueología de Alicante (MARQ), Museo Arqueológico de Murcia, Museo de la Huerta de Murcia, Museo de Bellas Artes de Murcia, Museo Pedro Cano, Museo de Arte de Ciudad Real, Tenerife Espacio de las Artes (TEA) y Museo de la Cueva Pintada de Gran Canaria. El objetivo principal de la investigación fue analizar de qué manera las principales propuestas existentes contribuyen al desarrollo de la creatividad en el alumnado, principalmente de secundaria. La metodología de corte cualitativo se orienta a analizar buenas prácticas en la educación patrimonial de los museos con el alumnado de educación secundaria. Las técnicas de recogida de datos fueron de varios tipos: observación no participante (investigadores) y participante (docentes y educadoras/es), triangulación (investigadores, profesionales de museo y docentes), cuestionarios (alumnado) y grupos de discusión (investigadores, alumnado y docentes). Se realiza una primera fase observacional en la que no se intervino en la acción, de modo que se garantizaba la descripción objetiva de los resultados. Una vez registradas las observaciones, se llevaron a cabo las reuniones de triangulación en las que participaron al menos: un investigador/a, un/a docente de secundaria y una educadora o educador del museo, en las que se compartieron los diferentes punto de vista sobre los elementos y circunstancias que contribuyeron a que el alumnado desarrollara su creatividad.

1.3. Dechados de creatividad: museos y educación

En noviembre de 2024 se celebró el I Congreso Internacional Dechados. Museos, Educación y Creatividad, que reunió a ponentes de diferentes países. Se presentaron los resultados del proyecto de investigación a especialistas de otras universidades del Estado y de Chile, Argentina y Brasil, que a su vez compartieron experiencias e investigaciones. Con el título *Museos en modo creativo* se han publicado algunas de las reflexiones que se generaron en paralelo a dicho congreso (Huerta y Jardón, 2025).

La última parte del proyecto se nutrió de las valoraciones posteriores a las intervenciones piloto y recogió las indicaciones, reflexiones y conclusiones generadas en las jornadas de trabajo, seminarios, reuniones de equipo, para confeccionar un dechado de intervención en creatividad inclusiva para la educación patrimonial en secundaria. Se espera que ese plan nos ayude a dar un impulso a la formación de adolescentes, que será posible a través del esfuerzo y formación del profesorado de educación secundaria, con la implicación activa de los equipos educativos de museos.

Presentamos en la primera parte de este volumen análisis y propuestas realizadas en el proyecto Dechados como resultado de la investigación cualitativa llevada a cabo en los siguientes museos: Tenerife Espacio de las Artes (TEA), Museo del azulejo Manolo Safont de Onda, Museu Comarcal de l'Horta Sud, Museo de la Universidad de Alicante, Fundación Pedro Cano de Murcia y Museu de Prehistòria de València (MPV).

En todos los capítulos se analiza un estudio de caso por parte de las personas que intervinieron en la acción y en la observación. Por ello encontraremos en la autoría investigadoras e investigadores de las universidades junto a profesorado de secundaria y profesionales de los museos. De este modo, la investigación se torna un proceso de acción conjunta con retroacción, que incide de forma directa en la evaluación de las propuestas e incorpora informaciones de los contextos (museos y alumnado de secundaria). La transferencia innovadora de estas investigaciones se ve así garantizada por el diálogo y la coparticipación crítica en la investigación.

El segundo capítulo está centrado en la observación de la conectividad creativa durante la visita realizada al museo. Alejan-

dro Hernández y Noemí Peña observaron el itinerario y analizaron el tiempo dedicado a cada obra y las interacciones que se manifestaron en forma de preguntas, señalamientos gestuales para hacer partícipe a otro de la experiencia y el acercamiento a la obra. Sus resultados indican un gran número de interacciones pese a la imposibilidad de tocar las obras. La experiencia visual estimulada por la guía constituye una práctica de visita guiada de gran potencial creativo.

Dos investigadoras del grupo Creari, M.ª Dolores Soto y Ramona Rodríguez, junto con el director del Museo de Onda, describen a partir de relatos las líneas de acción comunitaria del Museo de Onda, en el que el profesorado de la educación formal tiene un importante protagonismo, complementando el currículo escolar con aprendizajes experienciales. Esta experiencia constituye, más que una acción, un marco de colaboración tejido entre las investigadoras de la universidad y el museo y el personal de los centros educativos.

El cuarto capítulo muestra la colaboración entre el Museu Comarcal de l'Horta Sud con grupos de secundaria a través de una propuesta de relación entre la cultura inmaterial (monstruos valencianos de la cultura popular) y la cultura material (colección del museo, en este caso etnográfico). El profesor Aitor Sánchez colabora con la directora del museo, Clara Pérez, junto a dos investigadores de la universidad (Vicente Alfonso y Paula Jardón) participan en las actividades del museo, desarrollando por su parte una extensión de estas en el espacio urbano de Torrent. Las producciones del alumnado se presentan con posterioridad en una exposición del museo haciéndolo propio. El capítulo se centra en el análisis de una actividad, «Crea el teu Monstre», para la cual se ha conseguido un clima propicio mediante una emocionante visita a oscuras al museo. El análisis de las imágenes creadas por el alumnado evidencia la convergencia en la asociación de formas y los casos de mayor creatividad, que se manifiesta en el número de objetos empleados y recortes. El tiempo y los ritmos de las actividades se señalan como elementos que deben tenerse en cuenta en el diseño de propuestas creativas.

El Museo de la Universidad de Alicante, a continuación, se centra en la identidad a través de la exposición «Pluri-identitats». En este análisis participan las profesoras Amparo Alonso, de la Universitat de València, y Laura Boj, de la Universidad de Murcia.

También en este caso se analiza la interacción en la visita guiada y después en el taller, donde se estimula al alumnado con la acción de los guías, Remedios Navarro y David Alpáñez, y con la participación del profesor del IES Figueras Pacheco Vicente Marzo. Las autoras y autores destacan la importancia de trasmitir confianza y seguridad por parte de las y los educadores con el fin de garantizar al alumnado un entorno libre de juicios.

José Víctor Villalba, investigador de la Universidad de Murcia, analiza la creatividad en la experiencia de la Fundación Pintor Pedro Cano. De manera similar a la propuesta del Museu Comarcal de l'Horta Sud, encontramos la conjunción de arte y literatura. En este caso, la obra de Pedro Cano se aborda con relación al libro *Las ciudades invisibles*, de Italo Calvino. La interacción entre el pintor y el alumnado se genera en la creación de sus propias producciones y en las narraciones compartidas sobre las obras.

En el capítulo séptimo, las especialistas en educación del Museu de Prehistòria de València, Laura Fortea y Eva Ripollés, analizan junto a la investigadora Paula Jardón tres actividades realizadas con alumnado de secundaria de tres institutos. La participación de la docente Raquel Rivera en una de ellas y de otros dos docentes de secundaria en la triangulación de las observaciones permite contextualizar y enriquecer los resultados. Se comparan diseños de actividad diferentes: una visita guiada con objetos a la sala de la prehistoria, una visita con taller creativo sobre joyería ibérica y una actividad de creación de representaciones de emperadores romanos a partir de la visita libre centrada en la numismática romana. Destacan en este trabajo la comparación de los diseños diferenciales de las actividades, la estructura, tiempo y ritmo y el uso de los espacios, las agrupaciones del alumnado y el grado de elaboración.

La segunda parte del libro aborda otras propuestas diversas y enriquecedoras.

La primera explora los entornos digitales, pues analiza las propuestas museísticas y educativas de las exposiciones de Museari, un museo inclusivo en internet. Joan Josep Soler, Daniel Tejero y Ricard Huerta presentan este museo y sus veintiún cuadernos didácticos e inciden en las necesidades del alumnado y las múltiples propuestas desde la flexibilidad de un museo virtual.

Las dos últimas abordan la creatividad en la educación infantil y en la formación del profesorado de infantil para la educa-

ción de alumnado con necesidades específicas de atención educativa respecto al arte. La primera de ellas se centra especialmente en la escuela infantil y relaciona la creatividad con el currículo de educación infantil. La firma Vicente Monleón, docente de infantil y doctor en didácticas específicas.

Respecto a la formación del profesorado de infantil en NEAE, M.ª Dolores Sánchez Arjona realiza una investigación exploratoria a partir de una propuesta de innovación con el alumnado de Magisterio, que diseña situaciones de aprendizaje inclusivas adaptadas a las diferencias en el Museo de Arte Contemporáneo de Málaga.

Otros dos capítulos se centran también en la formación del profesorado. En el capítulo noveno, M.ª Magdalena Castejón Ibáñez analiza el estado de la cuestión sobre la formación de docentes en relación con la educación patrimonial en su vertiente artística, incidiendo en los necesarios vínculos con el patrimonio. Con posterioridad, describe la propuesta realizada con alumnado de Magisterio de educación primaria, que consiste en una investigación previa sobre recursos y museos y una propuesta didáctica para primaria en un museo o exposición de la región de Murcia a través del proyecto de innovación «Diseño de recursos didácticos para educación primaria» en colaboración con los museos de la región de Murcia.

El capítulo décimo profundiza en la relación entre museos y educación con alumnado de Dibujo y Diseño del máster universitario en Formación del Profesorado de la UIB. El caso que se presenta en este capítulo se desarrolla en Es Baluard Museu d'Art Contemporani de Palma. Las creaciones del alumnado se generaron con la participación en diversas actividades, en las que destaca la experiencia en la exposición «Normopaties. Obres de la Col·lecció Es Baluard Museu», a través de la que se ponen de manifiesto la capacidad del museo para estimular la creatividad y el pensamiento crítico.

Los siguientes cuatro capítulos (del 11 al 14) tienen en común la interdisciplinariedad a la hora de trabajar la creatividad desde el arte y los museos.

María Victoria Sánchez presenta dos proyectos educativos que se han propuesto desde la Casa de las Luces de Titaguas que combinan botánica, matemáticas, ciencia y arte desde el vínculo de Rojas Clemente con la Ilustración europea del siglo XVIII. Este

centro cultural está asociado al Museu Valencià de la Il·lustració i la Modernitat (MUVIM). Explora los biomateriales y los espacios, como el aula-bosque en la tradición de Rosa Sensat, y propone actividades creativas sensoriales y físicas para educación infantil, primaria y secundaria. La interdisciplinariedad, la diversidad de materiales y los espacios constituyen aquí elementos clave de la creatividad.

Por su parte, Virginia Pérez Nieto, en el capítulo 12, formula en su investigación una propuesta de reconexión con la naturaleza a través de la materialidad del libro del artista. Se vincula con los ODS: producción y consumo responsable (12), la vida de los ecosistemas terrestres (15) y salud y bienestar (3). Destaca por diseñar propuestas flexibles, abiertas, universales y sostenibles.

También relacionado con el medioambiente es el proyecto educativo de arte ambiental de Esther Fabregat en el capítulo 13, *Filtro atmosférico*, que se desarrolló durante un proyecto de residencia en el Centre d'Art Contemporani i Sostenibilitat El Forn de Calç (CACiS). En una escuela de verano, el alumnado de infantil y primaria se aproximó a una obra viva situada en el campo con intercambios dialógicos, dibujos de gran formato y maquetas.

La creatividad en el aprendizaje del diseño gráfico para la ilustración científica en un proyecto Erasmus+ en Alemania se explora mediante la extrapolación de la teoría matemática de las dimensiones bajas. Las alumnas de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad de Ciencias Aplicadas de Aachen participaron en un seminario de Araceli Giménez donde se combinan formas naturales y geométricas. Este trabajo se presenta en el capítulo 14.

Respondiendo a nuestro interés en la creatividad con adolescentes, desde la Subdirección General de Prevención y Promoción de la Salud de Madrid se aborda la promoción de la educación y salud sexual a través de la mediación artística en el Museo de Arte Contemporáneo de Madrid. La interrelación entre arte y salud se constituye aquí como elemento innovador de la acción comunitaria promovida por las instituciones educativas, culturales y de salud.

En suma, en este volumen presentamos reflexiones a partir de investigaciones y propuestas innovadoras desde la universidad, los museos y los centros de educación a modo de mosaico de prácticas que promueven la educación en creatividad.

En un contexto cada vez más restringido por enfoques estandarizados y centrado en la rendición de cuentas, queremos visibilizar aquí una variedad de enfoques que transforman las prácticas educativas mediante disciplinas, espacios e interacciones educativas. Todas ellas tienen en común que abordan aspectos que fortalecen la creatividad. Invitamos a los y las lectoras a hallar las convergencias y divergencias que les permitan traspasar sus propios límites en la creación de experiencias educativas genuinas.

1.4. Referencias

Alfonso Benlliure, V. (2025). "Encapuchados" en los museos. Promover la creatividad adolescente en espacios museísticos. En R. Huerta y P. Jardón: *Museos en modo creativo* (pp. 179-187). Graó.

Alfonso-Benlliure, V., y Bellver, M. C. (2020). Creatividad: Un reto en la Educación Superior. En M.C. Bellver, e I. Verde, I. (Eds). *Educación Social y Creatividad. Fundamentación, Estrategias de Intervención Socioeducativa y Experiencias desde Diferentes Lenguajes Artísticos*. Valencia. Tirant Humanidades.

Amabile, T. M. (2018). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity.* Routledge.

Artola, T., Barraca Mairal, J., Martín Azañedo, C., Mosteiro Pintor, P., Ancillo Gómez, I. y Poveda Ga-Nobleias, B. (2022). *Las Pruebas de Imaginación Creativa para adultos, jóvenes y niños, PIC-J, PIC-A y PIC-N*.

Barbot, B. (2020). Creativity and self-esteem in adolescence: A study of their domain-specific, multivariate relationships. *The Journal of Creative Behavior*, 54(2), 279-292.

Bardavio, A., y González, P. (2003). *Objetos en el tiempo: Las fuentes materiales en la enseñanza de las ciencias sociales*. Horsori.

Beghetto, R. A.; Corazza, G. E. (2019). Introduction to the Volume. *Dynamic perspectives on creativity: New directions for theory, research, and practice in education*, 1-3.

Calaf, R. *et al.* (2014). *La evaluación de la acción cultural en museos*. Trea.

Campos-López, T. (2020). ¿Son las mujeres sujeto histórico para el alumnado de ESO? *Clio, history and history teaching*, 45

Corbalán Berná, F. J., Martínez Zaragoza, F. A., Donolo, D., Alonso Monreal, C., Tejerina Arreal, M, Limiñana, R. M. (2015). *Manual CREA*. Test de Inteligencia creativa.

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.

Cuenca, J. M., Martín, M., Ibáñez, A, y Fontal, O. (2014). La educación patrimonial en las instituciones patrimoniales españolas. Situación actual y perspectivas de futuro. *Clio. History and history teaching*, 40.

Davis, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., y Howe, A (2013). Creative learning environments in education: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80-91

Fontal Merillas, O., y Marín Cepeda, S. (2014). La educación patrimonial en España: necesidades e ilusiones para la próxima década. *PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, 22*(85), 12-14.

Egea, A., y Arias, L. (2013). IES Arqueológico. *Clio. History and History teaching*, 39.

Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454.

Hernández-Torrano, D., e Ibrayeva, L. (2019). Creativity and education: A bibliometric mapping of the research literature (1975-2019). *Thinking skills and creativity*, 40.

Hooper-Greenhill, E. (1998). *Los museos y sus visitantes*. Trea.

Huerta, R. (2014). La educación artística como motor del cambio social. *Cuadernos de Pedagogía*, 449, 48-50.

Huerta R., y Jardón Giner, P. (2025). *Museos en modo creativo*. Graò

Jardón, P., y Soler, B. (2019). La coeducación en los museos. Otra perspectiva. En Rausell y Talavera (Eds.), *Género y didácticas*. Tirant lo Blanch.

Jardón-Giner, P., Soler-Mayor, B., Pérez-Herrero, C. (2025). Educación creativa y perspectiva feminista en los museos. En R. Huerta y P. Jardón, *Museos en modo creativo* (pp. 83-94). Graó

Kaufman, J. C. (2012). Counting the muses: Development of the Kaufman Domains of Creativity Scale (K-DOCS). *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(4), 298-308. https://doi.org/10.1037/a0029751

Kurtzberg, T. R.; Amabile, T. M. (2001). From Guilford to Creative Synergy: Opening the Black Box of Team-Level Creativity. *Creativity Research Journal, 13*(3-4), 285-294. https://doi.org/10.1207/S15326934 °CRJ1334_06

Lubart, T. (2018). Creativity across the seven Cs. *The nature of human creativity*, 134-146.

Lucas, B., Claxton, G., y Spencer, E. (2013), *Progression in Student Creativity in School: First Steps Towards New Forms of Formative Assessments*. OECD Education Working Papers, No. 86, OECD Publishing, Paris, https://doi.org/10.1787/5k4dp59msdwk-en

Motos, T., y Alfonso-Benlliure, V. (2019). El teatro como recurso para afrontar los retos de la adolescencia. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, 5, 115-129.

OCDE (2021). *Framework for the assessment of creative thinking in PISA 2021*. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/topics/policy-sub-issues/creative-thinking/PISA-2021-creative-thinking-framework.pdf/_jcr_content/renditions/original./PISA-2021-creative-thinking-framework.pdf

Mednick, S. (1962). The associative basis of the creative process. *Psychological review*, *69*(3).

OCDE. *Informe internacional PISA 2022 Creative Thinking*. https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results

Romo, M. (2019). *Psicología de la creatividad. Perspectivas contemporáneas*. Paidós.

Romo, M. (2025). Creatividad en la educación. En R. Huerta y P. Jardón, *Museos en modo creativo* (pp. 123-129). Graó

Romo, M., Alfonso-Benlliure, V., y Sánchez-Ruiz, M. J. (2016). El test de creatividad infantil (TCI): Evaluando la creatividad mediante una tarea de encontrar problemas. *Psicología educativa*, 22(2), 93-101.

Torrance, E. P. (1974). *The Torrance test of creative thinking: Norms-technnical manual.* Scholastic Testing Service.

Seixas, P., y Morton, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Toronto: Nelson Education.

Van der Zanden, P. J., Meijer, Paulien C., y Beghetto, Ronald, A. (2020). A review study about creativity in adolescence: Where is the social context? *Thinking Skills and Creativity*, 38, 100702.

Wertheimer, M. (1991). *El pensamiento productivo.* Paidós.

Índice

1. Marco teórico, análisis y propuestas para educar la creatividad en las actividades de los museos 11
1.1. La creatividad en la adolescencia: hilos y tramas para un tejido entre la acción educativa de los museos, educadores y profesorado de secundaria 11
1.2. ¿Qué aportan los museos a la formación en creatividad del alumnado adolescente? 17
1.3. Dechados de creatividad: museos y educación 20
1.4. Referencias 25

PRIMERA PARTE. ANÁLISIS DE LA CREATIVIDAD EN LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS DE LOS MUSEOS PARA ALUMNADO DE SECUNDARIA

2. Interacción ante escultura sugestiva: un análisis gestual y verbal de la conectividad creativa de adolescentes en el museo 31
2.1. Introducción 31
2.2. Aproximación a la creatividad desde la conectividad 32
2.3. Espacio de trabajo: «Lo que pesa una cabeza. Escultura tras el 73» 35
2.4. Diseño de la investigación 37
2.5. Resultados 39
2.6. Conclusiones 42
2.7. Referencias 44

3. Cartografía de investigación creativa en el Museo del Azulejo Manolo Safont de Onda: un museo comunitario 47
3.1. Introducción 47
3.2. Presentación del museo 48
3.3. El museo como nueva museología contemporánea comunitaria 50
3.4. Un museo con perspectiva comunitaria 50
3.5. El museo y los centros de educación secundaria 52
3.6. Claves del museo para la participación del alumnado de secundaria 55
3.7. Conocer el museo Manolo Safont a través de los relatos . . 56
3.8. Conclusiones 61
3.9. Referencias 62

4. Monstruos valencianos en el Museu Comarcal de l'Horta Sud 65
4.1. ¿Monstruos en el museo? 65
4.2. Narraciones colectivas y diseño de monstruos 66
4.3. El proyecto Dechados 68
4.4. Análisis de las imágenes 68
4.5. Triangulación de las valoraciones 70
4.6. Torrent misterioso, más allá del museo y el centro educativo 76
4.7. Referencias 77

5. El Museo de la Universidad de Alicante como referente para la educación creativa de jóvenes en relación con su identidad 79
5.1. De la relación con el proyecto Dechados 79
5.2. El Museo de la Universidad de Alicante como referente educativo 80
5.3. A partir de la exposición «Pluri-identitats» del MUA 82
5.4. La obra artística de Araks Sahakyan inspira el taller práctico 85
5.4.1. Lo que ocurre durante la visita guiada 86
5.4.2. Lo que ocurre durante el taller 89
5.4.3. Lo que nos llevamos y lo que se lleva el alumnado con relación a la creatividad 91
5.4.4. Lo que hace posible todo esto 93
5.5. Referencias 93

6. La creatividad en un ejercicio de interpretación pictórica a partir de la literatura con adolescentes: análisis de un caso en la Fundación del Pintor Pedro Cano . . . 95
6.1. Introducción . . . 95
6.2. Objetivos . . . 96
6.3. Metodología . . . 97
6.4. Desarrollo . . . 98
6.5. La actividad desarrollada en el museo . . . 99
6.6. Resultados . . . 101
6.7. Conclusiones . . . 106
6.8. Referencias . . . 108

7. Indagación colectiva y acción coordinada para la creatividad en el Museu de Prehistòria de València . . . 111
7.1. Introducción. Partir de la acción real . . . 111
7.2. Descripción general de las actividades y de la muestra de estudio . . . 112
7.2.1. 4 × 4 del museo: Prehistòria . . . 112
7.2.2. El imperio cara a cara . . . 113
7.2.3. Taller de joyería ibérica . . . 114
7.3. Marco teórico . . . 115
7.4. Método de indagación . . . 117
7.5. Resultados . . . 118
7.5.1. 4 × 4 del museo: Prehistòria . . . 118
7.5.2. Taller de joyería ibera . . . 120
7.5.3. De cara al pasado: El imperio cara a cara Numismática romana . . . 121
7.6. Discusión y conclusiones . . . 123
7.7. Referencias . . . 124

SEGUNDA PARTE. TRASGREDIR LOS ESPACIOS, DINÁMICAS, DISCIPLINAS E INTERACCIONES PARA UNA CREATIVIDAD INCLUSIVA

8. Pedagogía inclusiva e inteligencia artificial en el museo virtual Museari . . . 129
8.1. Introducción . . . 129
8.1.1. La creatividad en la educación artística . . . 131
8.1.2. Museari: Museu de l'Imaginari . . . 131
8.1.3. La perspectiva internacional de Museari . . . 133

8.2. Objetivos 134
8.3. Metodología 137
8.4. Resultados 138
8.5. Discusión: el museo virtual y la educación 139
8.6. Conclusiones 142
8.7. Referencias 143

9. Los museos en la formación docente: de extraños a aliados 145
9.1. Museos, educación artística y educación en museos: conexiones necesarias 145
9.1.1. Los museos en la formación del profesorado: experiencias para generar vínculos 146
9.2. La experiencia en la asignatura Museos y exposiciones como propuestas educativas 152
9.2.1. Experiencia durante el curso 2021/2022 153
9.2.2. Experiencia durante el curso 2022/2023 155
9.3. Conclusiones generales de la experiencia docente 157
9.4. Líneas de acción futuras 158
9.5. Referencias 159

10. El museo como aliado: un diálogo creativo para repensar las normas 163
10.1. Introducción 163
10.2. Normopatías: Creatividad y pensamiento crítico en la relación entre el museo y el aula 163
10.3. Conclusión 177
10.4. Referencias 178

11. Dos proyectos educativos para la Casa de las Luces en Titaguas 181
11.1. Introducción, contexto histórico y patrimonial de la Casa de las Luces 181
11.2. Acercar la figura de un botánico de la Ilustración a la actualidad contemporánea con la fórmula botánica + matemáticas + ciencia + arte 182
11.3. Desarrollo y metodología del proyecto educativo para la exposición permanente «Conocer el mundo, defender la libertad. La aventura de Simón de Rojas Clemente». Educación primaria, educación secundaria y bachillerato 185

11.4. Transversalidad educativa del proyecto explicada con ejemplos de propuestas. Biomaterial, soporte experimental artístico para un mundo mejor 188
11.5. Concepto de aula bosque, la naturaleza como entorno educativo 190
11.6. Conclusión: un mundo pospandemia 193
11.7. Referencias 194

12. Reconectando con la naturaleza. Propuestas pedagógicas y sostenibles a través del libro de artista . . . 197
12.1. Introducción 197
12.2. Objetivos 197
12.3. Planteamiento del problema 198
12.4. El libro de artista 198
12.5. El libro de artista como recurso didáctico 202
12.6. Propuesta 203
12.6.1. Caminar como práctica artística 204
12.6.2. El papel reutilizado y la elaboración del papel reciclado 206
12.6.3. Elaboración de pigmentos naturales 207
12.6.4. El contenido: Versatilidad técnica y libertad temática 209
12.6.5. El continente. La encuadernación. Diseño de cubiertas 209
12.7. Conclusiones 210
12.8. Referencias 211

13. *Filtro atmosférico*. Arte ambiental y educación artística como herramientas para el cambio 213
13.1. Introducción 213
13.2. El centro de arte. El contexto 214
13.3. Punto de partida: *Filtro atmosférico*, una creación de arte ambiental 214
13.4. Aplicación pedagógica 215
13.4.1. Enunciado con cambio de perspectiva 216
13.4.2. Espacio de trabajo sobre arte y naturaleza 217
13.4.3. Cronología de las propuestas pedagógicas 218
13.5. Intervención e instrumentación 223
13.6. Resultados y discusión 224
13.7. Conclusiones 227
13.8. Referencias 229

14. La teoría matemática de las dimensiones bajas extrapolada a la ilustración científica. Una aplicación al diseño gráfico . . . 231
14.1. Introducción . . . 231
14.2. La teoría de la dimensión y su existencia en la naturaleza . . . 232
14.2.1. Sobre la primera dimensión . . . 234
14.2.2. La segunda dimensión . . . 236
14.2.3. La tercera dimensión . . . 237
14.2.4. Introducción a la cuarta dimensión . . . 239
14.3. Resultados . . . 240
14.4. Conclusión . . . 243
14.5. Referencias . . . 243
15. La mediación artística en el museo como herramienta para la promoción de la educación y salud sexual en población adolescente y juvenil . . . 245
15.1. Introducción . . . 245
15.2. Objetivos . . . 247
15.3. Metodología de intervención . . . 247
15.4. Metodología de investigación . . . 251
15.4.1. Instrumentos de recogida de datos . . . 251
15.5. Resultados . . . 252
15.5.1. Resultados cuantitativos . . . 252
15.5.2. Resultados cualitativos . . . 253
15.5.3. Integración de los resultados . . . 256
15.6. Conclusiones . . . 258
15.7. Referencias . . . 259
16. El museo como catalizador en el diseño de propuestas inclusivas desde el arte para alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo . . . 261
16.1. Introducción . . . 261
16.2. Justificación . . . 262
16.3. Desarrollo . . . 264
16.4. Conclusiones . . . 273
16.5. Referencias . . . 274
17. Desarrollo de la creatividad a través de propuestas de arte en la etapa de Educación Infantil . . . 275
17.1. Conceptos clave . . . 275
17.1.1. Concepto de creatividad . . . 275

17.1.2. Concepto de arte 277
17.1.3. Concepto de educación artística 277
17.2. Contextualización 278
17.3. Marco curricular 279
17.4. Intervención artístico-didáctica 281
17.5. Conclusiones 287
17.6. Referencias normativas 288
17.7. Referencias bibliográficas 288

Si desea más información o adquirir el libro diríjase a:

www.octaedro.com

Dechados de creatividad en museos para Secundaria

Este libro ofrece a docentes y profesionales de museos una perspectiva integral sobre cómo fomentar la creatividad en la adolescencia, combinando teoría y práctica. Por un lado, se presentan modelos teóricos y evaluaciones internacionales que ayudan a comprender los componentes cognitivos, personales y socioculturales de la creatividad. Por otro, se exponen casos prácticos y propuestas innovadoras donde se evidencian estrategias y buenas prácticas para transformar las visitas museísticas en experiencias que estimulan el pensamiento divergente, el análisis crítico y la cooperación entre los estudiantes. De este modo podemos comprender la importancia de la creatividad en la educación del siglo XXI potenciando una educación que responda a los retos actuales y fomente la innovación y el pensamiento crítico.

Paula Jardón Giner es doctora en Geografía e Historia, arqueóloga y Profesora Permanente de Didáctica de las Ciencias Sociales en la Universitat de València. Actualmente investigadora del Institut de Creatividad e Innovaciones educativas, ejerció como profesora en educación secundaria y fue socia fundadora de la empresa Darqueo, estudio y difusión del Patrimonio SL, dedicada a la intervención arqueológica y la didáctica del patrimonio. Es miembro activo de la RED Pastwomen (https://www.pastwomen.net) e investigadora del proyecto Erasmus+ KA2 Womens Legacy (https://womenslegacyproject.eu/es/home/).

Ricard Huerta es artista y docente. Catedrático de Educación Artística en la Universitat de València. Investigador del Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas. Director de EARI Educación Artística Revista de Investigación www.revistaeari.org y del Grupo CREARI de Investigación en Pedagogías Culturales (GIUV2013-103), https://www.uv.es/creari. Autor de libros y artículos, ha coordinado publicaciones sobre arte, educación, formación de educadores, diversidad LGTB, patrimonio y museos. ricard.huerta@uv.es - https://orcid.org/0000-0002-1430-3198 - http://uv.academia.edu/ricardhuerta

Ambos son miembros del grupo CREARI y coinvestigadores principales del Proyecto Dechados Creatividad inclusiva en Museos para Secundaria

ISBN 978-84-1079-075-9

Octaedro

Horizontes Universidad