

Chapter 9

CURRÍCULO InCrea+: FUNDAMENTOS Y ELECCIONES

Autores:

Laura Uixera, (laura@merakiprojectes.es), MERAKI

Aoife Gleeson (aoife@merakiprojectes.es), MERAKI

Teresa Maria Sgaramella (teresamaria.sgaramella@unipd.it), UNIPD

Lea Ferrari (lea.ferrari@unipd.it), UNIPD

1 INTRODUCCIÓN

El proyecto encuentra su razón de ser en el grave empeoramiento de las disparidades educativas y el aumento de las tasas de abandono escolar provocados por el brote de la pandemia de COVID-19 y exige la adopción de un enfoque más holístico de la educación inclusiva. La enseñanza de las artes puede apoyar eficazmente una cultura escolar más inclusiva, al tiempo que promueve el bienestar de los estudiantes y el desarrollo de las principales habilidades del siglo XXI.

El objetivo general es proporcionar un método innovador de educación inclusiva y de promoción del bienestar mediante la aplicación de contenidos y prácticas educativas artísticas. Más concretamente los objetivos son:

- Desarrollar recursos didácticos, materiales, actividades artísticas educativas y módulos de formación para fomentar la creatividad, la cultura, el diálogo multicultural, los recursos psicológicos y las principales habilidades del siglo XXI en los estudiantes de educación secundaria (11 a 16 años).
- Promover la inclusión social de los estudiantes de educación secundaria con necesidades educativas especiales, estudiantes de minorías o de familias con bajos ingresos.
- Mejorar las habilidades y competencias del profesorado en materia de educación inclusiva.
- Proporcionar un conjunto de nuevas habilidades y competencias para el CCS.
- Fomentar la posible colaboración entre especialistas en arte, expertos en educación y profesores.

De estas premisas se derivan directamente varias opciones.

2 LAS ELECCIONES DEL CURRÍCULUM INCREA+

2.1 Definir la inclusión

Los estudios de la literatura proporcionan varias definiciones de inclusión. Entre ellas, cabe mencionar la que está en la base del Índice de Inclusión (Booth y Ainscow 2002).

La inclusión puede abordarse tanto para reducir las barreras como para promover la participación. Se trata, de hecho, de una comunidad que se preocupa por sus miembros, los hace sentir bienvenidos y está dispuesta a adaptarse a sus diversas necesidades (Marino-Francis y Worrall-Davies, 2010). Y la participación puede verse como un resultado (punto final) de los servicios de salud y educación (Imms et al., 2016; Kennette, & Wilson, 2019).

Algunas de las acciones identificadas y dirigidas a estos dos objetivos pueden ser:

- Reducir las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado, no solo de aquellos con deficiencias o de los que están catalogados como "con necesidades educativas especiales".
- Aprender de los intentos de superar las barreras al acceso y la participación de los estudiantes para hacer cambios en beneficio de los estudiantes en general
- Valorar a todo el alumnado y al personal por igual
- Considerar las diferencias entre los estudiantes como recursos para apoyar el aprendizaje, en lugar de problemas que hay que superar
- Reconocer el derecho de los estudiantes a una educación en su localidad.
- Aumentar la participación de los estudiantes en las culturas, los planes de estudio y las comunidades de las escuelas locales y reducir su exclusión de las mismas.
- Mejorar las escuelas tanto para el personal como para los alumnos.
- Poner énfasis en el papel de las escuelas en la construcción de la comunidad y el desarrollo de valores, así como en el aumento de los logros.
- Fomentar las relaciones mutuamente sostenibles entre las escuelas y las comunidades
- Reconocer que la inclusión en la educación es un aspecto de la inclusión en la sociedad.
- Reestructurar las culturas, las políticas y las prácticas de las escuelas para que respondan a la diversidad de los alumnos.

2.2 Las competencias del siglo XXI y las prioridades

La Organización Mundial de la Salud (OMS) considera cruciales para el siglo XXI diez aptitudes básicas para la vida:

Autoconciencia: Incluye el reconocimiento de uno mismo, de nuestro carácter, de nuestros puntos fuertes y débiles, de nuestros deseos y disgustos. Crear conciencia de sí mismo puede ayudar a los adolescentes a reconocer cuándo están bajo estrés o se sienten presionados. La autoconciencia es a menudo un requisito previo para la comunicación y las relaciones interpersonales eficaces, así como para desarrollar la empatía con los demás.

Empatía: La empatía es la capacidad de imaginar cómo es la vida de otra persona. Sin empatía, la comunicación que los adolescentes mantienen con los demás no será un proceso bidireccional. La empatía puede ayudar a los adolescentes a aceptar a otros que pueden ser muy diferentes a ellos. Esto puede mejorar su interacción social en el aula, pero también más adelante en la vida, en situaciones de diversidad étnica o cultural.

Pensamiento crítico: La capacidad de analizar la información y las experiencias de forma objetiva. El pensamiento crítico puede contribuir a que el adolescente reconozca y evalúe los factores que influyen en las actitudes y el comportamiento, como los valores, la presión de los compañeros y los medios de comunicación.

Pensamiento creativo: Una forma novedosa de ver o hacer las cosas que se caracteriza por cuatro componentes: fluidez (generar nuevas ideas), flexibilidad (cambiar de perspectiva con facilidad), originalidad (concebir algo nuevo) y elaboración (basarse en otras ideas).

Toma de decisiones: Es una habilidad que puede ayudar al adolescente a afrontar de forma constructiva las decisiones sobre su vida. Los jóvenes pueden aprender a evaluar las diferentes opciones que tienen a su disposición y a considerar los efectos que pueden tener estas diferentes decisiones.

Resolución de problemas: Ayuda a capacitar al adolescente para ver un problema de forma objetiva frente a las diferentes opciones de solución y le ayudaría a llegar a una solución tras sopesar los pros y los contras de las diferentes opciones disponibles.

Habilidades de relación interpersonal: Ayudar a los adolescentes a relacionarse de forma positiva con las personas con las que interactúan en su vida cotidiana. Esto puede suponer ser capaz de entablar y mantener relaciones amistosas, de gran importancia para nuestro bienestar mental y social; mantener buenas relaciones con los miembros de la familia y ser capaz de terminar relaciones de forma constructiva.

Comunicación eficaz: Significa ayudar a los adolescentes a expresarse, tanto verbal como no verbalmente, de forma adecuada a las culturas y situaciones. Esto significa ser capaz de expresar opiniones, deseos, necesidades y temores e incluye la capacidad de poder pedir consejo y ayuda en un momento de necesidad.

Afrontar el estrés: Como habilidad para la vida, esto significa reconocer las fuentes de estrés en sus vidas, reconocer cómo les afecta y actuar de manera que les ayude a controlar sus niveles de estrés; aprender estilos de afrontamiento positivos y sustituir los mecanismos de afrontamiento pasivos por activos - esto puede incluir cambiar su entorno o estilo de vida, y aprender a relajarse.

Afrontar las emociones: Incluye reconocer las emociones dentro de sí mismos y de los demás, ser conscientes de cómo las emociones influyen en el comportamiento y ser capaces de responder a las emociones de forma adecuada. Un aspecto importante de esta habilidad es aprender a gestionar emociones intensas como la ira o la tristeza, que pueden tener efectos negativos en nuestra salud si no respondemos adecuadamente.

Basándonos en recientes propuestas internacionales centradas en niños y adolescentes y en los resultados de un informe de la encuesta internacional InCrea+, nos referiremos a estas habilidades agrupadas en 3 categorías principales (Trilling & Fadel, 2009):

1. *Habilidades de aprendizaje* (Pensamiento crítico, Creatividad, Colaboración, Comunicación, Resolución de problemas)

2. *Habilidades de alfabetización* (alfabetización informativa, alfabetización mediática, alfabetización tecnológica)

3. *Habilidades para la vida* (empatía, flexibilidad y adaptabilidad, liderazgo, iniciativa y autodirección, interacción social y transcultural).

Al desarrollar las actividades del plan de estudios, esperamos cubrir estos tres conjuntos de habilidades.

2.3 Los dominios de las artes

Las distintas clasificaciones del arte incluyen las bellas artes, las artes visuales, las artes plásticas, las artes escénicas, las artes aplicadas y las artes decorativas (Bernard, 2020). El plan de estudios se centrará en las cuatro primeras, a saber:

- *Las artes plásticas.* incluyen el dibujo, la pintura, el grabado, la escultura y la caligrafía.
- *Artes visuales,* incluye todas las bellas artes, además de los nuevos medios, Fotografía, Arte ambiental, Contemporáneo.
- *Arte Plástico,* incluye obras de arte moldeadas y no necesariamente objetos de plástico; consiste en obras tridimensionales como arcilla, yeso, piedra, metales, madera y papel (origami).
- *Arte escénico,* esta clasificación consiste en una forma de arte que se refiere a eventos de representación pública que ocurren principalmente en el teatro (arte escénico tradicional - teatro, ópera, música y ballet; arte escénico contemporáneo - mimo).

El plan de estudios incluirá actividades que aborden tanto las expresiones artísticas famosas como la actividad de creación de arte, apoyando así un enfoque reflexivo de las experiencias codificadas y la creación de significado asociada a una participación directa.

2.4 Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje

De acuerdo con la definición del enfoque de CAST (2018), tres principios generales guían la implementación del DUA. Múltiples medios de compromiso: es necesario proporcionar múltiples opciones de compromiso; algunos estudiantes podrían sentirse atraídos por la novedad, mientras que otros podrían preferir una rutina y una estructura predecibles.

En un aula DUA los profesores dividen las tareas grandes en componentes para que los estudiantes puedan recibir retroalimentación formativa para minimizar o corregir errores; proporcionan

oportunidades frecuentes para la evaluación y la retroalimentación durante un semestre; ofrecen opciones de contenido y herramientas para proporcionar a los diversos estudiantes la oportunidad de participar en el aprendizaje que es más significativo y motivador para ellos.

Múltiples medios de representación Los estudiantes pueden divergir en la forma de percibir y comprender la información que se les presenta; algunos alumnos pueden tener discapacidades o preferencias sensoriales (por ejemplo, ceguera o sordera), otros pueden presentar problemas de aprendizaje (por ejemplo, dislexia), diferencias lingüísticas o culturales. Es fundamental ofrecer opciones para la representación de los contenidos.

En un aula DUA los materiales son accesibles para todo tipo de alumnos. Los alumnos tienen muchas opciones para leer, entre ellas las impresas y las digitales. Los vídeos tienen subtítulos y hay transcripciones para el audio.

Múltiples medios de expresión de la acción Lo más probable es que los distintos alumnos del aula difieran en las formas en que pueden navegar por un entorno de aprendizaje y experimentar y expresar lo que saben. Proporcionar diversas opciones de acción y expresión es esencial y activará las redes estratégicas neurológicas con un impacto positivo en el aprendizaje.

En un aula tradicional, puede haber una sola manera de que un estudiante complete una tarea. Con el DUA, hay múltiples opciones. Algunos estudiantes pueden crear un podcast o un vídeo para mostrar lo que saben. Incluso se les puede permitir dibujar un cómic.

En línea con las sugerencias de la literatura, durante un taller sobre aprendizaje cooperativo, los socios del proyecto InCrea+ subrayaron los siguientes puntos de vista como centrales para el proyecto:

- La inclusión como un proceso en el que la igualdad de acceso y las oportunidades se dan a todos dentro de un determinado grupo sin obstáculos ni prejuicios, teniendo en cuenta las necesidades, capacidades, habilidades y particularidades individuales
- La educación inclusiva como un proceso en el que la educación es accesible para todos y ofrece igualdad de oportunidades, celebrando y utilizando las diferencias para lograr resultados de aprendizaje óptimos para todos.
- Las artes en la educación inclusiva proporcionan un lenguaje universal de expresión de las habilidades personales, sociales y de los sentimientos, permitiendo la participación y el compromiso de todos sin miedo a los errores y al juicio
- Las artes para mejorar las capacidades, lograr la autonomía y utilizar su singularidad.

Siguiendo la literatura y los elementos mencionados, la formación y el currículo de INCREA+ adoptarán los que se espera que apoyen significativamente las acciones que contrasten los retos más impactantes para la inclusión considerados en la encuesta, a saber: culturales, socioeconómicos, sociales, intraindividuales (físicos, cognitivos, emocionales y conductuales), superdotación y talento.

3 EL CURRÍCULUM

3.1 La estructura

El plan de estudios se desarrolla a lo largo de tres pasos, cada uno de los cuales incluye 13 actividades (Tabla 1).

Los seis retos de la inclusión se abordarán en cada uno de los pasos, tratando al mismo tiempo las habilidades más significativas del siglo XXI incluidas en el conjunto específico, a través de los cuatro tipos principales de expresiones artísticas (con ejemplos tanto de lectura como de creación artística)

The Six challenges to Inclusion	21 ^o century skills Set A Through 4 artistic expressions	21 ^o century skills Set B Through 4 artistic expressions	21 ^o century skills Set C Through 4 artistic expressions
➤			
➤			
➤			
➤			
➤			
➤			

Tabla 1. Estructura básica del plan de estudios InCREA+

El DUA es el principio rector de cada una de las actividades desarrolladas dentro del plan de estudios.

3.2 Buenas prácticas en el desarrollo del currículum

Para desarrollar el plan de estudios, tendremos en cuenta las Buenas Prácticas existentes en toda Europa. También elegiremos las que se ajusten a los fundamentos y los objetivos del proyecto INCREA+ o las manipularemos para que se ajusten a los criterios establecidos descritos en la sección 2 de este capítulo.

En el desarrollo de las actividades se abordarán al menos los siguientes aspectos, tal y como se muestra en la plantilla que sigue (Tabla 2).

TÍTULO	
OBJETIVO	(El reto de la inclusión que se aborda con la actividad)
DOMINIO DE ARTE	
DURACIÓN	(En minutos)
INSTRUCCIONES PASO A PASO	
MATERIALES Y RECURSOS ADICIONALES	
EVALUACIÓN DEL	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se ha logrado el objetivo o no? ¿En qué medida? • ¿Cómo se apoyan la inclusión y la participación?

APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se promueven las 21^a competencias?
FUENTE	(si hay)

Tabla 2. Plantilla para la descripción de la información básica en las actividades curriculares

Las necesidades de conocimientos específicos o las historias de los participantes pueden llevar a introducir aspectos adicionales en el desarrollo de las actividades.

3.3 Índices de aprendizaje

Como se indica en el proyecto, el plan de estudios promoverá una serie de beneficios diversos y de gran impacto.

Beneficios a corto plazo:

- ❖ Desarrollo de las habilidades del siglo XXI en los estudiantes
- ❖ Aumento de la inclusión de estudiantes desfavorecidos en las escuelas de los participantes
- ❖ Establecimiento de profesores y profesionales de la CAC formados en prácticas artísticas inclusivas
- ❖ Fomento de la creatividad, la cultura, la multiculturalidad y el bienestar a través de herramientas didácticas, materiales y recursos educativos.

Beneficios a largo plazo:

- ❖ Difusión de prácticas de educación artística a nivel europeo.
- ❖ Mejora de las condiciones del entorno de aprendizaje y del rendimiento escolar de todo el alumnado.
- ❖ Disminución del abandono escolar de los grupos desfavorecidos.
- ❖ Mayor colaboración entre el SCC y las escuelas.

Para describir los cambios inculcados, se considerarán herramientas cualitativas y cuantitativas que se propondrán a los alumnos antes y después de participar en el programa de estudios (tabla 3). Las preguntas de reflexión durante las actividades guiarán el aprendizaje.

DIMENSIÓN	Herramienta	inicio	fin	<i>versión para estudiantes</i>	<i>versión del entrenador</i>
Inclusión Participación	<i>Experiencia autodeclarada de inclusión y participación</i> <i>Medidas directas de aumento de la participación</i>	x	x	x	x

Habilidades del siglo XXI	<i>Experiencia subjetiva y aumento</i>	x	x	x	x
Artes	<i>Mayores intereses y conocimientos</i>	x	x	x	x

Tabla 3. Componentes de la evaluación del aprendizaje

Tal y como se propone, tanto los participantes como los profesionales que dirigen la actividad participarán en el análisis de los cambios y la promoción de la inclusión, el desarrollo de habilidades y la participación activa.

4. REFERENCIAS

Bernard, C. F. (2020). Lived experiences: Arts policy at the street level in the New York City Department of Education. *Arts Education Policy Review*, 121(1), 30-41.

Booth, T., Ainscow, M., Black-Hawkins, K., Vaughan, M., & Shaw, L. (2002). Index for inclusion. *Developing learning and participation in schools*, 2.

CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org>

Imms, C., Froude, E., Adair, B., & Shields, N. (2016). A descriptive study of the participation of children and adolescents in activities outside school. *BMC pediatrics*, 16(1), 1-11.

Kennette, L. N., & Wilson, N. A. (2019). Universal Design for Learning (UDL): What is it and how do I implement it. *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*, 12(1), 1-6.

Marino-Francis, F., & Worrall-Davies, A. (2010). Development and validation of a social inclusion questionnaire to evaluate the impact of attending a modernised mental health day service. *Mental Health Review Journal*, 5, 1-12.

Partnership for 21st Century Skills. (2009) *A framework for 21st century learning* P21Tucson, AZ Available at: www.21stcenturyskills.org.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009) *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, Jossey-Bass (publisher). ISBN 978-0-470-55362-6. Retrieved 2016-03-13.