

# El acto transformador del *kintsugi* en la educación secundaria

O ato transformador do *kintsugi* no ensino secundario | The transforming act of the *kintsugi* in secondary education

**MARÍA LOUREIRO SANJUÁN** | [mlouireirosanjuan@gmail.com](mailto:mlouireirosanjuan@gmail.com)  
IES CANGAS DEL NARCEA: CANGAS DEL NARCEA, ASTURIAS | ESPAÑA

Recibido · Received · Recibido: 29/01/2021 | Aceito · Accepted · Aceptado: 19/06/2021

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2021.i06.03>



Artículo bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA · Artigo sob licença Creative Commons BY-NC-SA · Article under Creative Commons license BY-NC-SA

Como citar este artículo · Cómo citar este artículo · How to cite this article:

Loureiro-Sanjuán, M. (2021). El acto transformador del *kintsugi* en la educación secundaria. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 6, 33-44.

Resumen:

El artículo introduce la necesidad de crear nuevas metodologías en la educación tradicional que incluyan la divergencia del alumnado, fomenten la creatividad y asimilen la frustración con el fin de que no desemboque en abandono escolar.

En el apartado de divergencia, aprender a equivocarse se hace balance del *kintsugi* (técnica japonesa que revaloriza las grietas de las piezas de porcelana) como herramienta educativa generadora de reflexión y de análisis, dejando la educación artística en piezas “bonitas” o “feas”. Su valor ha llegado a traspasar el movimiento estético para convertirse en parte de la cultura oriental. La metodología *kintsugi* no deja de ser parte básica de la investigación artística y científica. Un laboratorio experimental de vida donde el equivocarse es parte del aprendizaje y sirve para dar lugar a nuevas respuestas con acciones artísticas necesarias en las aulas de los institutos en la actualidad, así como expone grandes errores que cambiaron la historia (la medicina, la fotografía, entre otros).

Finalmente, se aborda la conclusión del *Artivismo kintsugi* como metodología estratégica para el alumnado en educación secundaria, tanto dentro como fuera del aula.

Palabras claves: Artivismo. Artivismo. Fotografía. Prácticas artísticas. Educación artística. Educación sensible. *Kintsugi*. Educación secundaria.

Resumo:

O artigo introduz a necesidade de crear novas metodoloxías nas e ensinamentos tradicionais que inclúan a divergencia estudantil, incentive a creatividade e asimile a frustración para que non leve a abandono escolar.

Na seção de divergência, aprendendo a errar, é feito um balanço do *kintsugi* (técnica japonesa que valoriza as fissuras nas peças de porcelana) como ferramenta educacional que gera reflexão e análise, deixando a educação artística em peças "bonitas" ou "feias". Seu valor foi além do movimento estético para fazer parte da cultura oriental. A metodologia *kintsugi* ainda é uma parte básica da pesquisa artística e científica. Um laboratório experimental da vida onde errar faz parte do aprendizado e serve para dar lugar a novas respostas com ações artivistas necessárias nas salas de aula do ensino médio, além de expor grandes erros que mudaram a história (medicina, fotografia, entre outros).

Por fim, a conclusão do *A/r/tivism kintsugi* é abordada como metodologia estratégica para alunos do ensino médio, dentro e fora da sala de aula.

Palavras-chave: Artivismo. A/r/tografia. Práticas artísticas. Educação artística. Educação sensível. Kintsugi. Ensino secundário.

Abstract:

The article includes the need to create new methodologies in traditional education that include student divergence, creativity and assimilates frustration so that it does not lead to school dropout.

In the divergence section, learning to be wrong takes stock of *kintsugi* (which is a Japanese technique that revalues the crack in porcelain pieces) as an educational tool that generates reflection and analysis, leaving art education in what pieces are "beautiful" and what are "ugly". Its value has gone beyond the aesthetic movement to become part of oriental culture. The *kintsugi* methodology continues to be a basic part of artistic and scientific research. An experimental laboratory of life where making is part of learning and serves to give rise to new responses with activist actions necessary in today's high school classrooms as well as exposing great errors that changed history (medicine, photography, among others).

Finally, the conclusion of the *A/r/tivism kintsugi* is addressed as a strategic methodology for students in secondary education, both inside and outside the classroom.

Keywords: Artivism. Artography. Artistic practices. Art education. Sensitive education. Kintsugi. Secondary education.

• • •

## 1. Introducción: aprender a equivocarse

En la actualidad existe un aumento de la frustración social de los adolescentes en los centros educativos que desemboca en un 17,3 % de abandono escolar en España en el año 2019, a pesar de una leve mejora del 0'5% con respecto al curso anterior<sup>1</sup>. Si ya la adolescencia supone una época de evolución y desarrollo en la que el puente entre la infancia y la adultez genera la búsqueda de uno mismo e insatisfacción, las redes sociales y, en general las nuevas formas de interrelación (tanto con el entorno como con los compañeros) hacen que esa época del yo "distorsionada" que es la adolescencia pueda ser más desmotivadora.

Los patrones y ejemplos a seguir muestran vidas perfectas en una etapa de dudas (Santrock, 2003). Los cánones se quedan cada vez más lejos de una realidad imperfecta. No hay espacio para equivocarse. No hay margen de error. Las redes sociales y los medios de comunicación

---

<sup>1</sup> Ministerio de Educación y Formación Profesional. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2020). Sistema estatal de indicadores de la educación 2020. Madrid: Secretaría General Técnica.

nos muestran la cara agradable del mundo, sin cabida al fallo, a la experimentación, al aprendizaje. Todo lo que se muestra es “bueno”, “bonito” y, sobre todo, “fácil”.

Es por ello, que dentro y fuera del área educativa existe la necesidad de aprender a equivocarse, a ser analítico y resolutivo, siendo estos pasos propios de ensayo-error. Piaget (1975) explica que estos conocimientos no son herméticos y reales, sino que surgen de la experiencia previa y las relaciones el sujeto con su entorno y, del mismo modo, los tipos de conocimiento interactúan entre sí. Basándose en eso, el ensayo-error forma parte de nuestro análisis del mundo y es necesario para absorber y aprender de lo que nos rodea. La educación tradicional tiene un aprendizaje de lo “externo” a lo “interno”, sin partir de lo que el alumno necesita, siente o experimenta. Una educación “bulímica” (Acaso, 2009) en la que el estudiante se da un atracón de conceptos y datos que no tiene por qué asumir ni racionalizar, lo que prima es que sean “vomitados” en un examen y tenga una buena calificación. Este tipo de educación, muy vigente aún en la actualidad, cumple la frase de Carl Jung (2009) “Todos nacemos originales y morimos copias” y es que premia el adoptar el modelo de comportamiento de la mayoría. Ante toda la estimulación, el alumno necesita un aprendizaje “original” llamado también como “estimulación natural”.

En muchos casos la creatividad no se relaciona con un concepto “serio”, sobre todo en el aula, y es rechazado y estereotipado. Se nos enseña a desplazar lo diferente ante la uniformidad productiva. Máquinas de consumo. El arte en los centros educativos se simplifica mayormente como manualidades.

El proceso cognitivo es complejo, al igual que la adolescencia. Dependiendo del lugar, el espacio y las relaciones sociales (entre otros agentes) nuestras decisiones pueden variar. Incluso, con el tiempo pueden cambiar y eso no las hace más inciertas. Aprender a errar y aprovechar los errores sirve como parte de abordaje del conflicto de las acciones. Por un lado, conocer nuestro error para sobreponernos a él con capacidad de análisis y, por otro lado, ser capaces de decidir si es necesario cambiar la “la hoja” donde está la errata o podemos seguir trabajando sobre ella a través de la experimentación. Las fisuras pueden unirse en ambos casos para dar una pieza nueva y divergente.

## 2. Educación artística, divergencia y aprender a equivocarse como metodología de transformación

Robert Venturi (1978) en su libro *Complejidad y contradicción en la arquitectura* (1978) escribe toda una oda a la divergencia: “Defiendo la vitalidad confusa frente a la unidad transparente. Acepto la falta de lógica y proclamo la dualidad”.

El error, equivocarse, es parte del ser humano. Ayuda a formarnos, a restaurarnos. En el centro educativo, entre esa marabunta de burocracia, programaciones y libros pautados, es palpable la necesidad de los alumnos adolescentes de perder miedo a equivocarse y, por ende, a experimentar. Las figuras a seguir tienen vidas perfectas y la información de las redes sociales es de fácil consumo: llegan desde el exterior, ya editadas y procesadas, los errores ya omitidos y las dinámicas son movidas, de ritmo rápido. Un vídeo, una imagen, llega a otra, pasando horas pegado frente un lugar donde reside toda la información “ultraprocesada”. Muchas

veces en el aula los alumnos no se interesan por atender las acciones planteadas porque al llegar a casa pueden coger referencias ya dadas en el ordenador y explicaciones de conceptos técnicos sólo pulsando un vídeo en Youtube. El alumno no se plantea si esa información es certera, si puede aportarle lo que necesita. No se necesita interactuar. El vídeo le da lo que quiere, cuando quiere y no necesita comprender lo que se le ofrece. Como dice L'Ecuyer: "La forma más directa y eficaz de matar el asombro en un niño es darle todo lo que quiere, sin ni siquiera darle la oportunidad de desearlo" (2012, p.81).

La hiperrealidad es un término usado en muchos contextos, especialmente en filosofía y semiótica. Umberto Eco expone la hiperrealidad la dificultad de discernir entre una realidad ficticia (por ejemplo la televisión) de la realidad vivida. Según Jean Baudrillard (1978) existen dos realidades, siendo una la realidad "de verdad" y otra una realidad del engaño, que finge ser parte de la realidad vivida que la que denomina hiperrealidad.

Como se ha comentado, hoy en día esta hiperrealidad no se refiere ya sólo a la televisión y a la informática, interactúa con los adolescentes y su forma de percibir el mundo. Es parte de su cotidianidad, las dos realidades se superponen y se entremezclan. Ya no es sólo la televisión con una hiperrealidad pasiva, sino que existen videojuegos interactivos que son una pieza de su capacidad de análisis y su proceso cognitivo. Su forma de actuar, relacionar y aprender. Quizá conozcan mejor los personajes de un videojuego que el nombre de sus compañeros de clase. Esto tiene un doble filo. Por un lado, los alumnos se acostumbran a actuar en unos patrones establecidos de los juegos o redes sociales. Tienen que cumplir unas metas y objetivos prefijados sin salirse de la norma (Murphy, 2011). Mengua la creatividad sin fijar los parámetros meticulosamente. Por otro lado, el consumo, las redes y sus gustos, sus actos en los juegos no son gratuitos. Los comportamientos en estos entornos son analizados con inteligencia artificial avanzada y se crea publicidad específica según sus elecciones previas, sin ser muchas veces conscientes de que la información ha sido autogenerada. Creamos nuestro propio spam en publicidad y ponemos "rivales" en los juegos según nuestros patrones de conducta.

La acción contra el dominio de la educación informal ultraprocesada y la sobrecarga improductiva se basa en crear, pues, alternativas a dichas opresiones. En esta línea argumentativa, la metodología A/r/tográfica (Mesías, 2019) analiza elementos clave para transformar la educación de los cuales destaco los siguientes:

Un pensamiento divergente. Una educación sin divisiones ni asignaturas separadas entre sí, sino transversales para servirse de cada una de ellas para poder resolver posibles cuestiones en las otras áreas. Un ejemplo claro es cambiar la perspectiva de las materias de historia, historia del arte y literatura. Sería más fácil y se absorbería mejor si a partir el contexto social de una época de revoluciones (Revolución Industrial y Revolución Francesa) se abordan autores como Caspar Friedrich y Francisco de Goya (pintura), Ludwing Van Beethoven y Fredereic Chopin (música), Mary Shelley y Gustavo Adolfo Becquer (literatura y poesía) y Sophie Germain (matemática) en conjunto para conocer el movimiento del Romanticismo.

Una experiencia que surja de dentro a fuera, no sólo obtenida de las modas o la belleza temporal y caduca. Siendo conscientes de que el entorno en el que se vive va a influir, pero siendo capaz de discernir entre uno y otro sin miedo a ser juzgado.

Una re-concepción de la pedagogía relacionada con la producción cultural. Actualmente, las opciones culturales más tangibles son de consumo. El cine, la música y el baile que, como decíamos, llegan mayormente ultraprocesados, Un ejemplo es lo que ocurre con el concepto “festivales”. Hoy todo son festivales y se entiende como un recinto cerrado donde hay que luchar para poder entrar, pagando siempre una cuantía económica y que relaciona la cultura con el consumo y el turismo. El festival pierde la razón cultural y es una marca de posición social a través de un selfie con el nombre o imágenes que lo banalicen como una fiesta con amigos. La música, el arte y las posibilidades que ofrecen pasan a un segundo plano. Es el dominio del consumo y si hay una noria de fondo, mejor.

Un trabajo cooperativo y proyectual. Trabajar desde lo individual a lo grupal y desde lo grupal a lo individual. Unirse por un proyecto común donde las opiniones divergentes enriquezcan el resultado final. Las sociedades democráticas principalmente individualistas y el hiperconsumo generan egocentrismo, falta de sensibilidad y tiranía. Una llamada de auxilio para generar nuevos modelos docentes y proyectos artivistas.

Por lo tanto, no hay necesidad de educar a no contradecirse para no ser divergente, sino se debe fomentar la autocrítica y asumir nuestras propias contradicciones. Como humanos los alumnos se encontrarán con errores y fisuras a medida que sus capacidades sensitivas aumentan y según el espacio-tiempo en el que ellos se encuentren. Su opinión puede ser diferente estando en el aula o en su hogar, pero lo que no debe variar y se debe fomentar tanto individual como siendo parte de un colectivo es su capacidad de generar un discurso sensible. Tal y como decía Venturi (1978) debemos dar la bienvenida a los problemas e incertidumbres, aceptando la complejidad y defendiendo como válido el desarrollo y la vitalidad de la acción. Aceptando equivocarse y aceptando las contradicciones que se presenten.

## 2.1. La belleza sensible del *kintsugi*

El valorar la divergencia que rompe las barreras de lo aceptado como correcto y sin fisuras no es algo nuevo. El *Kintsugi* (o carpintería de oro) es una técnica surgida en Japón en el siglo XV que usa barniz de resina espolvoreada con polvo de oro, plata, cobre o platino (metales preciosos) para “arreglar” fracturas de la cerámica. Ese “arreglo” estético supone toda una acción transformadora, que da un nuevo valor a la pieza. Lo “estético” deja de ser simple. La pieza ya no es un desecho al romperse, sino adquiere una complejidad nueva al construirse la figura original-natural. El resultado es que las piezas “renacen” remarcando sus fallos. Las fracturas no se esconden, se unen las piezas formando una Belleza nueva, que surge de la figura anterior. El *Kintsugi* no son sólo meras manualidades, sino que forman una cultura propia muy necesaria hoy en día.

Esta técnica forma parte de toda una cultura y filosofía de vida (Santini, 2019). Los errores no se ignoran, sino se aprende de ellos. El propósito del *Kintsugi* reside en una experiencia sensible. La Belleza de las cosas cotidianas. Belleza con B mayúscula de Platón, no sólo una moda basada en la estética. Una Belleza que surge de la Verdad y la Bondad, el Valor del ser humano como individuo y parte de un colectivo. La consciencia de los errores-rotura que forman parte de la pieza-individuo que nos abren nuevas posibilidades. Roturas que forman nuestra historia.

El daño-rotura nos cambia. La hoja no queda igual de impoluta, la transforma, le aporta un sentido y valor diferente, nuevo e inédito (Delay, 2000). Cada persona puede crecer desde un mismo error de una forma diferente, partiendo de sus experiencias, el momento y necesidades. Cada cicatriz es única y confronta de formas diferentes al observador.

En los procesos emocionales, el duelo deja huella. Cicatrices que en una sociedad preocupada mayormente por lo superficial tiende a esconderse, sin plantear el mérito, valía y relevancia de mostrarlo. El dolor incomoda, no se acepta como bello. El caos no es organizado y el error no está admitido y, sin embargo, se continúa cayendo y el levantarse fortalece nuestro esfuerzo.

Para la cultura del *Kintsugi*, la grieta es una fricción que debe convertirse en una raya dorada. En el proceso de recreación pueden perderse pequeños fragmentos que serán innecesarios para formar una nueva estructura. La grieta se ilumina y se convierte en luz (Tanizaki, 1933).

## 2.2. La cultura *kintsugi* en la educación artística

Todo esto hace reflexionar no sólo en qué tipo de imágenes se consume sino, ¿Qué tipo de hiperrealidad consumimos? En la sociedad interconectada en la que estamos, la educación formal (educación legislada que se imparte en colegios e institutos principalmente) no contempla la mayoría de las veces en la hiperrealidad del alumnado. La educación artística es una parte transversal para la creación de un debate crítico con respecto a ello. La educación artística tiene la responsabilidad de generar una visión crítica del entorno. Es por ello generadora del desarrollo del MIRAR (analizar) y OBSERVAR (construcción de una conciencia crítica).

Si se reflexiona sobre la escuela tradicional, se observa que ofrece un apoyo incondicional a la separación de las ciencias del arte. Esto se puede comprobar con el aumento de horas a las matemáticas y desplazando las materias que ayudan a reflexionar y generan análisis crítico al alumnado. Con las actuales leyes educativas se han reducido las horas de materias relacionadas con las humanidades (artes visuales, cine y audiovisual, artes escénicas, danza, música, sonido, literatura, poesía y arquitectura), la tecnología y la filosofía. Según el exministro español J. I. Wert, asesorado por un grupo de CEOs de grandes empresas para la última reforma educativa, esas materias “distraían” del resto de asignaturas.

En este punto se debe hacer referencia al concepto inglés STEM (siglas de Science, Technology, Engineering and Mathematics) y podemos llegar a la siguiente cuestión ¿Es innovadora una educación que se vuelca y separa las ciencias de las artes? ¿Es la filosofía y la tecnología innecesaria para la evolución personal de un adolescente a un adulto? ¿La ciencia no es un arte? ¿El arte no es una ciencia? ¿Son incompatibles? ¿Las artes visuales son manualidades y pasatiempos?

Las materias STEM son áreas de conocimiento que estereotipadamente se separan de los conocimientos artísticos y sociales y que se relacionan con el mercado laboral y de consumo. Se transmite al alumnado que los estudios válidos son los relacionados con la economía y el mercado laboral y se desprestigia los conocimientos culturales. Esta separación en el aula no es posible. Las metodologías que individualistas tradicionales separan al adolescente del aula,

ya que sus relaciones sociales han cambiado, pero siguen siendo colectivas. Necesitan cooperar para sentirse un individuo con un lugar al que pertenecer y en la enseñanza tradicional no se sienten comprendidos. La solución no es bajar el nivel educativo (la continua preocupación de los gobiernos por los índices de aprobados) ni la meritocracia, sino favorecer el desarrollo y aprendizaje del alumno. Nuevas metodologías divergentes y colaborativas para un cambio social.

Como parte de las siete competencias clave de la ley que regula la educación secundaria en España (LOMCE) tenemos “Aprender a aprender”. Una competencia transversal de todas las asignaturas con una metodología que invita a la reflexión sobre el proceso creativo, ofreciendo un esquema de trabajo que valora dudas y el interés del alumnado entendiendo el error como una forma más de aprendizaje. Para aprender a aprender, los hábitos de trabajo colectivo alimentan el individual creando diversidad de opiniones y realidades que fomentan la participación y el sentido crítico y así completan la creación de conocimientos.

La sobreestimulación del alumnado no aumenta el conocimiento ni ayuda a aprender. Diversos artículos y estudios, como los de Okuma, explican que cuando obtenemos estímulos de fuentes diferentes, a gran velocidad y en un mismo margen de tiempo nuestro cerebro no es capaz de procesarlas de una forma “equitativa”. Esto quiere decir que no se tiene mayor capacidad de atender a las acciones, sino que la atención se divide entre todas y va modificándose el porcentaje de atención entre todas ellas. No es posible tener un 100% de atención a la pantalla del televisor, a un libro y a una conversación, sino que se divide entre cada uno de los estímulos, no teniendo que ser una distribución equitativa en cada uno, ya que es un margen variable.

Lo superficial resulta atractivo, pero unir las piezas y hacer una figura reforzada es la base para un aprendizaje digerido, formado en base al criterio propio y la experiencia previa, que ayuda a discernir lo que se presenta con un criterio propio. El valor de la cerámica no es su estado primario, sino las vivencias que siente, pero el objeto no tiene vivencias ni experiencias, sino la persona que absorbe la cultura *Kintsugi* que hay en ella.

Una cultura que parte de la emoción, de lo sensible del alumno de dentro a fuera. Sus dudas se responden generando otras nuevas preguntas y así puede evolucionar, partiendo de la duda, del fallo y del error, haciéndolo parte de su absorción de conceptos en el laboratorio experimental del aula. Lo imperfecto se normaliza, se acepta y se integra en el avance educativo.

### 2.3. El *kintsugi* como metodología para la educación artística

Recordando el graffiti atribuido a Banksy que muestra la frase “The “earth” without “art” it’s only “eh”” (juego de palabras que traducido del inglés dice “El mundo sin arte es sólo eh”), la educación sin arte y el arte sin educación no es funcional. Sin emplear las artes como metodología generadora de ideas y conocimiento, los centros educativos (escuelas, institutos, museos, el hogar, entre otros) se distancian de la realidad donde los alumnos viven. Según investigaciones realizadas por Winner y su equipo,<sup>2</sup> (2006) el estudio de las artes visuales

<sup>2</sup> *Studio thinking how visual arts can promote disciplined habits of mind.*

genera compromiso, perseverancia, ayuda a la observación y a la reflexión y mejora la exploración, tomando riesgos y a aprender de los errores. Entre otros beneficios, el error como metodología conectado a la educación artística.

El error ha supuesto en los últimos siglos una metodología para grandes cambios. Algunos de los grandes errores de la historia son considerados “descubrimientos”, olvidando el uso de fisuras y experimentos inesperados que lo hicieron posible. Algunos ejemplos de experimentos inesperados a través de la metodología del error para generar son:

La fotografía, un error de Niépore Niepce en 1824 que con bromuro de plata y tras muchos intentos consigue la primera imagen fotográfica precedera.

El plástico y el papel fotográfico Velox. Leo Baekelard encontró a través de la experimentación casual el plástico mientras buscaba un producto sustitutivo de la goma laca. Ahora mismo, el plástico es usado para realizar prácticamente cualquier objeto y un problema ambiental mundial debido a su uso masivo.

La penicilina y a cura de muchas enfermedades fue descubierto gracias al caos controlado de Alexander Fleming en 1928. Fleming olvidó guardar el cultivo de bacterias que había obtenido. Al volver el día siguiente, se dio cuenta que lo había dejado al aire y se había producido un moho capaz de “comer-eliminar” las bacterias.

El efecto sabattier, también llamado solarizado o rayografías fueron creado accidentalmente por Lee Miller en el laboratorio fotográfico de Man Ray, cuando en pleno proceso del revelado la luz entró en el objeto revelador y obteniendo una imagen en “negativo” de los tonos.

Estos experimentos inesperados son actualmente parte de nuestra vida diaria. La cámara fotográfica nos acompaña en el bolsillo allá donde vamos, una aplicación realiza con un click el solarizado de las fotografías, la penicilina y los antibióticos se recetan diariamente en el centro médico y el plástico y el papel fotográfico se puede conseguir prácticamente en cualquier supermercado.

En una sociedad cambiante con diferentes tipos de realidad y relaciones interactivas, la educación debe ser sensible y acercarse al alumnado. Aprender a unir fisuras y en gran medida, a cuestionarlas. Abrir debates y no dar nada por supuesto, jugando al juego de la acción artística. Ser un artista.

#### 2.4. Transformar la educación a través de el activismo cultural del *kintsugi*

La educación artística es compleja, no es un mero medio de entretenimiento. Es una metodología de acciones transformadoras. Un medio de debate experimental. No tienen que agrandar o tener una respuesta, sino generar cuestiones. Convertir en Belleza las fisuras, con sus sombras y volviéndolas reales y significantes (Tanizaki, 1933). Experimentar lo inesperado usando la creatividad y la cultura del *Kintsugi*, usando los presuntos errores como reflexión.

En centros educación secundaria en los cuales se imparten enseñanzas artísticas se ha usado la metodología *Kintsugi* al igual que se han visto de primera mano las carencias y necesidades que presentaban los alumnos al comienzo de curso. Uno de los puntos de observación es cómo

los alumnos aprenden y, sobre todo, cómo absorben la información. El aula es o debe ser, tal y como explica Mesías (2019) espacio abierto fuera de los muros de los centros educativos, y estos funcionar como laboratorios experimentales de vivencias. Si a lo largo de la historia la experimentación y el error han sido medios básicos para el descubrimiento, hoy en día percibo en el aula un aumento de miedo al fracaso.

La inseguridad que produce el equivocarse no es sólo un aporte de la adolescencia, sino que denota una mayor falta de independencia de los alumnos a tomar decisiones. A la hora de trabajar en equipo, se observa una reticencia, prefiriendo trabajos individualistas dentro de una sociedad interconectada. Esto se debe en gran parte a su preferencia por realizar trabajos con instrucciones marcadas que puedan buscar en internet y desarrollarlo con la ayuda de un tutorial.

De nuevo, se puede comprobar que las redes sociales y los medios hiperrealistas ultraprocesados son para ellos en medio más rápido y fácil de tener las respuestas, sin tener que analizar la información. Si se pide que lean un cómic, muchos de ellos no se pararán a leer los textos para comprender el mensaje. Buscan una reinterpretación o un review de alguien que ya lo haya leído. Lo que les interesa es obtener una calificación positiva, de tal forma que la meritocracia impide la competencia de aprender a aprender y la modifica a aprender a aprobar. El instituto se convierte en el lugar donde hacer exámenes.

En la educación artística, como docente llega a ser frustrante que la reafirmación y el aprendizaje del alumno se base en “¿Así está bien?” que, si completamos lo que realmente quieren saber es “¿Así está bien para aprobar?”. Una respuesta que resulta útil es ayudar a que se cuestionen, sin dar una respuesta cerrada: “¿Crees que está finalizado?, ¿Quieres buscar alternativas?, ¿Por qué no buscar otros resultados que puedan resultarnos interesantes?”. No se trata de desalentar, sino de crearles la necesidad de buscar, de encontrar el asombro de sus posibilidades y poder así equivocarse para aprender qué le funciona, para qué y tener de primera mano diferentes opciones.

Otro beneficio de no ofrecer respuestas cerradas de “bien”, “bonito” y “mal” es ayudar a reinterpretar enunciados. Se les muestra una hipótesis a seguir para activar su imaginario de preguntas. En su mayoría no están acostumbrados a seguir sus propios pasos de investigación, así que solicitan un apoyo externo que los oriente. Por ejemplo, si se pide que analicen una obra hay una falta de capacidad para realizar funciones ejecutivas para organizar lo que ven. Deben aprender a observar: ¿Tienen formas? ¿Cómo son? ¿Qué colores? ¿Qué me transmite? ¿De qué época poder ser? ¿Qué otras obras me vienen a la mente con estos criterios? Al estar acostumbrados a la abstracción de los adjetivos bien y mal que sólo muestran la aceptación del docente, por lo que generar nuevas preguntas fortalecen la capacidad de aprender a analizar los conceptos.

En el aula se pidió que realizasen dibujos de sus manos en un cuaderno de viaje (cuaderno experimental de los alumnos en el recorrido del curso escolar) con bolígrafo azul, luego retocasen en verde y finalmente en negro. Un ejemplo muy claro de aprender la cultura del *Kintsugi* de la educación artística es evitar borrar. A los alumnos de primero de la ESO llega a bloquearlos cuando se les dice: ¿Qué hacen si se equivocan? Y la respuesta es un aprendizaje vital: seguir adelante, en un color diferente, dejando el error como una parte de la obra final. Cuando después de unas sesiones revisan el cuaderno de viaje, se aprecia una mejora notable

en los dibujos de “sus manos” en contra de los alumnos que borraron y comenzaron de nuevo, en los que se percibía una falta de recursos para la composición, las sombras y las texturas.



Fotoensayo descriptivo. Loureiro, M. (2020). *Procesos de aprendizaje usando la metodología Kintsugi*. Compuesto a partir de cuatro fotografías digitales de Loureiro, M.

En la educación artística es bastante común que los profesores con tanta burocracia cambien el fomento de la creatividad por la realización de actividades de cuadernillo que resultan más fáciles de realizar y justifican los objetivos de las programaciones, pero esto sólo es una forma de alimentar el comportamiento de inseguridad de los alumnos. El docente tiene demasiadas horas de papeleo lo cual facilita el que se prefiera guiar por un cuadernillo de trabajo externo, una clase de plástica con calificaciones cerradas y fácilmente explicadas a personal externo porque “lo pone en el libro”. Propongo, pues, el ayudar al alumno a generar preguntas y acciones artísticas, a través de la experiencia y, por ende, generando nuevos aprendizajes que quedarán intrínsecos en su propia historia.

### 3. Conclusión

En la educación artística metodología de la filosofía *Kintsugi* es imprescindible. Aprender a analizar críticamente, sin dar por supuesto que un error supone rendirse y cambiar de hoja, siendo una clave del cambio de imaginario para comenzar a hacer. Teniendo en cuenta las fisuras, hacer acciones artísticas y transformadoras, que posean significado y sean generadoras de un cambio en el punto de vista. Acciones con una responsabilidad social y educativa que rompan las barreras del aula y se integren en una sociedad llena de hiperrealidades ultraprocesadas y distorsionadas. No dar por supuesta la estimulación hiperreal externa, generando una educación que se cuestione desde lo interno, desde los fracasos y las roturas para buscar un barniz dorado que cree debate.

La indagación artística que aporta es, por lo tanto, una mejora en la calidad de vida del alumno y del profesorado respondiendo a un mejor funcionamiento cerebral. El aprendizaje con proyectos se asemeja a la vida diaria y aporta recursos sin necesidad de recursos externos. La educación debe, intrínsecamente, cuidar las emociones y ser sensible y divergente desde lo individual a lo colectivo.

El *Kintsugi* como metodología es una herramienta que propicia el descubrimiento y la experimentación. La sensibilidad involucrada es útil para fomentar el interés y aprender a tomar los riesgos necesarios para generar encuentros inesperados ya que amplía la visión fuera de un enfoque cerrado donde sólo hay una respuesta útil y correcta, abriendo áreas cerebrales que mejoran el proceso de aprendizaje. La perseverancia basada en la motivación, a la curiosidad y al asombro aprendiendo a aprender usando las fisuras como medio para ello.

## REFERENCIAS

- Acaso, M. (2009) *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Catarata.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairós.
- Albero M. (2013). *Instrucciones para fracasar mejor*. Abada.
- Bauman, Z. (2005) *Identidad*. Losada.
- Berger, J. y Mohr, Jean (2007). *Otra manera de contar*. Gustavo Gili.
- Delay, N. (2000). *Japón: la tradición de la belleza*. Ediciones B.
- Gutiérrez, A. (2019). *Abandono temprano de la educación y la formación y fracaso escolar: diagnóstico y propuestas*. Federación de Enseñanza de CCOO, 2019, 3-38.
- Jung G. Carl (2009). *Las relaciones entre el Yo y el Inconsciente*. Paidós.
- Kyoshima, K. Okuma, K. y Tanimura, M., (2007). Television viewing, reduced parental utterance and delayed speech development in infants and young children, *Arch. Pediatr. Adolesc. Med.* 161 (6), 618-619.
- Mandoki K. (2004) *El índice, el icono y la fotografía documental. Hiperrealidad y metarrealidad*. Revista *unam*, 59, 56.
- Marín, R. (2011). La investigación en Educación Artística. *Educatio Siglo XXI*, 29 (1), 7-23.
- Mata y Santamaría (2010) La construcción del yo en escenarios educativos. Un análisis desde la psicología cultural. *Revista de Educación Universidad de Sevilla*, 353, 157-186.
- Mesías, J.M. (2012). *Fotografía y Educación de las Artes Visuales: El fotoactivismo educativo como estrategia docente en la formación del profesorado*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada].
- Mesías, J.M. (2017). Art teacher training: A photo essay. *International Journal of Education through Art*, 13 (3), 395–404. <https://doi.org/10.1386/eta.13.3.395> 1
- Mesías, J.M. (2018). Artivismo y compromiso social: transformar la formación del profesorado desde la sensibilidad. *Comunicar*, 57 (26), 19–29. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-02>
- Mesías, J.M. (2019). *Educación artística sensible. Cartografía contemporánea para arteducadores*. GRAÓ.

- Murphy, S. (2011). Mi avatar, mi mentor, Investigación y ciencia. *Mente y cerebro*. 49, 32-37.
- Nakagawa, H. (2006). *Introducción a la cultura japonesa*. Melusina.
- Okuma Y. (2006) Freezing of gait in Parkinson's disease. *J Neuroeng Rehabil*, 253(7): 27-32.
- Perkins, D.N. (2000). Invisible art. Art education. *Natl Art Education Assn* 36 (2), 39.
- Piaget, J. (1975) *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo*. Siglo XXI.
- Santini, C. (2019). *Kintsugi. El arte de la resiliencia*. Timun Mas.
- Santrock, J.W. (2003). *Psicología del desarrollo en la adolescencia*. McGraw-Hill.
- Shimizu, C. (1984). *El arte japonés*. Paidós.
- Suzuki, D. (1996). *El Zen y la cultura japonesa*. Paidós.
- Tanizaki, J. (1933). *El elogio de la sombra*. Siruela.
- Venturi, R. (1978) *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili S.A.
- Winner, et al. (2006). *Studio Thinking: How Visual Arts Teaching Can Promote Disciplined Habits of Mind*. In P. Locher, C. Martindale, & L. Dorfman (Eds.), *Foundations and Frontiers in Aesthetics. New directions in aesthetics, creativity and the arts* (p. 189–205). Baywood Publishing Co.