

**UNIVERSITAT
JAUME·I**

TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN PRIMARIA

LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y LOS MUSEOS

**Proyecto educativo “CreAR-TE” para 6º de
Educación Primaria a partir de la exposición
“InfinitaMente” del artista Jaime Hayon en el
*Centre del Carme Cultura Contemporània***

Nombre de la persona a evaluar: Ismael Manuel Corbacho

Nombre de la persona a tutorizar el TFG: Marc Ribera Giner

Área de conocimiento: Didáctica de la Expresión Plástica

Curso académico: 2022 – 2023

Agradecimientos

En primer lugar, doy gracias a mi familia, aquellos que son de mi familia por consanguinidad y me han apoyado en el proceso para llegar hasta aquí y lograr este trabajo. Gracias por la confianza y la paciencia infinita conmigo.

En segundo lugar, no menos importante, doy gracias a aquellos que forman parte de mi familia también por todas las experiencias vividas juntos, especialmente a *Magis team*, quienes han hecho más amena la carrera y con quienes la he disfrutado; la educación está salvada con vosotros, a Gemma, quien me ha animado a seguir adelante siempre, y a Joan, un pilar fundamental en esta etapa.

Por último, doy gracias también a mi tutor Marc, por los consejos y las propuestas de mejora del presente trabajo, y a todos los docentes que me han aportado conocimientos e información con su visión de la educación.

Eternamente agradecido.

Resumen

Actualmente vivimos en una era tecnológica y creativa, haciendo uso de un sistema educativo basado en la era industrializada. La educación es una herramienta crucial para la supervivencia en el mundo actual globalizado. La escuela debe instruir a los jóvenes en habilidades que empleen en su futuro incierto. Moura de Carvalho et. al (2021) explican que “en el siglo XXI, el pensamiento creativo es asumido como esencial para abordar los desafíos de un mundo cada vez más globalizado e imprevisible”. No obstante, el pensamiento creativo no tiene el lugar que le corresponde en la mayoría de las aulas todavía a pesar de su gran importancia y el cambio de ley educativa. La creatividad es una habilidad innata y estimulable. Por lo tanto, se ha creado un proyecto multidisciplinar con los cimientos del aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje cooperativo, que abarca el área de Educación Artística Plástica y el área de de Lengua Castellana y Literatura para 6º curso de Educación Primaria, utilizando el museo como nexo entre la educación formal y no formal del estudiante, porque la Educación Artística favorece al desarrollo íntegro del alumnado.

Palabras clave: artes plásticas/ didáctica/ creatividad/ pensamiento divergente/ carencia educativa

Abstract

Nowadays we live in a technological and creative age, making use of an education system based on the industrialised age. Education is an essential tool for survival in the current globalised world. Schools must instruct young people in skills that they will use in their unknown future. Moura de Carvalho et. al (2021) explain that “in the 21st century, creative thinking is considered essential to address the challenges of an increasingly globalised and unpredictable world”. However, creative thinking does not have its rightful place in most classrooms yet despite its great importance and change in educational law. Creativity is an innate and stimuable ability. Therefore, a multidisciplinary project has been created with the fundamentals of problem–based learning and cooperative learning, covering the area of Plastic Art Education and the area of Spanish Language and Literature for the 6th year of Primary Education, using the museum as a link between the student’s formal and non-formal education, because Art Education encourages pupils’ full development.

Key words: visual arts/ didactics/ creativity/ divergent thinking/ educational gap

Índice

1. Introducción.....	4
1.1 Justificación del tema.....	5
2. Objetivos.....	6
2.1 Hipótesis.....	6
3. Introducción teórica: estado de la cuestión.....	7
3.1 La creatividad en la educación en el siglo XXI.....	7
3.2 Beneficios del fomento de la creatividad en el aula.....	8
3.3. Aspectos a tener en cuenta para una metodología creativa.....	9
3.3.1 Evaluación de la creatividad.....	10
3.4. Referencias al ámbito artístico.....	11
4. Actividad educativa.....	12
4.1 Metodología.....	12
4.2 Descripción de las actividades.....	14
4.3 Temporalización.....	19
5. Resultados.....	20
6. Conclusiones.....	21
7. Bibliografía y webgrafía.....	23
8. Anexos.....	27
Anexo 1: ilustración representativa de la LOMCE.....	27
Anexo 2: rúbrica de evaluación.....	28
Anexo 3: “Fantasy Room”.....	33
Anexo 4: “Mediterranean Digital Baroque”.....	34
Anexo 5: obra de Teresa Lanceta.....	36
Anexo 6: recursos manipulativos.....	37
Anexo 7: resultados de la intervención (Tarea 1).....	38

1. Introducción

Los orígenes de la creatividad pueden ser tan remotos como la historia de la humanidad. Un interrogante importante que existe en la sociedad es si el individuo creativo nace o se hace. ¿Salvador Dalí nació creativo o fue simplemente su educación, su época y su ambiente?

Ser creativo no está vinculado a un alto coeficiente intelectual. (Díaz, 2018). El pensamiento creativo puede ser estimulado por el entorno familiar y social, a parte del entorno escolar. Todos y todas tenemos la necesidad de experimentar, investigar y relacionar, pero si hay vínculos con personas autoritarias durante la infancia del estudiante, el pensamiento creativo disminuye (Cemades, 2008).

Con el paso del tiempo ha habido muchos cambios en la sociedad y la escuela ha tratado de responder actualizando su currículum, lo que le ha llevado a trabajar más horas el pensamiento lógico-matemático o convergente de los estudiantes, dejando de lado el pensamiento divergente y creativo (Bermeo & Urquina, 2021).

Las escuelas actualmente responden ante demandas cada vez más relevantes para preparar a los estudiantes para los rápidos cambios económicos, ambientales y sociales, para trabajos que aún no existen, para tecnologías que aún no se han inventado y para resolver problemas que aún no han tenido lugar (OECD, 2018).

El desarrollo del pensamiento creativo debe plantearse actualmente como una condición necesaria para la práctica docente en cualquier sistema educativo para conseguir una formación plena para el futuro incierto de las nuevas generaciones. No obstante, muchas de las escuelas actuales carecen de creatividad y no son conscientes del papel crucial que tiene el pensamiento creativo para el futuro del alumnado.

Como solución a esta problemática surge este estudio de la carencia educativa y la propuesta didáctica donde se fomenta el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente a partir del área de Educación Artística Plástica utilizando como herramienta didáctica la visita del museo y la exposición del artista Jaime Hayon en el *Centre del Carme Cultura Contemporània (CCCC)*. El arte favorece al desarrollo íntegro de los estudiantes. El estudio del papel que tiene la creatividad en las aulas va dirigido a todo profesional que se dedique al ámbito educativo, ya sea docente o investigador. Sin embargo, la propuesta didáctica reduce el abanico de receptores a docentes especializados en la etapa de Educación Primaria.

En la programación el alumnado realizará el proyecto multidisciplinar "CreAR-TE". Este inicia con una visita al museo de una exposición de arte contemporáneo y trabaja contenidos curriculares del área de Educación Artística y del área de Lengua Castellana y Literatura en 6º de Educación Primaria a través de dos tareas que abarcan diez sesiones más el día lectivo dedicado a la visita del CCCC. El alumnado es el principal protagonista en este proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que su participación y la interacción entre ellos es decisiva.

1.1 Justificación del tema

Escaño (2019) enumera diversas carencias del sistema educativo: (1) “no existe una asignatura en la que se hable abiertamente sobre sexualidad”, (2) “en nuestro sistema no se contempla la educación en emociones”, (3) “tampoco se nos promueve la poderosa aptitud de hablar en público”, (4) falta “una asignatura que enseñe economía para la vida cotidiana”, (5) ni se potencian las habilidades sociales ni la asertividad. En relación a esta última carencia educativa, el desarrollo del pensamiento creativo es una gran herramienta para la resolución de problemas y la expresión de nuestras ideas y nuestros sentimientos.

En la escuela actualmente se están formando personas que se jubilarán en siete décadas y nosotros no tenemos la certeza de cómo serán nuestras vidas en una sola década. El sistema educativo debe garantizar una formación plena frente a las adversidades que vivirán en su futuro incierto. Por lo tanto, es necesario una actualización del currículum y de algunas metodologías educativas. La sociedad demanda personas con iniciativa y capacidad de resolución de problemas. La *Figura 1* del Anexo 1 representa la actual situación que se vive todavía en muchas aulas a pesar del cambio de la ley educativa.

El problema es que la educación y el arte no son vistas por iguales y de acuerdo con Camnitzer (2017), “ambos tienen un camino común, la diferencia son las huellas que se dejan en el camino. El arte es educación y la educación es arte (...) El arte hoy es visto y utilizado fundamentalmente como un medio de producción de objetos de lujo” y los museos como lugar de exposición de estos. Sin embargo, el Decreto 108/2014, de 4 de julio, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de educación primaria en la Comunidad Valenciana, afirma que el ser humano utiliza el lenguaje plástico para comunicarse con el resto de personas; es un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y emociones.

De acuerdo con Palacios (2006), a consecuencia de cambios económicos, históricos y sociales, la sociedad industrial y postindustrial en la que vivimos han degradado al arte.

La visita al museo como herramienta didáctica ofrece a los estudiantes una experiencia única e interactiva, animándoles a pensar críticamente, a investigar y a crear sus propias interpretaciones de lo que están viendo en el momento. Inmersos en otro escenario de aprendizaje al que están habituados, los estudiantes pueden sentirse más inspirados y motivados durante el proceso de aprendizaje. En suma, “el papel de los museos como espacios de instrucción, de transmisión de conocimientos, es muy importante ya que pueden suplir las lagunas de las escuelas” (Prats, s/f). Además, al ser una actividad interactiva, se estimulan las habilidades sociales como la colaboración, el trabajo en equipo o la empatía, que como destaca Escaño (2019), se fomentan insuficientemente en las escuelas.

Conviene subrayar que además de una buena educación formal en la escuela, una adecuada educación no formal es igual de importante, la cual se refiere a cualquier aprendizaje que se

produzca fuera del sistema educativo, como es el caso del museo. Esta estimula las habilidades sociales y fomenta la creatividad y la innovación, entre otros aspectos, que son esenciales para el éxito personal y profesional. Con otras palabras, la educación no formal es crucial para el desarrollo pleno de las personas.

En suma, este proyecto multidisciplinar nace tras la observación de la falta del fomento de la creatividad, la carencia del pensamiento divergente y el desprestigio de las artes plásticas. Por consiguiente, este proyecto curricular responde a diferentes objetivos de etapa. En relación al Real Decreto 157/2022, 7 de marzo, por las que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria, el proyecto curricular garantiza el objetivo B, C, E, J y M (del artículo 7¹).

2. Objetivos

Objetivo general:

- Definir la creatividad y aspectos fundamentales sobre esta.
- Valorar la falta de creatividad en las aulas del siglo XXI.
- Concienciar sobre la importancia de la creatividad y el pensamiento divergente en la edad escolar.
- Conocer cómo fomentar la creatividad en el aula y sus ventajas.
- Diseñar una propuesta didáctica para el aula de 6º curso de educación primaria que promueva el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente a través de un proyecto curricular.
- Demostrar el potencial de la visita al museo como herramienta didáctica para estimular la creatividad.
- Aumentar la fluidez figurativa y verbal a la par que la imaginación y la originalidad verbal.
- Estimular las habilidades sociales, la asertividad y el habla en público, carencias que enumera Escaño (2019).

Los objetivos específicos, de acuerdo con el Decreto 108/2014, de 4 de julio, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de educación primaria en la Comunidad Valenciana, se muestran junto a la descripción de cada sesión (apartado 4.2).

2.1 Hipótesis:

- Si aplicamos este proyecto curricular en el aula de sexto de educación primaria se verá favorecida la creatividad de los estudiantes.
- La creatividad será estimulada y se demostrará que no hay relación significativa entre la creatividad y el coeficiente intelectual del estudiante.

¹ <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>

- Sus intereses y su personalidad se reflejarán de forma significativa en el desarrollo de la creatividad.
- El alumnado asimilará la técnica del Collagraph, una técnica de estampación, motivado por realizar su obra y elaborar una historia conjunta junto a las obras de los integrantes de su equipo.
- Se estimulará sus habilidades sociales y comunicativas (tanto la expresión oral como la escrita), la asertividad y los vínculos afectivos entre sus compañeros.

3. Introducción teórica: estado de la cuestión

3.1 La creatividad en la educación en el siglo XXI

Con el transcurso del tiempo se ha definido de diferentes formas el concepto de creatividad. Por ejemplo, según Guerrero (2009), la creatividad es “la capacidad para encontrar conexiones nuevas e inesperadas (...), de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales”. En cambio, Cemades (2008) matiza que la creatividad es un rasgo humano innato estimulable y Ceupe (2022) afirma que esta habilidad se utiliza para resolver problemas, construir representaciones originales y a menudo permite generar soluciones novedosas. Por lo tanto, la creatividad es la capacidad innata, pero estimulable, de originar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas o desafíos. Sin embargo, a pesar de la variedad de matices en las definiciones de creatividad, la mayoría de los autores están de acuerdo en cuatro dimensiones básicas determinantes: el sujeto, el proceso, el producto y el contexto (Serrano, 2017).

En relación con la creatividad y la educación, “las metodologías más usuales en educación se basan en el desarrollo del pensamiento convergente en el niño; esto es, a un problema dado se le pide una solución concreta” (Cemades, 2008). Por lo tanto, no se desarrolla el pensamiento creativo y teniendo en cuenta la velocidad con la que cambia la sociedad y las grandes diferencias que hay entre diferentes generaciones, “es insuficiente educar centrándonos en la obtención de instrumentos o conceptos.” (Cemades, 2008). Fomentar el pensamiento divergente, también conocido como pensamiento lateral, posibilita la relación de ideas y procesos de forma creativa, encontrando así otras soluciones ante los problemas (Colegio CEU San Pablo Montepíncipe, 2019).

Serrano (2017) defiende que:

La desmotivación y el malestar de la mayoría de los alumnos dentro de las aulas no viene dada únicamente por un factor, sino que en esta situación de desgana influyen varios factores relacionados entre sí, que provocan una situación de fracaso escolar. Factores como el sistema educativo y la ley que rige su funcionamiento, la sociedad cambiante del

momento, la actitud del docente y la del alumno o los métodos de enseñanza tan monótonos y tradicionales.

“El cultivo de la creatividad es importante para poder transformar las condiciones de vida a las que sigue derivando nuestro mundo” (Lamata, 2005). Por lo tanto, si el docente solo emplea una metodología mecánica, donde solo tienen lugar actividades cerradas, no se fomentará adecuadamente la creatividad. Se debe dar pie también a situaciones problemas y/o actividades abiertas y estimular el pensamiento divergente. Una gran herramienta para trabajar esta habilidad, según las autoras Fonseca Pita et al. (2019), es el aprendizaje cooperativo que cambia “la tradicional relación de autoridad y distancia existente entre ambos participantes en el proceso de enseñanza aprendizaje y que obstaculiza el desarrollo de la creatividad”.

Guerrero Armas (2009) defiende que:

Se llama creativo el trabajo que realiza alguien saliéndose de los moldes establecidos, es decir, no reproduciendo exactamente lo que le han enseñado o ha aprendido. La creatividad supone ver las cosas desde una perspectiva distinta a como las hemos visto antes o a como las ven los demás.

Las autoras Fonseca Pita et al. (2019) valoran que el escolar actual carece de capacidad de resolución de problemas, comprensión auditiva, análisis crítico, organización y buena actitud frente a los retos. Tanto la rigidez del sistema educativo, como la segmentación por cursos y por asignaturas son las principales causantes de la falta de creatividad en las aulas (Robinson, 2006).

3.2 Beneficios del fomento de la creatividad en el aula

“La verdadera educación exige mente flexible y rápida, libre de prejuicios, libertad individual que logre seres dinámicos, responsables, comprometidos, en continua búsqueda, seguros, confiados en sí mismos, abiertos al cambio, que rechacen la opresión y la injusticia” (Martínez, 1995). Por lo tanto, en la siguiente *Tabla 1* (Varías, 2022) se aprecia el papel crucial que tiene el desarrollo del pensamiento creativo y los numerosos beneficios que proporciona al alumnado:

Autor/Autores	Beneficio
Hernández et al. (2018)	“Genera procesos de búsqueda y descubrimiento de soluciones”.
Prada et al. (2020)	“Permite que los niños cultiven el pensamiento sistemático y divergente”.
Groyecka et al. (2020)	“Propician que las personas sean más sensibles con los demás”.
Mench (2006)	“Logran la autonomía e independencia”.

Chanchhuaña et al. (2020)	“Fomenta que los estudiantes piensen, diseñen, intenten y participen”.
Moura et al. (2021)	Permite valorar los productos y las ideas, además de considerar el error como una etapa del proceso de aprendizaje. También anima a crear comentarios constructivos y promueve la autoevaluación.
Casillas & Sternberg (1999)	“Genera gran cantidad de ideas”.
Cevallos (2016)	“Fomenta la creatividad y la innovación”.
Alzamora (2019)	“Estimula a generar ideas, al pensar creativamente”.

Tabla 1. Adaptado de “Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria”, de I. Varías, 2022, Revista Innova Educación , 4(1), 39-50. *Tabla 3.* Creative Commons BY - NC - SA.

Una de nuestras tareas docentes actuales debe ser crear un ambiente de confianza con nuestros alumnos para que sientan que el aula es un espacio donde desarrollar sus ideas y expresarse libremente, y no un lugar donde son simples espectadores (Guerrero, 2009). Muchos investigadores hacen hincapié en el papel clave que tienen la motivación, el ambiente y la personalidad del alumno para que se desarrolle la creatividad de manera óptima. (Artola et al., 2010).

3.3. Aspectos a tener en cuenta para una metodología creativa

Según Robinson (2006), “el alumnado llega a su etapa adulta sin tener idea de sus habilidades y talentos porque en el aula falta innovación y sobra el miedo a equivocarse”. Así pues, la autoestima y la confianza juegan un gran papel aquí. En relación a cómo fomentar el desarrollo del pensamiento creativo en el aula, Fonseca Pita et al. (2019) aconsejan:

1. El trabajo en equipo, equilibrando los integrantes del grupo según los conocimientos y habilidades del alumnado y de cada área para aprovechar el potencial creativo en las tareas. El aprendizaje cooperativo y aprendizaje por descubrimiento tienen un papel crucial en el desarrollo de la creatividad.
2. Tener en cuenta los intereses del alumnado para saber qué estimula y orienta sus pensamiento; el docente debe tratar de plantearles retos que les resulten atractivos. Es necesario generar curiosidad para estimular el pensamiento creativo.
3. Una metodología abierta, que proporcione al alumnado flexibilidad e independencia. Dicho de otra manera, “concebir con flexibilidad la realización de las tareas docentes, permitir que cada escolar las resuelva de forma independiente y que solo busque ayuda cuando lo considere pertinente y necesario”. El docente debe facilitar la resolución de problemas por

ellos mismos utilizando incógnitas que no tengan respuestas cerradas de “sí” o “no” formulando preguntas abiertas y reflexivas. Las preguntas del tipo “¿Por qué ...?” y “¿Cómo ...?” deberían ser las más utilizadas. Una buena herramienta es el uso de juegos didácticos, organizar círculos de interés y generar debates entre ellos, donde el alumnado tenga un papel principal y activo.

4. Crear un espacio físico en el aula exclusivo y fijo para la creatividad. Las autoras Fonseca Pita et al. (2019) defienden que “puede ser una mesa para dibujar, un escenario o un espacio para trabajar en equipo”.
5. Reestructurar los espacios del aula con frecuencia, es decir, romper la rutina cambiando la posición de las mesas, cambiando las perspectivas del alumnado y promoviendo nuevos intercambios entre los alumnos. El fomento de la interacción social es enriquecedor para la creatividad de los escolares. Otra buena opción también es crear elementos decorativos personalizados por el alumnado como portalápices, cajas de almacenamiento o carteles informativos.
6. Utilizar valoraciones cualitativas y personalizadas por parte del docente donde se destaquen los puntos fuertes y los puntos a mejorar. Se pueden acompañar con el planteamiento de preguntas abiertas estimulando la búsqueda de soluciones, animando siempre el esfuerzo y no se conformen con los resultados obtenidos.
7. Facilitar la autovaloración en el aula, en un clima de tolerancia y confianza, donde tenga lugar tanto la capacidad de resolución de problemas como el disfrute del alumnado (Bofill, 2016). Este ejercicio conciencia al alumnado sobre sus fortalezas y debilidades, además de estimular su capacidad de autocrítica.

3.3.1 Evaluación de la creatividad

La tarea de evaluación del pensamiento creativo es una tarea compleja. Históricamente ha estado condicionada por el paradigma cuantitativo. En la práctica, este enfoque tiene sus limitaciones por dos razones: solo se consideran los aspectos descriptivos de la evaluación, dejando al margen los explicativos, y algunos aspectos de la formación de los estudiantes no se puede reducir a números (Hernández, 2015). En efecto, la evaluación del pensamiento creativo no puede reducirse simplemente a un número y varios autores coinciden en que el docente ha de tener en cuenta siempre mínimo estos cuatro indicadores:

- **Fluidez.** “Es el acto de concebir nuevos conceptos” (Ceupe, 2022). Dicho de otro modo, es la característica que hace referencia a la máxima producción de ideas respetando la consigna dada. (Guerrero, 2009).
- **Flexibilidad.** Característica que hace referencia a la variedad de respuestas que se proporcionan o la cantidad de veces que proponen soluciones al problema por resolver

(Guerrero, 2009). Con otras palabras, es la capacidad de crear ideas desde diferentes perspectivas y a la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones (Ceupe, 2022).

- Originalidad. La característica más destacada de la creatividad, es la cualidad que genera conceptos nuevos y exclusivos, es decir, la capacidad de manifestar algo que todavía nadie ha ideado antes (Ceupe, 2022). “Generalmente son juzgadas como ideas ingeniosas. En ocasiones surgen de forma espontánea otras veces después de un trabajo sistematizado” (Guerrero, 2009).
- Elaboración. Es el indicador relacionado con la organización, la motivación, la audacia y la sensibilidad que se emplea en la tarea.

3.4. Referencias al ámbito artístico

Según Swift (2015), “la educación artística hoy en día está muy orientada a la producción artesanal, así como la preparación técnica dejando a un lado la creatividad, el pensamiento divergente y la expresión personal”. Fonseca Pita et al. (2019) argumentan que todo esto se debe porque “se carece de métodos y medios de enseñanza para estimular la creatividad en los escolares. Además, la falta de motivación, originalidad y flexibilidad en las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje colocan al escolar en la posición de receptor pasivo”.

Es necesario cultivar el pensamiento creativo en las futuras generaciones y sean capaces de desenvolverse en distintos ámbitos. Asimismo, tras la observación de la falta del fomento de la creatividad, la carencia del pensamiento divergente y el desprestigio de las artes plásticas, nace la propuesta de este proyecto curricular donde se reinterpreta la exposición de Jaime Hayon del Museo *Centre del Carme Cultura Contemporània* (Valencia).

Jaime Hayon es un artista y diseñador español que, de acuerdo con Garsán (2022), se le reconoce como la viva imagen de la creatividad, calidad, astucia artística y originalidad. Su arte rompe con los estereotipos, se caracteriza por tener múltiples interpretaciones y por romper con las etiquetas del mundo del arte. De este modo, defiende que “hablar de disciplinas es una cosa muy antigua” (Garsán, 2022). El artista tiene el don de crear objetos con historia y alma, además de fusionar objetos con una función. Hayon saca las ideas de su entorno, cuestiona todo y traslada su idea de su correspondiente contexto a otro. El autor en ocasiones hace guiños a otros autores en sus producciones. Su obra tiene fieles principios: una paleta de color explosiva, tendencia a la representación figurativa, abundantes detalles gráficos, ligereza visual, interés por la flora y fauna, fantasía, entre otros (GVA & CCCC, 2022).

El arte de Jaime Hayon es importante llevarlo al aula porque invita a mirar desde diferentes perspectivas, fomentando el desarrollo del pensamiento creativo y divergente en todo momento. Te incita a la búsqueda de soluciones a partir de la curiosidad que te genera su arte y esta es la esencia de la propuesta didáctica diseñada.

4. Actividad educativa

4.1 Metodología

Actualmente hay muchos lugares donde trabajar en equipo es la única opción para trabajar si lo que se pretende es responder a las demandas y necesidades de la sociedad. Por lo tanto, un conjunto de personas para alcanzar sus objetivos comunes necesita trabajar colaborativamente y establecer roles que se respeten (Domingo, 2008). A consecuencia de esto y enriquecer al alumnado en su futuro incierto, los cimientos de esta propuesta didáctica son el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en problemas (ABP). Este enfoque didáctico favorece a su capacidad crítica, reflexiva y creativa, relacionando sus ideas con las de sus compañeros. Dicho de otro manera, el alumnado se enriquece personalmente mediante la interacción entre iguales.

Por un lado, el aprendizaje cooperativo se caracteriza por una comunicación fluida donde hay unas metas establecidas junto a un clima de confianza y apoyo mutuo, donde las tareas son de carácter sinérgico y hay unos *roles* (Domingo, 2008). En suma, es una metodología inclusiva que da respuesta a la diversidad proporcionando diversos beneficios, de los cuales Domingo (2008) destaca:

Trabajar con equipos reducidos de estudiantes aporta unas ventajas incuestionables a la docencia al ser una técnica de aprendizaje activo que permite al estudiante no tan sólo la oportunidad de alcanzar un aprendizaje significativo sino que le añade valores como la capacidad de poderse expresar tanto de forma oral como escrita, estructurar sus ideas, defenderlas, matizarlas, etc.

Por otro lado, el aprendizaje basado en problemas (ABP) consiste en trabajar de forma colaborativa en pequeños grupos con el objetivo de alcanzar un objetivo común. El docente plantea un problema o una incógnita que el alumnado debe resolver. En dichas actividades el alumnado tiene unas responsabilidades que son esenciales en el proceso de aprendizaje (Poot-Delgado, 2013). En suma, Poot-Delgado (2013) defiende que el aprendizaje basado en problemas estimula el pensamiento crítico, la creatividad, la toma de decisiones en situaciones nuevas y habilidades comunicativas. Por lo tanto, de acuerdo con Escaño (2019) esta perspectiva didáctica es crucial para afrontar las carencias educativas que hay en la mayoría de las aulas.

En cuanto al alumnado, conviene destacar que la propuesta curricular está diseñada para 6º curso de Educación Primaria (curso 2022/2023), por lo que todavía no está implantada en este curso por la nueva ley (RD 157/2022, de 1 de marzo, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria).

En relación a las competencias clave que encontramos en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de actuación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, tienen lugar: la competencia de la comunicación lingüística (CCL), la competencia de aprender a aprender (CAA), las competencias sociales y cívicas (CSC), la competencia del sentido de

iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y competencia de conciencia y expresiones culturales (CEC).

El proyecto se caracteriza por ser un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual el alumnado, como protagonista de su aprendizaje, reorganiza su pensamiento, construye nuevos conceptos y conocimientos a base de experiencias e interacciones entre iguales (paradigma cognitivo). A continuación, se especifican los contenidos que se trabajan de las áreas de Educación Artística (Plástica) y Lengua Castellana y Literatura, de acuerdo al Decreto 108/2014.

Bloque 2: Expresión artística (ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA 6º curso)	
Contenidos	Criterios de evaluación
<p>1. Exploración de las posibilidades expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual: la línea y el color (valor comunicativo y simbología).</p> <p>2. Técnicas bidimensionales: dibujo y estampación.</p> <p>3. Adquisición de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica.</p> <p>4. Respeto y valoración de las distintas manifestaciones artísticas y de las diferentes profesiones relacionadas con la expresión artística.</p> <p>5. Expresión crítica de sus conocimientos, ideas, opiniones y preferencias respecto a las manifestaciones artísticas.</p> <p>6. Escucha activa y respeto a los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor.</p> <p>8. Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Control de la ansiedad y automotivación.</p> <p>9. Resiliencia, superación de los fracasos.</p> <p>11. Búsqueda de ayuda cuando lo necesita de forma precisa.</p> <p>12. Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones.</p> <p>13. Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones y/o galerías de arte.</p> <p>14. Materiales y soportes propios y de desecho.</p>	<p>Observar e interpretar los elementos del entorno cultural y artístico.</p> <p>Realizar producciones artísticas bidimensionales.</p> <p>Planificar la realización de un producto estableciendo metas con un plan ordenado de acciones, evaluar el proceso seguido y la calidad del producto final.</p> <p>Comprender y utilizar el vocabulario específico del lenguaje plástico para explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos y presentar el producto final.</p> <p>Reconocer y respetar las manifestaciones artísticas que forman parte de patrimonio artístico y cultural argumentando de forma crítica sus ideas, opiniones y preferencias a través del diálogo y la reflexión.</p> <p>Participar en debates, coloquios y exposiciones utilizando el diálogo para resolver conflictos interpersonales exponiendo de forma organizada su discurso y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>Mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios y buscando ayuda si la necesita.</p> <p>Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes.</p>
Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar (ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA 6º curso)	
Contenidos	Criterios de evaluación
<p>15. Estrategias y normas de interacción oral aprendidas.</p> <p>16. Formulación de hipótesis a partir del análisis de elementos significativos.</p>	<p>Participar en debates, coloquios y exposiciones adoptando diferentes roles, escuchando activamente, incorporando las intervenciones de los demás y respetando los</p>

<p>17. Reformulación de hipótesis a partir de la comprensión de nuevos elementos.</p> <p>18. Importancia de la mejora en expresión oral: pronunciación y dicción.</p> <p>19. Situación de comunicación dirigidas o espontáneas: debates y coloquios.</p> <p>20. Organización del discurso.</p> <p>21. Exposición y producción de textos orales literarios y no literarios.</p> <p>22. Uso del lenguaje no discriminatorio.</p>	<p>sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor, exponiendo de forma organizada y con un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>Realizar inferencias interpretando sentidos figurados y significados no explícitos, exponiendo sus conclusiones personales sobre el contenido del mensaje y la intención del emisor.</p> <p>Producir, con supervisión, textos orales con un guión previo, adecuando el discurso a la situación comunicativa.</p>
Bloque 3: Comunicación escrita: escribir (ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA 6º curso)	
Contenidos	Criterios de evaluación
<p>23. Escritura colectiva e individual.</p> <p>24. Aplicación de las normas ortográficas.</p> <p>25. Presentación de la información mediante un texto utilizando los conectores y el vocabulario conceptual de forma adecuada.</p>	<p>Planificar y escribir, de forma reflexiva y dialogada, con la colaboración de sus compañeros, adecuando el contenido.</p> <p>Realizar, con supervisión, el proceso de revisión de textos escritos para mejorar el producto final.</p>
Bloque 5: Educación Literaria (ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA 6º curso)	
Contenidos	Criterios de evaluación
<p>26. Elaboración de relatos con elementos fantásticos o imaginarios y con uso de recursos retóricos adecuados a la edad, para mostrarlos en el ámbito escolar o social en diferentes soportes.</p>	<p>Escribir en sentido estético y creatividad, de manera autónoma o colaborativa, relatos originales.</p> <p>Participar en creaciones individuales y colectivas realizando representaciones de textos propios.</p>

En relación a la valoración, el docente evalúa el proyecto de forma cualitativa y personalizada, destacando así los puntos fuertes y los puntos a mejorar, mediante: (i) la observación sistemática (el registro anecdótico y una rúbrica de elaboración propia), (ii) el análisis de las producciones de los alumnos (producciones orales, escritas y plásticas), (iii) los intercambios orales con los alumnos (diálogos, debates y coloquios) y (iv) la prueba específica (la exposición de las producciones escritas y plásticas). Conviene destacar que las dos tareas del proyecto finalizan con una ficha individual de autoevaluación acompañada de una puesta en común donde participa toda la clase a la vez. De acuerdo con Hernández (2015), este tipo de evaluación es el idóneo cuando queremos valorar aspectos como la creatividad porque no se puede reducir a simples números.

4.2 Descripción de las actividades

Excursión. "Visita al museo" (01/02/2023)	
Materiales:	No es necesario ningún material.
Contenidos:	- Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones y/o galerías de arte (la exposición

	<p><i>InfinitaMente</i> de Jaime Hayon).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeto y valoración de las distintas manifestaciones artísticas y de las diferentes profesiones relacionadas con la expresión artística. - Expresión crítica de sus conocimientos, ideas, opiniones y preferencias respecto a las manifestaciones artísticas. - Formulación de hipótesis a partir de la comprensión de elementos significativos. - Reformulación de hipótesis a partir de la comprensión de nuevos elementos. - Realizar inferencias interpretando sentidos figurados figurados y significados no explícitos, exponiendo sus conclusiones personales sobre el contenido del mensaje y la intención del emisor. - Situación de comunicación dirigidas o espontáneas: debates y coloquios. - Exposición y producción de textos orales no literarios. - Uso del lenguaje no discriminatorio.
Descripción:	El docente guía al alumnado en la exposición incentivando la interacción entre iguales y el pensamiento crítico con preguntas abiertas. No hay servicio de audioguías ni guía en el museo. De este modo, es importante que el docente esté informado previamente antes de la visita con el alumnado.
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer, interpretar y analizar la exposición de Jaime Hayon. - Participar en debates y coloquios. - Reconocer y respetar las manifestaciones artísticas que forman parte del patrimonio cultural y artístico argumentando de forma crítica sus ideas, opiniones y preferencias a través del diálogo y la reflexión.
<p>Observaciones: La entrada al CCCC y sus exposiciones es gratuita. Se encuentra disponible desde las 11:00h a 21:00h de martes a domingo. En cada sala se encuentra información sobre las exposiciones y toda la información sobre el edificio en la web.</p>	

Tarea 1: sesión 1, 2, 3, 4 y 5 (45 min cada sesión)	
Materiales:	Proyector, imágenes de los cuadros seleccionados del artista, una hoja por alumno, dos folios A3 por equipo, lápiz, goma, colores de madera, cuerdas y pinzas.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones y/o galerías de arte. - Materiales y soportes propios y de desecho. - Exploración de las posibilidades expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual: la línea y el color (valor comunicativo y simbología). - Adquisición de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica. - Técnica bidimensional: dibujo. - Escucha activa y respeto a los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor. - Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Control de la ansiedad y automotivación. - Resiliencia, superación de los fracasos. - Búsqueda de ayuda cuando lo necesita de forma precisa. - Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones. Toma de decisiones, calibración de oportunidades y riesgos. - Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Control de la

	<p>ansiedad y automotivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resiliencia, superación de los fracasos. - Búsqueda de ayuda cuando lo necesita de forma precisa. - Estrategias y normas de interacción oral aprendidas. - Formulación de hipótesis a partir del análisis de elementos significativos. - Reformulación de hipótesis a partir de la comprensión de nuevos elementos. - Importancia de la mejora en expresión oral: pronunciación y dicción. - Situación de comunicación dirigidas o espontáneas: debates y coloquios. - Organización del discurso. - Exposición y producción de textos orales literarios y no literarios. - Uso del lenguaje no discriminatorio. - Escritura colectiva. - Aplicación de las normas ortográficas. - Presentación de la información mediante un texto utilizando los conectores y el vocabulario de forma adecuada. - Elaboración de relatos con elementos fantásticos o imaginarios y con uso de recursos retóricos adecuados a la edad, para mostrarlos en el ámbito escolar o social en diferentes soportes.
<p>Descripción:</p>	<p>En la primera sesión, el alumnado reinterpreta la obra seleccionada por el docente (<i>Figura 2, Anexo 3</i>) y se analiza de forma grupal y oral. El docente guía el proceso promoviendo interacciones mediante preguntas abiertas como, “¿Quién o quiénes son los protagonistas?”, “¿Cómo es la relación que tienen los personajes que hay en la obra?”, o “¿Qué os transmite el cielo de este color?”. En relación a esta última pregunta se explica la simbología y valor comunicativo de los colores con un recurso manipulativo (<i>Anexo 6</i>) que tiene cada alumno y alumna. Seguidamente, el docente plantea el reto de crear un boceto de un personaje de forma individual que podría pertenecer a este artista, de acuerdo a las características de sus obras. Después, el alumnado ha de crear dos cuadros por equipos y contar una historia conjunta con el cuadro seleccionado (<i>Figura 2, Anexo 3</i>). Deben concordar con las características de dicha obra del artista Jaime Hayon. El alumnado trata de crear una escena anterior y otra escena posterior al momento que plasma al artista en su cuadro para contar una historia con 3 cuadros, como hace él también en sus obras (<i>Figura 3, Anexo 3</i>).</p> <p>En la segunda sesión, el alumnado trabaja en las dos obras por equipos, pintando con lápices de madera y cuidando los detalles.</p> <p>En la tercera sesión, cada grupo trata de acabar sus diferentes producciones. Además, deben escribir conjuntamente la historia que han plasmado con sus dos obras junto a la obra de Jaime Hayon seleccionada. Deben cooperar y organizarse para llevar a cabo la producción artística y literaria. Es necesario que el docente previamente explique la estructura característica del relato. El docente supervisa el proceso de elaboración y la producción hasta el momento.</p> <p>En la cuarta sesión, el alumnado finaliza sus dos actividades (la producción artística y la producción literaria). El alumnado tras recibir <i>feedback</i> del docente (ortografía, adecuación, cohesión y coherencia) reescribe el relato con las modificaciones oportunas y cuida la presentación. Después, expone su obra, cuenta el relato frente a los otros grupos y explica el proceso de elaboración.</p> <p>En la quinta sesión, el siguiente reto es formar una historia con todas las producciones de la clase, junto el cuadro de Jaime Hayon, y estimular su pensamiento divergente para demostrar que la historia varía según quien la interprete y hay más de una opción en el orden de las obras. La instalación artística es mediante una cuerda y diversas pinzas, sencillo y eficaz para cambiar el orden de las producciones. Por último, se realiza la ficha de</p>

	autoevaluación individual (Anexo 6) junto una puesta en común guiada por el docente.
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> - Observar e interpretar los elementos del entorno cultural y artístico. - Reconocer y respetar las manifestaciones artísticas argumentando de forma crítica sus ideas, opiniones y preferencias a través del diálogo y la reflexión. - Participar de forma activa en debates, coloquios y exposiciones, incorporando otras intervenciones y respetando otras opiniones. - Realizar inferencias interpretando sentidos figurados figurados y significados no explícitos, exponiendo sus conclusiones personales sobre el contenido del mensaje y la intención del emisor. - Realizar un personaje propio siguiendo las características del artista. - Planificar cuando se enfocan las actividades (fluidez) y elaborar producciones artísticas bidimensionales. - Generar respuestas exclusivas, que no ha sido ideado antes (originalidad). - Exteriorizar ideas y sentimientos a través del dibujo. - Demuestra el dominio de la pintura cuidando los detalles. - Entender el valor comunicativo y la simbología del color. - Emplear materiales y soportes propios y de desecho. - Mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver sus dudas por sus propios medios y buscando ayuda si la necesita. - Comprender y utilizar el vocabulario específico para explicar la elaboración y presentar el producto final. - Escuchar activamente y respetar los sentimientos e ideas de los compañeros. - Producir, con supervisión, textos orales adecuados con un guión previo. - Planificar y escribir en equipo, revisando el proceso para mejorar el producto. - Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes y transformando ideas en acciones.
Observaciones: Si no hay posibilidad de proyector, se pueden imprimir las imágenes de los cuadros seleccionados a color y mostrarlos en papel.	

Tarea 2: sesión 6, 7, 8, 9 y 10 (45 min cada sesión)	
Materiales:	Hojas, lápices, gomas, cartón, goma eva, silicona, tijeras, cuerda, papel de seda, pinceles, rodillos, tinta negra (collagraph), rotuladores gruesos de color rojo e impermeables.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones y/o galerías de arte. - Materiales y soportes propios y de desecho. - Exploración de las posibilidades expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual: la línea y el color (valor comunicativo y simbología).

	<ul style="list-style-type: none"> - Adquisición de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica. - Técnica bidimensional: estampación. - Escucha activa y respeto a los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor. - Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Control de la ansiedad y automotivación. - Resiliencia, superación de los fracasos. - Búsqueda de ayuda cuando lo necesita de forma precisa. - Escucha activa y respeto a los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor. - Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones. Toma de decisiones, calibración de oportunidades y riesgos. - Materiales y soportes propios y de desecho. - Estrategias y normas de interacción oral aprendidas. - Importancia de la mejora en expresión oral: pronunciación y dicción. - Situación de comunicación dirigidas o espontáneas: debates y coloquios. - Organización del discurso. - Exposición y producción de textos orales literarios y no literarios. - Uso del lenguaje no discriminatorio. - Escritura individual. - Aplicación de las normas ortográficas. - Presentación de la información mediante un texto utilizando conectores y el vocabulario conceptual de forma adecuada. - Elaboración de relatos con elementos fantásticos o imaginarios y con uso de recursos retóricos adecuados a la edad, para mostrarlos en el ámbito escolar o social en diferentes soportes.
<p>Descripción:</p>	<p>Esta tarea abarca también cinco sesiones. En la primera sesión el docente explica la técnica de estampación llamada Collagraph. Seguidamente, el alumnado planifica y realiza su matriz (la placa de cartón) que usa como plancha después. El alumnado debe realizar siluetas de animales fantásticos, como hace el artista Jaime Hayon. Pueden usar como referencia los personajes que crearon en las sesiones anteriores. Los equipos deben ponerse de acuerdo, una vez creadas las planchas, y crear una historia coordinadamente. Por lo tanto, deben organizar quien plasma cada escena en cada retal de tela en la siguiente clase.</p> <p>En la segunda sesión, el docente reparte retales de tela para llevar a cabo la estampación y la creación de historias por grupos. No obstante, antes de empezar, el alumnado debe utilizar el rotulador rojo para todos los elementos de la flora y personas que tengan lugar en la historia. Después, se inicia la estampación de las planchas únicamente en color negro. Esta actividad se ha inspirado en su obra (<i>Figura 4, 5, 6 y 7, Anexo 4</i>).</p> <p>En la tercera sesión, se finalizan las estampaciones y el alumnado realiza un relato escrito de forma individual que representa su producción final artística entre 100 y 120 palabras. Seguidamente, el alumnado debe planificarse y organizarse en equipo, porque después de juntar las producciones deben contar oralmente una nueva historia con todas las producciones de los integrantes de su equipo. Deben planificarse y elaborar un guión.</p> <p>En la cuarta sesión, se realizan las exposiciones de sus relatos por equipos. Después, el docente plantea el reto de mover el orden de las escenas y contar oralmente otra historia diferente a cada grupo usando las producciones de otros equipos.</p>

	<p>En la quinta sesión, toda la clase trabaja conjuntamente con el fin de crear un único relato de forma oral incluyendo todas las producciones y hacer una instalación artística con estas, uniendo los retales de tela con imperdibles, teniendo como referente a Teresa Lanceta (<i>Figura 8, Anexo 5</i>). El docente sigue la mecánica de la tarea anterior y viendo si se pueden contar diversas historias cambiando únicamente el orden de las producciones. Por último, se realiza la ficha de autoevaluación individual (<i>Anexo 6</i>) junto una puesta en común guiada por el docente y estimular su pensamiento crítico y reflexivo.</p>
<p>Objetivos específicos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observar e interpretar los elementos del entorno cultural y artístico. - Participar de forma activa en debates, coloquios y exposiciones, incorporando otras intervenciones y respetando otras opiniones. - Realizar inferencias interpretando sentidos figurados figurados y significados no explícitos, exponiendo sus conclusiones personales sobre el contenido del mensaje y la intención del emisor. - Planificar cuando se enfocan las actividades (fluidez) y elaborar producciones artísticas bidimensionales. - Generar respuestas exclusivas, que no ha sido ideado antes (originalidad). - Exteriorizar ideas y sentimientos a través del dibujo. - Demostrar el dominio de la técnica del Collagraph. - Emplear materiales y soportes propios y de desecho. - Mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver sus dudas por sus propios medios y buscando ayuda si la necesita. - Comprender y utilizar el vocabulario específico para explicar la elaboración y presentar el producto final. - Escuchar activamente y respetar los sentimientos e ideas de los compañeros. - Producir, con supervisión, textos orales adecuados con un guión previo. - Planificar y escribir con autonomía y seguridad, revisando el proceso para mejorar el producto. - Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes y transformando ideas en acciones.
<p>Observaciones: Siguiendo la filosofía de Jaime Hayon, en ocasiones hace guiños a otros autores y en esta tarea se ha elegido a Teresa Lanceta. Se propone el uso de retales de tela para la estampación, pero se pueden utilizar como alternativa hojas de papel A4.</p>	

4.3 Temporalización

El proyecto “CreAR-TE” abarca diez sesiones, teniendo en cuenta que cada una es de 45 min, más un día entero dedicado a la visita de la exposición “InfinitaMente” de Jaime Hayon.

01/02/2023	Excursión al CCCC (Valencia).
------------	-------------------------------

03/02/2023	Sesión nº 1 (área de Educación Artística: Plástica)
10/02/2023	Sesión nº 2 (área de Educación Artística: Plástica)
13/02/2023	Sesión nº 3 (área de Lengua Castellana y Literatura)
14/02/2023	Sesión nº 4 (área de Lengua Castellana y Literatura)
17/02/2023	Sesión nº 5 (área de Educación Artística: Plástica)
21/02/2023	Sesión nº 6 (área de Lengua Castellana y Literatura)
24/02/2023	Sesión nº 7 (área de Educación Artística: Plástica)
27/02/2023	Sesión nº 8 (área de Lengua Castellana y Literatura)
28/02/2023	Sesión nº 9 (área de Lengua Castellana y Literatura)
03/03/2023	Sesión nº 10 (área de Educación Artística: Plástica)

5. Resultados

La propuesta no se ha podido llevar a cabo en su totalidad. La idea principal era partir de sus conocimientos mediante la visita del museo y la exposición de Jaime Hayon, la cual estuvo disponible del 22/09/22 al 14/04/23. Por lo tanto, llevar a cabo el proyecto en su totalidad este tercer trimestre (curso 2022/2023) ha sido inviable. No obstante, se ha realizado la “Tarea nº 1”, adaptando la actividad y partiendo de una selección de fotografías de elaboración propia de la visita a la exposición, exactamente de la sala “Mediterranean Digital Baroque” y de la sala “Fantasy room”, plasmadas en el Anexo 3 y Anexo 4.

No todos los estudiantes hicieron las mismas interpretaciones de las obras seleccionadas ni percibieron igual, pero la mayoría coincidió en que les transmitía sentimientos, emociones y una historia. Aún presentando la misma obra, sus experiencias, creencias y conocimientos intervinieron en los coloquios y debates. Por ejemplo, antes de explicar el valor comunicativo y la simbología del color, la mayoría de los alumnos interpretaron (*Figura 2*, Anexo 3) que representaba un momento alegre y optimista para los personajes de la obra, en cambio, un grupo minoritario significativo defendió también que el amarillo representaba la angustia o simplemente se debía a la hora del amanecer. Por lo tanto, la mayoría interpretaron mensajes de esperanza y alegría, aunque también tuvieron lugar interpretaciones de mensajes de amor, caos y/o tristeza. Por tanto, de acuerdo con Muralha (2019), la interpretación de las obras de arte “es un proceso complejo y no siempre fácil de realizar”.

En relación a la hipótesis (apartado 2.1), su creatividad sí ha sido estimulada, pero no todos por igual. No todos han tenido el mismo interés y motivación, factores decisivos en el proceso de desarrollo del pensamiento creativo. Sus intereses y experiencias previas han sido reflejados en las historias y en los dibujos de los personajes que han creado, donde conviene destacar que se

aprecia gran influencia de patrones de dibujos estilo *anime*, como la serie y videojuego *Pokémon* e influencias del trabajo multidisciplinar de las diferentes etapas históricas que están realizando en otras áreas. También se repiten patrones entre sus producciones, los cuales son fruto de la interacción social. Además, la posibilidad de contar varias historias con las mismas producciones artísticas, pero únicamente cambiando el orden, les ha resultado atractiva y generado interés, porque es el alumnado el protagonista y decide en todo momento qué sucede. Conviene destacar que al utilizar sus propias obras, muestran más atención a sus compañeros. De este modo, se ha originado iniciativa y diversidad de ideas en las distintas actividades.

Conviene destacar que para finalizar una actividad y generar conocimientos nuevos, el alumnado debe realizar una producción artística y exponerlo después frente a sus compañeros para afianzar conocimientos, conceptos, ideas y hacer más significativo el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Andueza et al., 2016).

En relación a los resultados obtenidos (Anexo 7), se ha demostrado que no hay relación significativa entre la creatividad y el coeficiente intelectual del estudiante, porque el grupo de alumnos con ideas más novedosas y diferentes no pertenecen al grupo más intelectual de la clase. Además, el alumnado ha mejorado sobre todo sus habilidades sociales y su expresión escrita, además de sus vínculos afectivos con sus compañeros, dada las numerosas intervenciones entre iguales y el trabajo en equipo.

En cuanto a la práctica docente, a consecuencia de los diferentes ritmos de aprendizaje y de producción muy marcados, se explicaron las tareas de la sesión dos y tres en la misma sesión para que los diferentes grupos pudieran organizarse y trabajar en equipo. El aprendizaje cooperativo fue un éxito porque esta metodología inclusiva responde ante la diversidad del aula y los compañeros se enriquecen mutuamente.

En suma, la elección del arte contemporáneo ha sido una gran elección para estimular la creatividad y responder a diferentes contenidos del currículum de forma multidisciplinar. Se ha demostrado que “la forma en que uno ve depende también de un estado emocional de la mente. Esta es la razón por la que un motivo puede ser visto de muchas maneras, y esto es lo que hace que el arte sea tan interesante” (Munch, 1970, como se citó en Mexico_social & Muñoz, 2021).

6. Conclusiones

La educación es una herramienta crucial para la supervivencia en el mundo actual globalizado. Actualmente, fomentar la creatividad en las escuelas es el camino a seguir para la formación de los alumnos para su futuro incierto (Moura de Carvalho et. al, 2021). Este es uno de los grandes retos actuales de la educación.

El proyecto multidisciplinar “CreAR-TE” trabaja contenidos curriculares respondiendo ante el reto de fomentar el pensamiento creativo en las escuelas, entre otros. Inicia con la visita al museo

enriqueciendo el lenguaje y vocabulario del alumnado, además de sus habilidades de comunicación y afianza los vínculos con sus compañeros gracias a las diversas intervenciones entre iguales que tienen lugar durante el proyecto. Con otras palabras, se estimula el pensamiento creativo y divergente del alumnado trabajando el currículo y haciendo uso del museo Centro del Carmen de Cultura Contemporánea como recurso y herramienta, al igual que del área de Educación Artística Plástica como puente y nexo entre la educación formal y no formal.

Tanto la sociedad como el estilo de vida están cambiando a pasos agigantados, por lo tanto, es necesario que la educación cambie el enfoque de la metodología. Este proyecto trata de demostrar que con una nueva perspectiva se pueden evitar las pautas de conducta docente aprendidas durante la etapa de estudiante del propio maestro, “donde el profesor solía guiarse por un libro de texto y mandaba a los alumnos interiorizar una serie de conceptos a través de la copia sistemática de láminas, cuya temática apenas prestaba atención al contenido vital del alumnado” (Andueza et al., 2016). Además, el docente siempre debe tener en cuenta la educación no formal que rodea al alumnado y enriquecerse de esta, ya que pueden proporcionar diferentes fines pedagógicos y usarse en diferentes contextos educativos logrando un aprendizaje significativo y vivencial.

“La educación artística tiene que hacer frente a unos sistemas de evaluación y a una sociedad, que discrimina consciente o inconscientemente la actividad artística.” (Andueza et al., 2016). En consecuencia, al área artística se le dedica una escasa cantidad de horas lectivas a la semana. Todavía no todos tienen en cuenta que las disciplinas artísticas contribuyen al desarrollo íntegro, incluyendo al ámbito personal como al social. Dicho esto, el área de Educación Artística Plástica ha encaminado al proyecto a alcanzar los objetivos curriculares y la estimulación del pensamiento crítico y creativo del alumnado.

Por último, la creatividad debe ser un gran aliado en las escuelas en la preparación de los estudiantes para los desafíos del futuro. En definitiva, de acuerdo con Robinson (2006), la escuela debe dar el mismo valor a la creatividad como a la alfabetización.

7. Bibliografía y webgrafía

Andueza, M., Barbero, M., Caeiro, M., Da Silva, A, García, J., González, A., Muñiz, A. & Torres, A. (2016, septiembre). *Didáctica de las artes plásticas y visuales* . Unir.net. https://www.unir.net/wp-content/uploads/2016/09/Manual_DIDACTICA_PLASTICA_.pdf

Artola, T., Ancillo, I., Mosteiro, P. & Barraca, J. (2010). PIC-N. Prueba de Imaginación Creativa para Niños. Manual. Madrid: TEA Ediciones.

Ávila Silva, D. (2022, 15 diciembre). *¿Qué es la autoevaluación y cómo ayuda a mejorar tu desempeño?* Papershift. <https://www.papershift.com/es/blog/autoevaluacion>

Bergadà Bofill, N. (2016, 13 octubre). *Los maestros creativos son el mejor estímulo para los alumnos – OtrasVoces en Educación.org.* <https://otrasvoceseneducacion.org/archivos/176584>

Bermeo Álvarez, E. L. & Urquina Delgado, L. S. (2021). Pensamiento creativo: un estudio desde las artes plásticas. *Revista UNIMAR*, 39(2), 171-174 DOI: <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar39-2-art8>

Camnitzer, L. (2017, febrero). *Ni arte ni educación: Una experiencia en la que lo pedagógico vertebra lo artístico.* Recuperado 28 de febrero de 2023, de <http://www.niartenieducacion.com/project/textos/>

Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad*, 20, 7-20.

Ceupe, B. (2022, 19 abril). *¿Qué es la Creatividad? Significado, características y beneficios.* Ceupe. Recuperado 2 de marzo de 2023, de <https://www.ceupe.com/blog/creatividad.html>

Colegio CEU San Pablo Montepíncipe. (2019, 5 febrero). *Fomentando el pensamiento divergente y la creatividad de nuestros alumnos.* Colegio CEU Montepíncipe Madrid: Infantil, Primaria, ESO, Bachillerato. Recuperado 17 de marzo de 2023, de <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/fomentando-el-pensamiento-divergente-y-la-creatividad-de-nuestros-alumnos/>

Díaz, P. (2018, 14 diciembre). *Ser creativo: ¿Por qué es tan importante?* La Mente es Maravillosa. Recuperado 29 de marzo de 2023, de <https://lamenteesmaravillosa.com/ser-creativo-por-que-es-tan-importante/>

Decreto 108/2014, de 4 de julio, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de educación primaria en la Comunidad Valenciana.

Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de trabajo social*, 21, 231-246.

Emagister, B. (2021, 21 mayo). *¿Por qué es importante la educación no formal?* Blog Emagister. <https://www.emagister.com/blog/por-que-es-importante-la-educacion-no-formal/>

Escaño, A. (2019, 26 julio). *Asignaturas pendientes del sistema educativo*. La Mente es Maravillosa. Recuperado 8 de marzo de 2023, de <https://lamenteesmaravillosa.com/asignaturas-pendientes-del-sistema-educativo/>

Fonseca Pita, N., Díaz Solano, A. M., & Rodríguez Aguilar, Y. (2019, 1 septiembre). *Vista de La creatividad, un desafío en los maestros primarios*. Recuperado 17 de marzo de 2023, de <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1710/1250>

Garsán, C. (2022, 22 septiembre). *Jaime Hayon: «Trabajo en el mundo del diseño como artista y en el del arte como diseñador»*. CulturPlaza. Recuperado 24 de enero de 2023, de <https://valenciaplaza.com/jaime-hayon-trabajo-en-el-mundo-del-diseno-como-artista-y-en-el-del-art-e-como-disenador>

Guerrero Armas, A. (2009). La importancia de la creatividad en el aula. *Temas para la educación: revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5(1), 1-7.

GVA & CCCC. (2022, 22 de septiembre). *Jaime Hayón: InfinitaMente*. <https://www.consorcimuseus.gva.es/wp-content/uploads/2022/09/FOLLETO-JAIME-HAYON.pdf>

Hernández Barbosa, R. (2015, 28 abril). *La evaluación cualitativa: una práctica compleja*. Educrea. Recuperado 27 de marzo de 2023, de <https://educrea.cl/la-evaluacion-cualitativa-una-practica-compleja/>

Hernández Jaime, J., Jiménez, Y., & Rodríguez, E. (2018). Desarrollo de competencias de pensamiento creativo y práctico para iniciar un plan de negocio: diseño de evidencias de aprendizaje. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 9(17). <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.383>

Lamata, R. (2005). *La actitud creativa*. Madrid: Narcea.

Martínez Llantada, M. (1995). *Creatividad y calidad educacional*. Palacio de las Convenciones. La Habana.

Mexico_social, & Muñoz, M. (2021, 25 abril). *El Expresionismo y la vivencia de los tiempos actuales*. Recuperado 8 de mayo de 2023, de <https://www.mexicosocial.org/expresionismo-y-vivencia-de-tiempos-actuales/>

Muralha, F. (30 de junio de 2019). ¿Qué es una obra de arte? Cómo interpretar el arte. *Citalrestauro* . <https://es.citaliarestauro.com/obra-de-arte-que-es/>

Moura de Carvalho , T. de C., Fleith , D. de S., & Almeida , L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>

Orientacionandujar. (2018, 10 agosto). *Rúbrica editable para evaluar la creatividad -Orientacion Andujar*. Orientación Andújar - Recursos Educativos. <https://www.orientacionandujar.es/2018/08/10/rubrica-editable-para-evaluar-la-creatividad/>

Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2018). The future of education and skills: Education 2030. OECD. Recuperado de <http://hdl.voced.edu.au/10707/452200>

Palacios, L. (2006). El valor del arte en el proceso educativo. *Reencuentro. Análisis de problemas universitarios*, (46), 36-44.

Poot-Delgado, C. A. (2013). Retos del aprendizaje basado en problemas. *Enseñanza e investigación en psicología*, 18(2), 307-314.

Prats, J. (s/f). *LOS MUSEOS ESPACIOS DE CULTURA, ESPACIOS DE APRENDIZAJE . HISTODIDÁCTICA*. Recuperado el 10 de marzo de 2023, de http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=15:los-museos-espacios-de-cultura-espacios-de-aprendizaje&Itemid=103

Real Decreto 157/2022, 7 de marzo, por las que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria.

Robinson, K. (2006, 27 junio). *¿Las escuelas matan la creatividad?* TED Talks. https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity/c?language=es

Sánchez, C. C. (2010). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*, (9), 14-19.

Serrano Arcilla, R. (2017). *El problema de la falta de creatividad en las aulas y el juego* . Uva.es. Recuperado el 17 de marzo de 2023, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/29619/TFG-O-1249.pdf?sequence=1>

Swift-García, S. (2015). *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través de un proyecto artístico multidisciplinar* (Bachelor's thesis).

Varías, I. (2022). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación*, 4(1), 39-50.

8.Anexos

ANEXO 1: ilustración representativa de la LOMCE



Figura 1. Custodio, A., [@anaacuustoodio]. (2021, 3 marzo). LOMCE. Twitter.
<https://twitter.com/anaacuustoodio/status>

ANEXO 2: rúbrica de evaluación

Adquirido con éxito.	Adquirido.	En proceso de adquisición.	No adquirido.
<p>Reconoce y respeta las manifestaciones artísticas argumentando de forma crítica sus ideas, opiniones y preferencias a través del diálogo y la reflexión.</p>	<p>Reconoce y analiza las manifestaciones artísticas, pero las cuestiona y no las respeta. No realiza análisis constructivos.</p>		<p>Observa pasivamente y no interpreta los elementos del entorno cultural ni artístico.</p>
<p>Participa de forma activa en debates, coloquios y exposiciones, incorporando otras intervenciones y respetando otras opiniones.</p> <p>Realiza inferencias interpretando los sentidos figurados y significados no explícitos, exponiendo sus conclusiones personales sobre el contenido del mensaje y la intención del emisor.</p>	<p>Participa de forma activa en debates, coloquios y exposiciones, incorporando otras intervenciones y respetando otras opiniones.</p> <p>No realiza inferencias correctamente interpretando los sentidos figurados y significados no explícitos.</p>	<p>Participa en debates, coloquios y exposiciones, pero no incorpora otras intervenciones.</p>	<p>No participa en debates ni coloquios.</p>
<p>Realiza un personaje creativo siguiendo las características del artista (originalidad).</p>	<p>Realiza un personaje propio siguiendo las características del artista. El trabajo muestra algunas ideas inusuales (originalidad).</p>	<p>Realiza un personaje propio siguiendo las características del artista. El trabajo muestra influencias entre las producciones de sus compañeros.</p>	<p>No realiza un personaje propio siguiendo las características del artista. El trabajo no muestra ideas exclusivas e inusuales.</p>
<p>Planifica cuando se enfocan las actividades (fluidez) y elaborar producciones artísticas bidimensionales.</p> <p>Escucha activamente y respeta los</p>	<p>Propone ideas, pero no planifica con iniciativa propia, un compañero o compañera le lidera. No hay escucha activa.</p>		<p>No planifica en ningún momento.</p> <p>No escucha activamente ni respeta los sentimientos e ideas de los compañeros.</p>

sentimientos e ideas de los compañeros.			
Genera respuestas exclusivas, que no ha sido ideado antes (originalidad).	Genera respuestas que reflejan influencias de patrones ya existentes.	Genera respuestas repetidas en clase.	No genera respuestas y/o copia respuestas de sus compañeros.
Exterioriza ideas y sentimientos a través del dibujo y cuidando los detalles. Entiende el valor comunicativo y la simbología del color.	Reproduce ideas similares a las de sus compañeros. Dibuja y cuida los detalles. Entiende el valor comunicativo y la simbología del color.		Reproduce ideas similares a las de sus compañeros. No cuida los detalles. No entiende el valor comunicativo y la simbología del color.
Demuestra el dominio de la técnica del Collagraph.	Realiza pequeños fallos en ocasiones con la técnica del Collagraph.		No demuestra el dominio de la técnica del Collagraph.
Muestra perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver sus dudas por sus propios medios y buscando ayuda si la necesita.	Muestra perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, aunque no siempre mantiene la calma y la motivación. Intenta resolver sus dudas por sus propios medios, y busca ayuda si la necesita.	No muestra constancia y se bloquea con facilidad. No obstante, trata de resolver sus dudas y busca ayuda si la necesita.	No muestra perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades. No se muestra motivado para resolver dudas.
Escribe en equipo una historia con coherencia, cohesión y adecuación correctamente. Presenta un gran número de ideas llamativas y sigue un hilo conductor la trama (fluidez)	Escribe en equipo una historia con algún error de cohesión o coherencia. Presenta alguna idea llamativa y sigue un hilo conductor la trama (fluidez).	Escribe en equipo una historia, pero no hay un hilo conductor en la trama (fluidez).	Escribe en equipo una historia sin cohesión, coherencia y adecuación. El trabajo no presenta ideas novedosas ni eficaces (fluidez).
Escribe con autonomía y	Escribe individualmente con	Escribe con una letra poco clara y no todas	Escribe individualmente, pero con una letra ilegible y

<p>seguridad (escritura individual).</p> <p>Tiene una buena presentación del texto. Letra clara y legible. Líneas rectas. Respeta los márgenes, no hace borraduras (aspectos formales).</p>	<p>una buena presentación del texto. Letra mejorable. En ocasiones no se respetan los márgenes. Hace alguna borradura, pero cuida la presentación (aspectos formales).</p>	<p>las líneas rectas (escritura individual). No respeta siempre los márgenes. Hay borraduras (aspectos formales).</p>	<p>no cuida la presentación (aspectos formales).</p>
<p>Escribe en equipo con una buena presentación del texto. Letra clara y legible. Líneas rectas. Respeta los márgenes, no hace borraduras (aspectos formales).</p>	<p>Escribe en equipo con una buena presentación del texto. Letra mejorable. En ocasiones no se respetan los márgenes. Hace alguna borradura, pero cuida la presentación (aspectos formales).</p>	<p>Escribe en equipo con una letra poco clara y no todas las líneas rectas. No respeta siempre los márgenes. Hay borraduras (aspectos formales).</p>	<p>No coopera y no escribe en equipo.</p>
<p>Plasma en la escritura ideas claras, con sentido y un orden. Responde correctamente a todas las partes del texto (coherencia).</p>	<p>Plasma en la escritura ideas claras y con sentido, pero comete alguna incoherencia con las partes del texto (coherencia).</p>	<p>Plasma en la escritura varias ideas confusas y comete alguna incoherencia con las partes del texto (coherencia).</p>	<p>Plasma en la escritura ideas confusas y poco ordenadas (coherencia).</p>
<p>Hace servir palabras originales y utiliza vocabulario rico. No hay inferencias con otras lenguas ni repeticiones de palabras (léxico).</p>	<p>Vocabulario correcto, pero falta de originalidad.</p>	<p>Vocabulario correcto, pero falta de originalidad. Hay alguna inferencia con otras lenguas y/o repeticiones de palabras.</p>	<p>Vocabulario simple y poco original. Da lugar a inferencias y repeticiones en más de una ocasión.</p>
<p>Construye bien las oraciones y las estructuras. No hay errores en los signos de puntuación. Utiliza oraciones compuestas. Usa correctamente diferentes conectores textuales (morfosintaxis).</p>	<p>Hace alguna construcción erróneamente, pero utiliza siempre los signos de puntuación correctamente. Utiliza oraciones compuestas y conectores (morfosintaxis).</p>	<p>Hace alguna construcción erróneamente, pero utiliza siempre los signos de puntuación correctamente. No utiliza oraciones, sino oraciones simples. Poco uso de conectores (morfosintaxis).</p>	<p>Hace alguna construcción erróneamente. Oraciones simples. No utiliza los signos de puntuación correctamente ni conectores textuales (morfosintaxis).</p>

Hace menos de tres faltas de ortografía en su producción escrita (ortografía).	Hace entre tres y cinco faltas de ortografía en su producción escrita (ortografía).	Hace entre de seis y nueve faltas de ortografía en su producción escrita (ortografía).	Hace menos de diez faltas de ortografía en su producción escrita (ortografía).
Planifica y escribe en equipo, revisando el proceso para mejorar el producto. Produce con supervisión textos orales adecuados con un guión previo.	Planifica y escribe en equipo, revisando el proceso para mejorar el producto. Produce con supervisión textos orales adecuados con un guión previo pero con diversos errores.	Planifica y escribe en equipo, sin revisar el proceso. Produce sin supervisión textos orales inadecuados con un guión previo.	No planifica. Escribe en equipo, pero sin revisar el proceso. Produce sin supervisión textos orales inadecuados con un guión previo.
Utiliza oralmente un vocabulario rico, sin repeticiones y original con su expresión. No utiliza coloquialismos ni barbarismos (léxico de la expresión oral)	Utiliza oralmente un vocabulario rico. Realiza repeticiones y usa muletillas. No utiliza coloquialismos ni barbarismos (léxico de la expresión oral)	Utiliza oralmente un vocabulario rico, pero utiliza coloquialismos y barbarismos (léxico de la expresión oral).	No utiliza oralmente un vocabulario rico. Realiza omisiones o repeticiones significativas. Además, utiliza coloquialismos y barbarismos (léxico de la expresión oral).
Domina el tema y tiene seguridad (rigor en la expresión oral).		Domina el tema pero muestra inseguridad y poco convincente (rigor en la expresión oral).	No domina el tema (rigor en la expresión oral).
Tiene un buen tono de voz, vocaliza, hace pausas oportunas y tiene fluidez (habla).	Tiene un buen tono de voz y vocaliza. En ocasiones no muestra fluidez oral (habla).	No levanta la voz, pero sí muestra fluidez y vocaliza (habla).	No vocaliza ni muestra fluidez (habla).
Tiene buena postura, mira a la cara, usa las manos y gesticula (lenguaje no verbal en la expresión oral)	A veces tiene una buena postura, mira a la cara, usa las manos y gesticula (lenguaje no verbal en la expresión oral).	A veces tiene una buena postura y mira a la cara, pero no usa las manos ni gesticula (lenguaje no verbal en la expresión oral).	No tiene buena postura, no usa las manos y tampoco gesticula (lenguaje no verbal en la expresión oral).
Comprende y utiliza el vocabulario específico para explicar la elaboración y presenta el producto final correctamente.	Comprende y presenta el producto final correctamente, con fluidez, seguridad y convincente.	Comprende y utiliza el vocabulario específico para explicar la elaboración y presenta el producto final correctamente,	No comprende y presenta el producto final memorizado.

		aunque no de forma fluida. No muestra seguridad.	
Actúa de modo eficaz en equipos de trabajo, proponiendo ideas y participando en la planificación de metas comunes y transformando ideas en acciones.	Actúa de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes y transformando ideas en acciones.	Actúa de modo eficaz en equipos de trabajo, pero no tiene iniciativa propia.	No actúa de modo eficaz en equipos de trabajo. No hay iniciativa. No propone ideas y tiende a seguir órdenes.

ANEXO 3: "Fantasy Room"



Figura 2. Manuel, I. Elaboración propia (2023, 24 de enero). Exposición *InfinitaMente* de Jaime Hayón. CCCC.



Figura 3. Manuel, I. Elaboración propia (2023, 24 de enero). Exposición *InfinitaMente* de Jaime Hayón. CCCC.

ANEXO 4: "Mediterranean Digital Baroque"



Figura 4. Manuel, I. Elaboración propia (2023, 24 de enero). Exposición *InfinitaMente* de Jaime Hayón. CCCC..



Figura 5. Manuel, I. Elaboración propia (2023, 24 de enero). Exposición *InfinitaMente* de Jaime Hayón. CCCC.



Figura 6. Manuel, I. Elaboración propia (2023, 24 de enero). Exposición *InfinitaMente* de Jaime Hayón. CCCC.



Figura 7. Manuel, I. Elaboración propia (2023, 24 de enero). Exposición *InfinitaMente* de Jaime Hayón. CCCC.

ANEXO 5: obra de Teresa Lanceta



Figura 8. Manuel, I. Elaboración propia (2023, 27 de enero). Exposición de Teresa Lanceta (IVAM).

ANEXO 6: recursos manipulativos

Simbología del color (elaboración propia).

La simbología del color

BLANCO	Pureza, inocencia, optimismo, frescura, limpieza, simplicidad
ROJO	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor, impulsividad
NARANJA	Calidez, entusiasmo, creatividad, éxito, ánimo
AMARILLO	Energía, felicidad, diversión, espontaneidad, alegría, innovación
VERDE	Naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad, celos
AZUL	Libertad, verdad, armonía, fidelidad, progreso, seriedad, lealtad
PÚRPURA	Serenidad, místico, romántico, elegante, sensual, ecléctico
ROSA	Dulzura, delicadeza, exquisited, sentimientos de gratitud, amistad
GRIS	Paz, tenacidad
NEGRO	Silencio, sobriedad, poder, formalidad, misterio

Adaptado de Significados de los colores [Fotografía], por Melaniortizchispe, 2014, WordPress (<https://melaniortizchispe.wordpress.com/2014/01/14/significado-de-los-colores/>). CC BY 2.0.

Autoevaluación individual (elaboración propia).

NOMBRE:.....
FECHA:.....

EMPATÍA
 He opinado con empatía y respeto, valorando las opiniones del equipo. Además, he tenido en cuenta las ideas de mis compañeros.

DEDICACIÓN
 Me he organizado y planificado el trabajo. He utilizado guiones y borradores. Creo que mi grupo ha trabajado en equipo correctamente.

RESPONSABILIDAD
 He asumido responsabilidades y me he ofrecido para ellas. Además, he tenido iniciativa y he propuesto ideas.

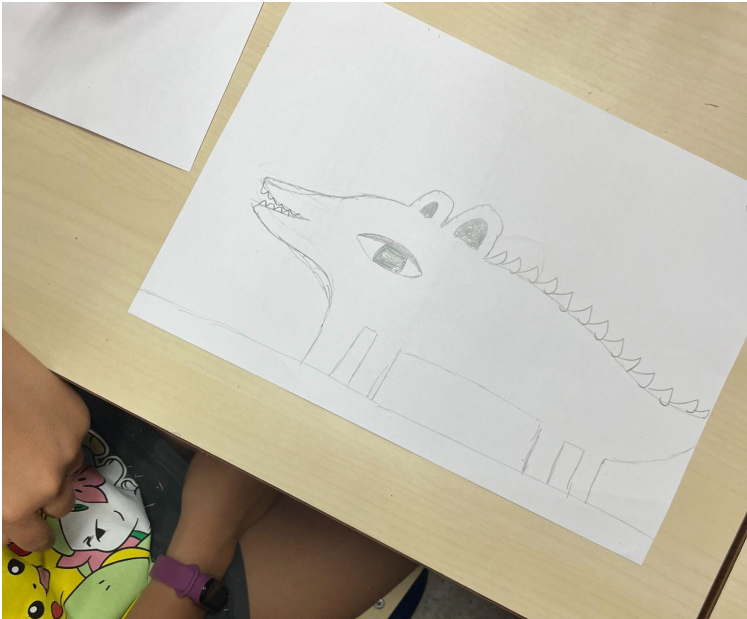
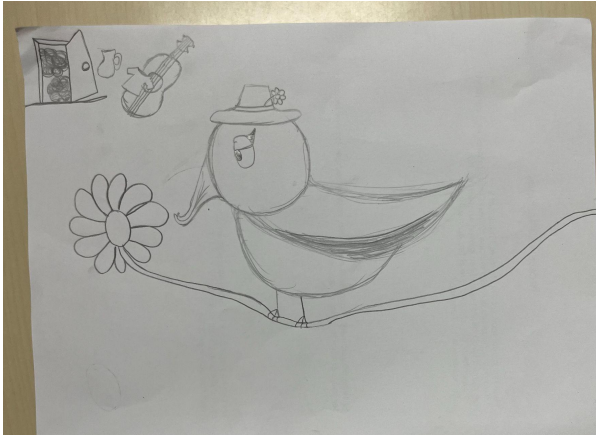
COOPERACIÓN
 Mi trabajo ha complementado el de mi equipo. He aportado ideas al grupo. Además, he sabido involucrarme y cumplir con las metas del equipo.

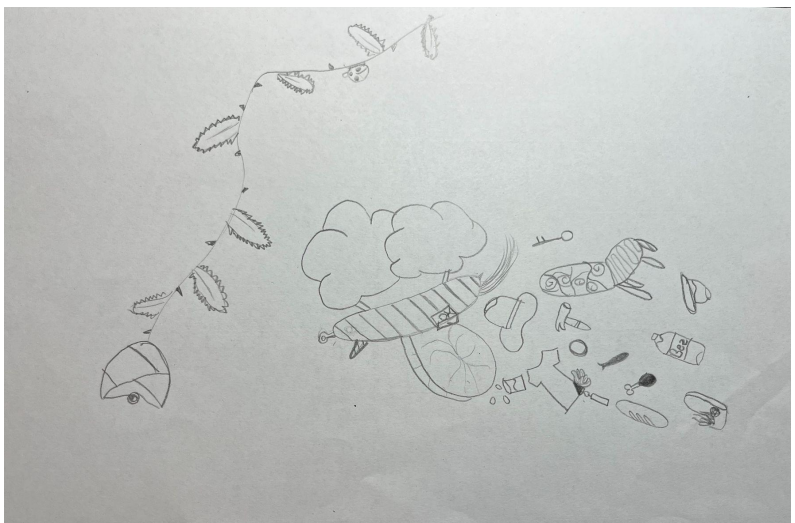
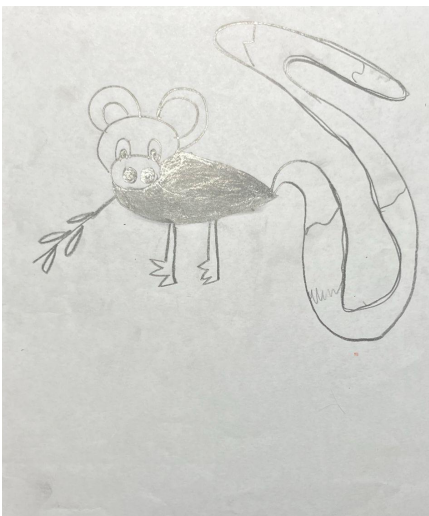
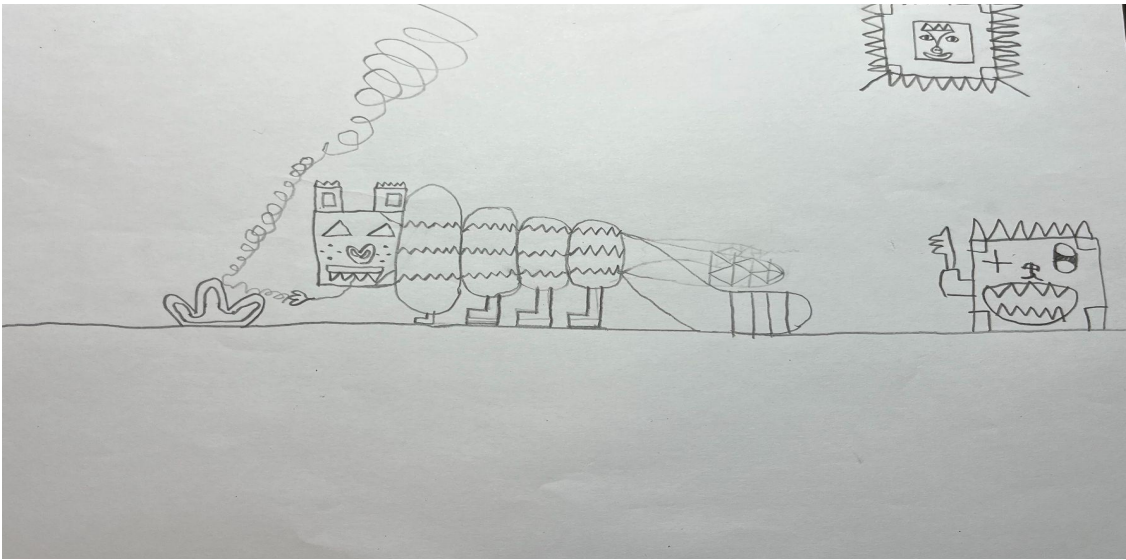
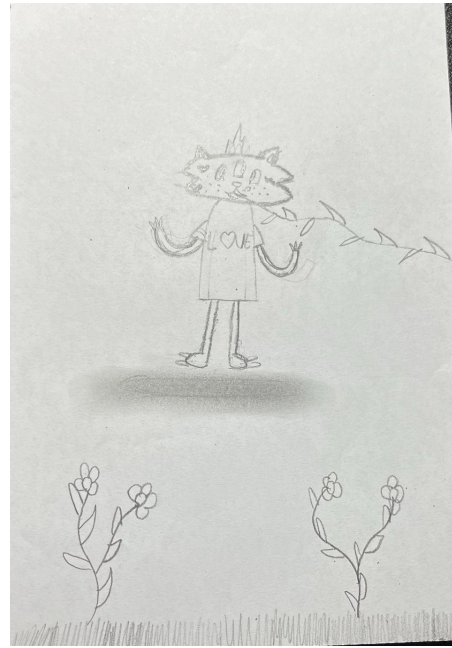
MOTIVACIÓN
 He estado motivado con el trabajo en equipo. Además, he participado en coloquios, debates y exposiciones de forma activa.

PARTICIPACIÓN
 Me he esforzado en las tareas, preguntando cuando lo he necesitado y cuidando todos los detalles (presentación, ortografía, los signos de puntuación, etc).

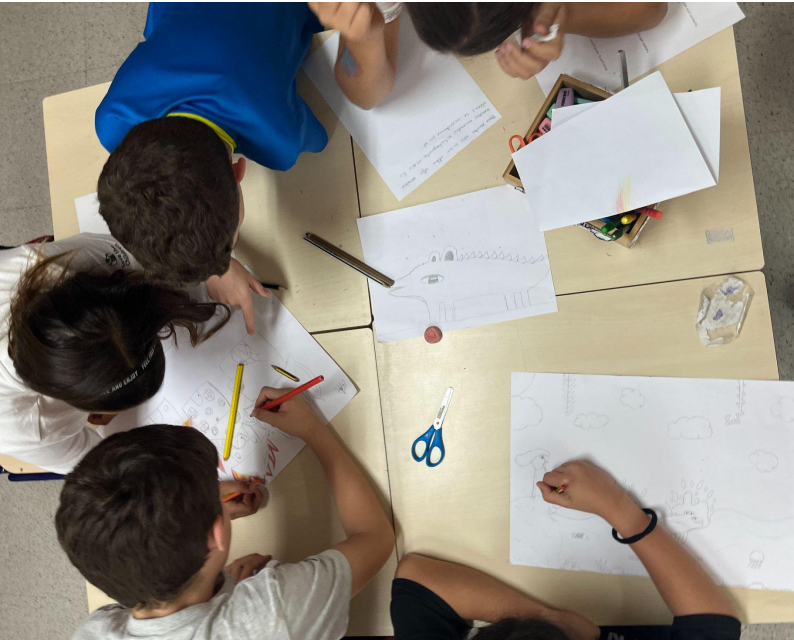
ANEXO 7: resultados de la intervención (Tarea 1)

Sesión nº 1:





Sesión nº 2:



Sesión nº 3:



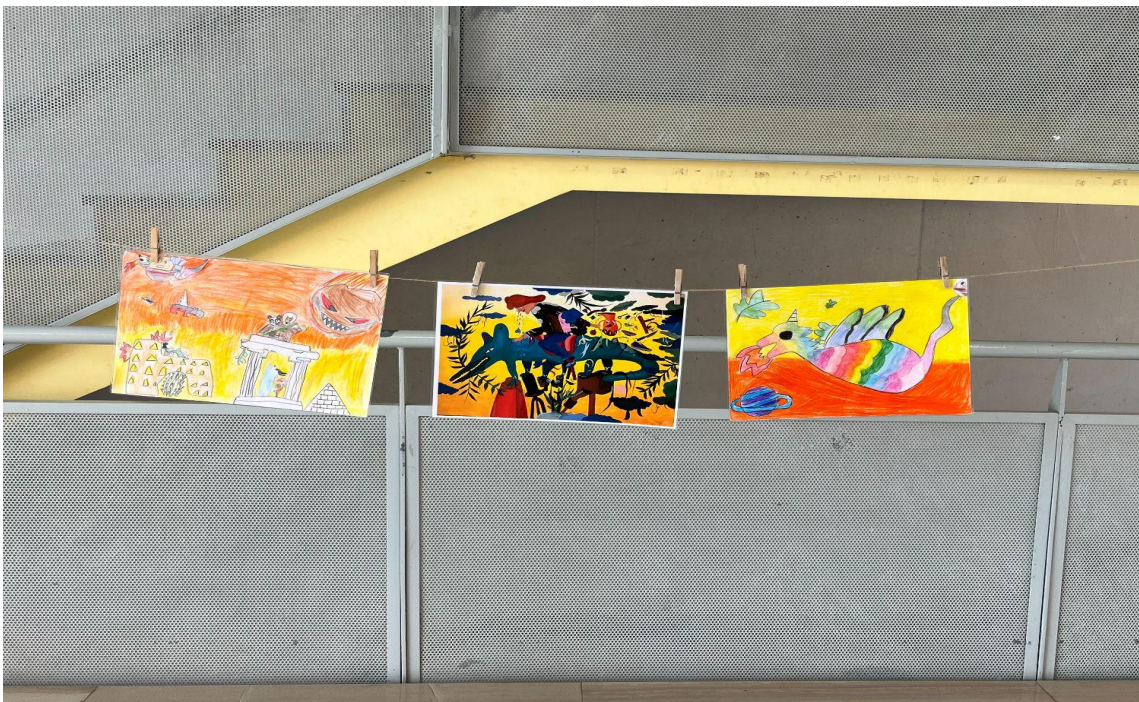
Sesión nº 4:



LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

Érase una vez, un Panzorrndila. Estaban en el templo de la antigua Grecia. Arriba de un cocodrilo y una bruja llamada Patosa. Eran muy peculiares. Se veían asustados, "¿Que os pasa?" preguntamos. "Un monstruo terrorífico me persigue" respondió la bruja. Nosotros nos teníamos que ir, pero no podíamos dejarles así. Les recomendamos un sitio donde nadie les encontraría. Se fueron y nos fuimos. "Estoy muy cansada" dijo la bruja. Hicieron una breve pausa. Al cabo de un rato, la bruja Patosa se subió al lomo y comenzó a galopar como si no hubiera un ¡¡¡MADRAÑA!!! La bruja empezó a tirar las cosas de su mochila para que no le pese tanto. Vieron un dragón con un cuerno y lleno de colores. Era el monstruo. No quería hacer daño solo quería ser nuestro amigo. Nos fuimos con él y era muy buena persona y amigo.

Moraleja: Las apariencias engañan





Un día un Pájaro elefante estaba en una flor y el Mosquito unicornio le picó a Pájaro elefante, le picaba mucho y se alteró un montón. La picadura le transformó en cocodrilorata, entonces una señora que cuidaba de la selva le intentó calmar.

Después, la mujer y el Cocodrilorata recorrieron toda la selva hasta que al final consiguieron espantar al mosquito unicornio y todos los cuidadores fueron a calmarle muy rápido. Lo consiguieron pero el mosquito unicornio volvió.

El chico lo intentó espantar, pero es tan poderoso que le picó en todo el picó. Entonces, la chica les dijo: "chao" y con la planta saltarina les echó fuera de la selva y la otra chica se marchó en busca de una vida mejor.

moraleja: Hay que tener empatía y ayudar siempre a las personas y animales.

LAS AVENTURAS DEL PÁJARO ELEFANTE





Hace muchos años en una aldea de elfos, vivían muchos animales y personas extravagantes. Un día, las aldeas se incendiaron por la culpa del cambio climático y se vieron obligados a huir.

Luego, se separaron porque cada uno creía que tendrían mejores oportunidades en un sitio. La niña y su mascota (una especie de cocodrilo) fueron camino de la costa con la esperanza de encontrar agua en abundancia.

Al final, consiguieron llegar al mar y se alojaron allí. Les han encontrado a sus amigos (los "Tjocornios") y les dijeron: «¿Qué hacéis aquí?» y les respondieron: «Porque queríamos saber donde estabais y pensábamos que habíais muerto» y vivieron felices sabiendo que sus amigos estaban a salvo.

Moraleja: Siempre hay que tener un plan "B"

Los imigrantes extravagantes.



Sesión nº 5:





