



TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO EDUCACIÓN PRIMARIA

**PROYECTO ARTÍSTICO PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD
A TRAVÉS DE LA REALIZACIÓN DE UN MUNDO PARTICULAR
INSPIRADO EN LA OBRA DE GAUDÍ
PARA CUARTO DE PRIMARIA.**

Alumna: Sonia Luri Gómez

Tutora: Rosa Ana Escoín Morellá

Educación Artística: Plástica

2016/2017

“La creatividad es el patio de juegos de la inteligencia ”
(Anónimo)

Debo dar las gracias:

En primer lugar a mis padres, Santiago y Teresa, por haber hecho de mí una persona creativa y haberme educado en la libertad, en el valor de la cultura y las expresiones artísticas.

Por sus sabios consejos y paciencia, a mi hermana Estela, excelente profesora y mejor amiga en la cual veo siempre un modelo a seguir.

A mi encantador sobrino Ximo y a mi “casi sobrina” Ana, por colaborar conmigo en este trabajo aportándome su frescura e imaginación con sus originales dibujos.

A mi amigo Frank, por sus críticas constructivas, llenas siempre de un sentido estético muy particular.

A mi pareja, Iván, por haber sufrido mis agobios y angustias a lo largo de este trabajo y por la tranquilidad y amor que me da.

Y por último a Rosa Ana, mi tutora, ya que ha sabido dirigir mis pasos de una manera acertada, siempre sin coartar mi imaginación y motivándome para realizar un trabajo original y bien hecho.

Gracias a todos,

Sonia

ÍNDICE

1.-RESUMEN DEL PROYECTO	PÁG. 4
2-PALABRAS CLAVE	PÁG. 4
3.-MARCO TEÓRICO	PÁG. 4-10
3.1 DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD.....	PÁG. 4-5
3.2 INDIVIDUOS CREATIVOS-CARACTERÍSTICAS.....	PÁG. 5-7
3.3 FASES DEL PROCESO CREATIVO.....	PÁG. 7-8
3.4. LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA.....	PÁG. 8-10
3.5. PROYECTOS ARTÍSTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN...	PÁG. 10-12
3.6 ANTONIO GAUDÍ Y LA ENSEÑANZA DE LA CREATIVIDAD.....	PÁG.12-13
3.7.INTERÉS ACTUAL DEL TEMA.....	PÁG. 13
4.OBJETIVOS DEL TFG	PÁG.14
5.- METODOLOGÍA	PÁG. 14-15
5.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	PÁG. 15
5.2.CONTENIDOS DEL PROYECTO.....	PÁG. 15
5.3 COMPETENCIAS BÁSICAS DEL PROYECTO.....	PÁG15-17
5.4.METODOLOGÍA DEL PROYECTO.....	PÁG. 17
5.5 TEMPORALIZACIÓN DEL PROYECTO.....	PÁG. 17
5.6 ACTIVIDADES DEL PROYECTO.....	PÁG. 18
5.7 RECURSOS DIDÁCTICOS Y METODOLÓGICOS DEL PROYECTO.....	PÁG. 18
5.8 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL PROYECTO.....	PÁG. 18
5.9 INTERDISCIPLINARIEDAD DEL PROYECTO.....	PÁG. 18
5.10 EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	PÁG. 18
6. RESULTADOS:DISCUSIÓN E INTERPRETACIÓN	PÁG 18
7.-CONCLUSIONES	PÁG19-23
7.1 CONCLUSIONES ELABORACIÓN TFG.....	PÁG19-21
7.2.CONCLUSIONES VIABILIDAD APLICACIÓN PROYECTO EN EL AULA.....	PÁG.21-22
8.-DOCUMENTACIÓN, BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	PÁG.23

1.-RESUMEN DEL PROYECTO

Este documento está centrado en fomentar la creatividad del alumno en la escuela, a través de una serie de actividades, cuyo colofón será la realización de una maqueta de un mundo imaginario inspirado en la obra de Antonio Gaudí.

Mediante el proyecto diseñado para todo el curso escolar, el alumno no sólo alcanzará los objetivos propuestos para la asignatura, sino que abordará el estudio de las artes plásticas desde una visión distinta. Aprenderá a ver los objetos que le rodean con una perspectiva nueva y a crear producciones artísticas, inspiradas en la obra de este genio.

El estudio de la obra de Gaudí, no será un estudio en profundidad, sino que servirá de hilo conductor para realizar una serie de actividades. Se realizará un viaje a la estética de mil detalles y elementos de la naturaleza en los que se inspiraba el arquitecto, a su vida y a su época.

De una forma lúdica, imaginativa y cooperativa, los alumnos irán construyendo en cada evaluación, las piezas que más tarde formarán parte del producto final (la maqueta de un mundo imaginario) que servirá como exposición a final de curso y servirá de escenario de juego.

También se realizarán actividades interdisciplinares, en las cuales los niños podrán ver la conexión directa que tienen las artes plásticas con el resto de las asignaturas y así disfrutar de experiencias diversas como: juegos, excursiones, teatro de marionetas...en las que el nexo común es el arte.

Todas las actividades formarán parte de un proyecto que se impartirá un día a la semana, en el cual los niños serán evaluados no sólo por los conocimientos interdisciplinares y el dominio de las técnicas plásticas, sino también por la creatividad empleada a la hora de ejecutar todas las actividades del proyecto.

2-PALABRAS CLAVE

Creatividad. Flujo creativo. Educación artística. Antonio Gaudí

3.-MARCO TEÓRICO

3.1. DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD

Desde el comienzo de la historia el hombre, se ha definido como un animal creativo, desde este punto de vista, la creatividad es entendida como la capacidad de encontrar soluciones a los problemas. Pero en referencia al sujeto según (grupo 7 informe) "la creatividad se define por el pensamiento divergente, por la originalidad, la flexibilidad, la sensibilidad, la capacidad de inventiva, la imaginación, etc. por la capacidad de cambiar los "patrones de percepción" establecidos por la experiencia para poder desarrollar "patrones de acción". Esta definición hace referencia a la capacidad de innovar en la forma de pensar de los humanos, poniendo especial atención al pensamiento divergente.

El pensamiento divergente entendido como el procedimiento a través del cual se generan las ideas creativas, a través de la experimentación y así llegar a las soluciones. Alejado del

pensamiento lógico. Ocurre de forma espontánea, como una explosión de ideas, que luego son organizadas por el pensamiento convergente.

Para entender mejor esta definición hay que acercarse a las habilidades y aptitudes de una persona creativa...

Tal como se hace referencia en el libro "Diez ideas clave. El aprendizaje creativo" Joy Paul Guilford (1950) y sus colaboradores idearon una serie de test con el propósito de identificar ciertas habilidades o aptitudes creativas, las más importantes serían las siguientes:

***Fluidez.** Es la facilidad para generar gran cantidad de ideas, relacionarlas entre ellas y saber expresarlas.
Puede ser:
 Fluidez de ideas-referida a la producción cuantitativa de ideas
 Fluidez de asociación -en cuanto al establecimiento de relaciones
 Fluidez de expresión -facilidad de construcción de frases.

***Sensibilidad-** capacidad que poseen las personas creativas para descubrir diferencias, dificultades e imperfecciones. Tienen además una actitud receptiva ante el mundo y ante los problemas.

***Originalidad-**Es la aptitud para producir respuestas ingeniosas o novedosas, descubrimientos o asociaciones singulares, de uno mismo. Es una cualidad fundamental.

***Flexibilidad.** Es la capacidad de buscar la solución en campos distintos, cambiar, replantearse o reinterpretar ideas y situaciones. Puede ser espontánea y adaptativas.

***Elaboración.** Es la aptitud para desarrollar, ampliar o trabajar al detalle las ideas, con el propósito de completar, matizar, mejorar y acabar la tarea iniciada.

*** Redefinición:** Es la capacidad de transformar o reestructurar percepciones, conceptos o cosas, encontrar nuevos usos y puntos de vista en los objetos, en las ideas o en las personas, cambiando de sentido o de orden, de eficacia, de forma que sirvan o se conviertan en otra cosa distinta.

En nuestra vida diaria la creatividad se activa, siempre que necesitamos solucionar un problema. En todos los individuos y en mayor o menor escala, para cualquier situación que requiera el uso de nuestra capacidad creativa, se ponen en funcionamiento las capacidades o actitudes antes mencionadas de una manera espontánea.

También podemos definir la creatividad como expone Barron (1988) (capacidad de imagen y creatividad p.49) la capacidad de dar lugar a un producto nuevo que estará provisto de originalidad, su aptitud, su capacidad y su adecuación a la hora de cubrir una necesidad. Teniendo en cuenta que puede llamarse producto creativo cosas tan diversas como: una nueva solución a un problema matemático, un invento, nuevo tratamiento médico, elaboración de una nueva receta de cocina, etc.

3.2 INDIVIDUOS CREATIVOS-CARACTERÍSTICAS

Todos somos creativos, la creatividad no es un talento innato. Es un fenómeno común a los dos sexos, no se limita sólo a actividades artísticas y no es algo reservado a una minoría elitista. Así según menciona en el artículo "Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos" (grupo SI(e)TE) "*La creatividad es una capacidad natural, pero que se perfecciona con la práctica, en ello se diferencia del talento (natural)*".

No es cierto que la creatividad se dé sólo en las personas más inteligentes, aunque dicha relación se ha estudiado con insistencia, se ha llegado a la conclusión de que la creatividad es un conglomerado de capacidades independientes de la inteligencia. Creatividad se confunde con la definición de “genialidad”, persona capaz de recrear nuestra representación del cosmos o parte de él de una manera que no es comparable con ninguna recreación previa.

Abundando en las características de los individuos creativos, las investigaciones que se detallan en el libro “Capacidad de imagen y creatividad” , se habla de individuos poco activos físicamente y en lo que se refiera a su conducta, los estudios(Khatena, 1982a) revelaron que suelen caracterizarse por la poca sistematicidad, la variabilidad, la poca apetencia por situaciones estructuradas. Aunque, a nivel de relaciones con sus iguales, gozan de gran sentido del humor, que les convierten en una buena compañía, provocando el disfrute y sorpresa de los que le rodean...

Por otra parte, el contexto escolar para las personas creativas, suele ser un lugar restrictivo y demasiado rígido para desarrollar todo su potencial. Larga es la lista de genios creativos que sufrieron fracasos escolar (Picasso, Einstein, Giuseppe Verdi, Thomas Edison, Stephen Hawking...)

Al estudiar la vida del artista Antonio Gaudí, figura central de este TFG, podemos comprobar que en su época de estudiante, era una persona muy creativa, pero no acataba bien la disciplina de los profesores universitarios. Su gran personalidad y capacidad de imaginar sus futuras creaciones, hicieron de él un genio excepcional, pero con un expediente académico alejado de menciones honoríficas.

Abordando las características de los individuos creativos desde el punto de vista de las inteligencias múltiples de Gardner (2010a), manifestó que una persona no es creativa en general; no se puede decir que una persona sea “creativa”. *“Debemos decir que es creativa en X cosa, ya sea en escribir, enseñar o dirigir una organización. La gente es creativa en algo.”* El autor así manifestaba su idea de que todos tenemos una capacidad creativa especial para alguna actividad, algo en lo cual destacamos y somos diferentes a los demás. Eso que nos distingue es nuestro potencial a desarrollar y en lo que deberíamos trabajar con más dedicación.

La teoría de Gardner es, según el libro “10 ideas clave. El aprendizaje creativo” (p-35), ampliada por otros autores como Goleman, Kaufman y Ray 2000 que sostienen que *“la creatividad se puede desarrollar a través de un proceso educativo favorable a cualidades como el cambio, la originalidad, la flexibilidad o la imaginación. La creatividad es útil en todos los ámbitos de la vida. La persona creativa tendrá la ventaja de poder encontrar y trasladar soluciones y respuestas ingeniosas de un campo de conocimiento a otro.”* Reforzando así la idea de educar en la creatividad.

¿Cómo podemos evaluar el nivel de creatividad?

La creatividad no puede ser evaluada mediante un test parecido al de cociente intelectual, pero puede ser estudiada por sus características comunes a todas las personas creativas (como se detalla en el libro “Diez ideas clave. El aprendizaje creativo”p26) que son:

Según Mihály Csikszentmihályi, psicólogo de la universidad de Chicago que realizó estudios sobre la creatividad en y otros aspectos del pensamiento. Los creativos tienen una experiencia placentera al realizar su trabajo, y a ese estado de conciencia lo denominó: “el momento blanco” o “Flujo”.

Características:

- Hay metas claras en cada paso del camino. En el estado de flujo siempre se sabe lo que debe ser hecho.
- Hay un feedback inmediato a las propias acciones. Los individuos que continúan haciendo un trabajo creativo son aquellos que pueden retroalimentarse a ellos mismos, sin esperar oír la voz de los expertos.
- Hay un balance entre los desafíos y las habilidades.
- Las distracciones se excluyen de la conciencia.
- No hay miedo al fracaso. No se preocupan del fracaso.
- La autoconciencia disminuye. Hay una despreocupación por el ego, y el yo se expande por medio del autoolvido. Además después de tener éxito ante una dificultad desafiante, puede emerger un autoconcepto más fuerte.
- Se pierde el sentido del tiempo. Dependiendo de la actividad que se desarrolle.
- La actividad se vuelve un fin en sí misma. El secreto para la felicidad es aprender a estar en estado de flujo en casi todos los momentos y, por lo tanto, intentar que todo el trabajo que hagamos valga la pena hacerlo por sí mismo, no para conseguir una meta.

Este “flujo” creativo, en el que el individuo pierde la noción del tiempo y simplemente realiza una actividad de una manera tan libre y natural, la imaginación fluye y las obras de arte se materializan. Este estado es al que se refieren metafóricamente los artistas cuando afirman que les visitan “las musas”, divinidades que según la mitología griega eran las inspiradoras de la música y el arte.

3.3 FASES DEL PROCESO CREATIVO

Según (R.Juanola i Terradellas) en sus artículos sobre Arte, ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativa italiana, la creatividad se puede explicar como un desarrollo en tres fases que parten de objetivos diferentes y se concretan en metodologías diversas:

Primera fase: de la evolución del pensamiento creativo: recogida de datos (dibujos), organización descriptiva y primeras generalizaciones de la información.

Segunda fase. Análisis del fenómeno creativo y sus elementos; planteamiento y resolución de problemas.

Tercera fase: la meta cognición. La creatividad como producto de una serie de operaciones cognitivas encabezadas por la autoconciencia de los procesos mentales.

Más detalladamente se analiza el proceso creativo por González Fontao M.P. (1997) en el libro “Capacidad de imagen y creatividad” (p52) Las sucesivas aportaciones de otros teóricos (Koestler, 1964; Gruber 1974) han contribuido a elaborar una secuencia de pasos del proceso creativo y es:

La preparación	Fase en la que se adquieren conocimientos y actitudes y posteriormente surgirá el pensamiento creador. Se analiza el problema desde distintos ángulos y se intentan soluciones lógicas. Única parte en el proceso creativo en la que puede contribuir directamente la enseñanza.
La incubación	Etapas en la que el creador se aleja del problema, deja paso al proceso inconsciente. Entra en funcionamiento el conjunto de elementos cognitivos no verbales. Cuando el inconsciente encuentra una combinación especialmente prometedora, la deposita en la conciencia periférica.
La iluminación	Cuando la nueva idea se hace plenamente consciente, el problema se reestructura y se encamina a la solución. Momento de excitación
La verificación	Confirmación de que la nueva idea lleva a una solución satisfactoria, está sujeta al reconocimiento lógico puesto en su forma final.

Todo proceso creativo precisa de imaginación para crear una idea y luego ser capaz de plasmarla. Esas ideas han de ser originales y libres de prejuicios, si somos capaces de alejarnos de las experiencias previas y evolucionar es cuando realmente el proceso creativo avanza. Después debemos realizar tal como se explica en el artículo “Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos” (grupoSI(e)TE)(p11) una evaluación y autocrítica dentro del proceso creativo. Debemos ir más allá después de la creación y autoevaluar de manera objetiva el resultado obtenido.

En ocasiones ser críticos con nuestra obra, resulta la tarea más difícil, porque todo este proceso supone reflexionar sobre si el producto creado está de acuerdo a nuestras expectativas iniciales y si realmente es algo original y no “contaminado” por las tendencias, las modas y las ideas ajenas.

3.4. LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

En la actualidad de la escuela, los alumnos están sujetos a los contenidos del currículum que hacen que la metodología de enseñanza-aprendizaje sea excesivamente encorsetada y rígida a la hora de impartir las clases. Según Ken Robinson (art. "La buena escuela no asfixia la creatividad" 2013) *"al profesor sólo le interesa que se conteste lo que está en los contenidos del temario, lo que provoca la frustración de aquellos niños que son más arriesgados y a los que les gusta improvisar. Eso provoca que cada vez se atrevan menos a pensar de manera diferente por miedo a equivocarse. Tienen un comportamiento más rígido y convergente. Todo ello, en opinión del pedagogo, tiene su origen en una escuela anacrónica concebida durante la revolución industrial pensando en la producción en cadena. Un esquema que casa mal con una sociedad basada cada vez más en los servicios y el conocimiento."*

Con este modelo de escuela, la educación de la creatividad queda en manos de la buena voluntad del maestro/a y en la decisión de emplear una metodología más dinámica e innovadora para reforzar esta valiosa cualidad.

La importancia de la creatividad en la escuela, va más allá de lo realmente artístico. El alumno con creatividad, es un alumno que puede tener más armas para manejarse adecuadamente en la vida. El desarrollo de esta cualidad, le llevará a ser capaz de encontrar la solución a sus problemas de una manera más sencilla, empleando los conocimientos junto con las enseñanzas experimentadas.

Hay asignaturas que admiten un mayor grado de creatividad, como por ejemplo las artes plásticas. En estas clases los alumnos pueden crear de una manera natural, ya que es el ambiente idóneo para fomentar esta capacidad.

Pero se ha de hacer de una manera que permita que exista el "flujo creativo". Un educador experto en el aula percibe, aunque sea borrosamente, cuándo un alumno está en condiciones o a punto de dar una respuesta creativa.

Cuando hacemos referencia al proceso creativo en el aula, no debemos olvidar el papel del docente, este no debe interferir en el proceso de una brusca, ya que puede dirigir en exceso a los alumnos de manera que la respuesta creativa no sea pura. Para fomentar el desarrollo de la creatividad de una manera fluida, hablamos del "principio de la no intervención" (artículo grupoSI(e)TE)(p10) cuando está a punto de producirse una respuesta nueva, espontánea, por el propio sujeto.

Según este principio, el docente ha de dejar que las ideas de los alumnos evolucionen de una forma natural, no ha de interferir en la capacidad de encontrar soluciones, ni ha de interrumpir las fases creativas de los alumnos. Sólo podrá indicar, explicar y dar instrucciones en la fase de preparación para luego dejar a los alumnos que continúen con el resto del proceso por ellos mismos.

En la escuela actual, debería haber sitio para un modelo de aprendizaje más creativo. La creatividad ha de estar presente como un arma que en el futuro favorecerá el desarrollo

profesional y personal del adulto Por tanto debemos proponer actividades en todas las asignaturas, en las cuales los niños creen, representen, interpreten, busquen soluciones, etc., para que puedan ser dueños de un aprendizaje más creativo.

En el libro Alsina P, Díaz. M, y otros(2009) " 10 ideas clave. El aprendizaje creativo" nos enumera :

*PRINCIPIOS QUE AYUDAN A DISEÑAR UN CURRÍCULO GLOBAL
E INTEGRAL BASADO EN UN APRENDIZAJE CREATIVO*

*Determinar, con el conocimiento del alumnado, las competencias, los propósitos y los objetivos que queremos conseguir en cada una de las actividades programadas.

* Proporcionar instrumentos o estrategias docentes que ayuden a entusiasmarse, ampliar su capacidad y potenciar su inteligencia.

* Proponer actividades controladas, guiadas y libres que contribuyan a tomar iniciativas.

* Involucrar al alumnado en la participación activa durante la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes.

*Favorecer el interés y la motivación del alumnado hacia el aprendizaje por medio de actividades que despierten su talento creativo.

*Propiciar el uso de respuestas originales.

* Fomentar la interacción y comunicación entre el alumnado a partir de la creación de grupos de trabajo, de manera que favorezca la adquisición de hábitos y habilidades creativas.

*Evaluar la utilidad y calidad de las tareas educativas a partir de actividades que propicien un marco de disciplina y de trabajo.

*Plantear una evaluación cooperativa /profesorado-alumnado- institución escolar.

*Enseñar a preguntar y a relacionar lo aprendido vinculándolo con las experiencias de vida del alumnado

3.5-PROYECTOS ARTÍSTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN.

Una de las actividades que más favorecen el desarrollo de la creatividad del alumno son proyectos artísticos.

Según Anne Bamford (2009), en su libro "El factor ¡Wuuu! El papel de las artes en la educación". p107

UN PROGRAMA ARTÍSTICO DE CALIDAD debe tener:

Estructura

- colaboración activa con personas y organizaciones creativas
- Accesibilidad para todos los niños
- Formación continua
- Estructuras organizativas flexibles
- Responsabilidad compartida en la planificación e implantación

- Límites permeables entre la escuela la organización y la comunidad local
- Estrategias de evaluación detalladas

Métodos

- Basado en proyectos
- Trabajo en equipo y colaboración
- Fomento de la investigación
- Potenciación del debate, el intercambio de ideas y la presentación de experiencias.
- Reflexión formal e informal, de tipo formativo y complementario
- Meta reflexión crítica sobre enfoques de aprendizaje y posibles cambios
- Énfasis en la creación activa
- Con vínculos y holístico
- Comprende la presentación y la exposición públicas
- Utiliza los recursos, el entorno, y el contexto locales en el aspecto material y en el contenido
- Combina el desarrollo de los lenguajes específicamente artísticos con filosofías pedagógicas creativas
- Ayuda a las personas a superar barreras de sus percepciones, a asumir riesgos y a materializar todo su potencial

(Bamford 2009 , p112) Tras el estudio de la implementación de proyectos artísticos en la escuela, pudo observar que lo más llamativo era la curiosidad con la que los alumnos/as se enfrentaban al mundo que les rodea, a través de proyectos y actividades que le requerían la solución de problemas. En diferentes estudios prácticos, se comprobó que los participantes con una mentalidad abierta, imaginativa y creativa eran un pilar clave en cualquier proceso de aprendizaje y la mayor parte lograba sacar el máximo provecho las actividades a través de enfoque artísticos basados en proyectos.

Los niños participaban a través de procesos de experimentación artística, analizaban su entorno y encontraban la solución a los problemas planteados..

También se puso de relieve la importancia del carácter colaborativo de los proyectos artísticos como factor positivo a la hora de fomentar el trabajo en equipo y los valores de cooperatividad. Todos los miembros del proyecto se hallan muy implicados y comparte un fin común.

En este estudio (Bamford 2009), se pudo observar una mejora notable en el rendimiento académico del alumnado. Los alumnos se encuentran muy motivados a la hora de desarrollar su talento en un entorno seguro, asumen retos y adquieren confianza en sí mismos. Todo ello proporciona una mejora de la autoestima del alumno.

Las ventajas de una educación artística de calidad, que fomente la creatividad son numerosas:

<ul style="list-style-type: none"> * Mejora de competencia cognitivas. *Resolución de problemas. *Reflexión crítica. *Capacidad de colaboración. *Mejora del rendimiento académico. *Mejora actitud hacia el centro. potencia la cooperación, respeto , responsabilidad y tolerancia y la valoración. *Tiene efectos positivos sobre el desarrollo de la conciencia social y cultural 	<ul style="list-style-type: none"> *Estimulan la creatividad y la imaginación. *Una buena educación artística puede fomentar unos enfoques pedagógicos más creativos e interesantes. *Beneficios en la salud y el bienestar. *Vehicula procesos de aprendizaje estructuralmente diferentes de los de otras disciplinas del plan de estudios. *Más creatividad, más agudeza mental.
--	---

3.6-ANTONIO GAUDÍ Y LA ENSEÑANZA DE LA CREATIVIDAD

La necesidad de tener un hilo conductor que muestre sea de creatividad desmesurada hace de la elección de Antonio Gaudí sea la más adecuada. El fomento del desarrollo de esta cualidad en la escuela, entraña traspasar barreras mentales y prejuicios ante la solución de problemas artísticos. Nadie mejor ejemplo que un artista que creó una estética única y una metodología de trabajo original, basada en la experimentación, para servir de ejemplo a la hora de realizar actividades encaminadas a mejorar la creatividad de los alumnos.

Al igual que Robinson planteaba una educación novedosa en la que los alumnos pudieran pensar de forma diferente Gaudí en sus años de escuela ya luchó contra los preceptos escolares que le asfixiaban, tal como se relata J.Bergos(1976) en el libro “Gaudí” *“Iniciado en el arte de enterarse por sí mismo de la realidades circundantes, de sus elementos, relaciones y conjuntos, desatendía a veces de las explicaciones del maestro, no por falta de atención, sino por tenerla concentrada en su estudio directo. Y así corregía a su profesor cuando explicaba que las alas sirven a las aves para volar y Gaudí le repuso que las gallinas de su hogar campestre no solían volar pero que cuando corrían se ayudaban con las alas. En los ratos de asueto mientras sus compañeros correteaban, el observaba, organizaba y mejoraba los juegos”*.

En Gaudí existe la confluencia de talento y creatividad, como hemos explicado el talento es una cualidad innata y la creatividad es una cualidad a educar y desarrollar. Y precisamente su creatividad y el autodidactismo que le motivaban, hacen de él el ejemplo perfecto para que el alumnado se lance a experimentar y crear aquello que son capaces de imaginar.

Fue un arquitecto de gran capacidad imaginativa, que visualizaba en su mente sus obras antes de transformarlas en realidad. Su metodología era original y novedosa, ya que influenciado por sus orígenes artesanos (su padre era calderero) realizaba maquetas tridimensionales en las que reflejaba con todo lujo de detalles la obra a ejecutar. Pocas veces realizaba planos detallados.

La creatividad en él era muy fuerte y tenía en cuenta todos los aspectos: decorativos, funcionales y estructurales a la hora de realizar una creación. Sus creaciones son originales, inspiradoras, coloristas y llenas de detalles artesanales: cerámica, vidrieras, forja de hierro, carpintería. Realizó innovaciones como el "trencadís" (técnica con piezas de cerámica).

Gaudí desde muy joven era consciente de su especial don para el arte. Estudió y descubrió leyes geométricas regladas, como el paraboloides hiperbólico, el hiperboloides, el helicoides y el conoides. Como él manifestó "La originalidad consiste en volver al origen" frase que refleja como fuente de inspiración la naturaleza.

Las obras de Gaudí han alcanzado un reconocimiento internacional, siete de sus obras han sido consideradas Patrimonio de la Humanidad por la Unesco.

3.7.INTERÉS ACTUAL DEL TEMA

Debido a los nuevos tipos de ocio que actualmente imperan, en el cual el niño realiza actividades más pasivas y poco vinculadas a la creatividad, encamino mi trabajo final de grado, al fomento de la misma y a la consecución de a través de un proyecto, cuyo resultado final será un escenario de juego, fomentar la inteligencia artística y potenciar al máximo los valores pictóricos y creativos del alumno.

El uso de las TIC por parte de los alumnos de cuarto de primaria, de una manera poco adecuada, hace que sea necesario compensar, ese exceso de información digital que dificulta el correcto desarrollo de la creatividad, con actividades experimentales. Estas permitirán al alumno alcanzar los objetivos de educación plástica del curso y a la vez desarrollar la imaginación y divertirse.

La escuela, continúa siguiendo modelos anacrónicos en desuso, que hacen que el alumno reciba conocimientos para luego evaluar aprendizajes no experimentales y mecánicos. Si se fomenta la creatividad, los niños desarrollarán un sentido crítico y una capacidad de autoaprendizaje que pueden trasladar a todas las asignaturas del currículum y que será un vehículo para conducirse en su vida adulta.

4.-OBJETIVOS DEL TFG

Los objetivos principales de este TFG son:

Desarrollo de la creatividad a través de actividades que están íntimamente relacionadas con la obra de Antonio Gaudí y la realización de la maqueta de un mundo imaginario, como resultado final del proyecto.

A través de esta propuesta, el mundo personal del niño trasciende al acercarse a una visión original y distinta, como es la obra de Antonio Gaudí y la observación de su peculiar interpretación de la naturaleza. El artista es un ejemplo de genio creativo poco convencional, ya que experimentaba realizando maquetas en lugar de realizar planos detallados, como otros profesionales de la arquitectura, de la época. También tenía una personalidad muy particular, ya que su visión de las cosas, le hizo ser poco convencional a la hora de buscar soluciones prácticas a los problemas planteados en sus creaciones.

El profesor usando la obra de Gaudí, como temática general del proyecto, ha de ser capaz de motivar a sus alumnos para que puedan apreciar el entorno de una forma más libre y abierta. Mirar el mundo que les rodea, ha de ser un ejercicio de descubrimiento y análisis que conlleve una nueva percepción de la realidad.

Las actividades (artísticas e interdisciplinarias) propuestas inducirán su desarrollo a nivel creativo y la percepción del entorno que le rodea cambiará. Los conocimientos serán aprendidos de una forma estimulante y lúdica e íntimamente relacionada con la capacidad de expresión artística.

Los alumnos serán capaces de realizar producciones artísticas que luego formarán parte de la actividad final que es la construcción de la maqueta de un mundo.

5.- METODOLOGÍA

La metodología a seguir es la de proyecto anual (todo el curso), a realizar un día a la semana (mi día elegido, sería los viernes debido a que el proyecto me parece más motivador y relajado para que sea trabajado ese día de la semana) en el cual se realizarán actividades interdisciplinarias (excepto de inglés, música, educación en valores, religión y educación física) combinadas en estrecha relación con actividades de plástica.

He elegido realizar un proyecto anual sobre la obra de Antoni Gaudí debido a lo extenso del tema y a mi preferencia personal por el artista. El arquitecto se inspiraba en la naturaleza para planificar y diseñar sus obras de una manera original, esa visión es la que quiero transmitir a los alumnos con este proyecto, la manera espontánea en la que todo lo que nos rodea se integra en el arte.

Durante un curso escolar, se ahonda en la escultura y arquitectura del genial artista para favorecer el crecimiento del nivel artístico al imbuirse en su estética particular y especial. Pero, sin dejar de lado los objetivos del currículum de primaria, tanto en las actividades de plástica como en las actividades interdisciplinarias. Este proyecto revela, de una forma sencilla, la vinculación tan estrecha del arte con el resto de las asignaturas de forma natural.

Como principal objetivo se perfila el incentivar la creatividad del alumno realizando actividades diversas que conducirán a la realización de una creación artística muy elaborada, que a su vez será compendio de todo lo visto durante el curso.

Así mismo, durante las evaluaciones, se van realizando creaciones que por sí solas ya tienen sentido y, que al final de curso formarán parte de ese mundo que van a construir. Los niños irán fabricando piezas como son: los habitantes, un medio de transporte y un edificio así cada evaluación ellos obtienen una recompensa por su esfuerzo y eso les sirve de acicate para continuar interesados en el resto de las tareas propuestas.

5.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO

Los más generales son:

- Desarrollar la creatividad a través de la realización de actividades artísticas inspiradas en la obra de Antonio Gaudí.
 - Creación de la maqueta de un mundo imaginario inspirado en la estética de Antonio Gaudí.
- *Se desarrollan con más exactitud en cada actividad (Anexo1)

5.2 CONTENIDOS DEL PROYECTO

- Vida y obra de Antonio Gaudí
- Técnicas de plástica variadas: collage, mosaico, dibujo, dibujo geométrico...
- Contenidos interdisciplinarios: ciencias naturales, ciencias sociales, lengua castellana, lengua valenciana y matemáticas.

*Todo ello desarrollado con más detalle en cada actividad: (Anexo 1)

5.3 COMPETENCIAS BÁSICAS DEL PROYECTO

*Se detallarán con más precisión en cada actividad propuestas- (Anexo 1)

Las competencias que podrán adquirir con la realización de este proyecto en clase son:

1.-Competencia comunicación lingüística C1

Los alumnos han de realizar numerosas actividades en las que tienen que realizar exposiciones orales ante los demás miembros de clase, por tanto han de cuidar el léxico, la entonación y la correcta construcción de las frases.

Por ejemplo en la actividad del teatro de marionetas se conjuga el desarrollo del lenguaje oral y escrito y es interesante porque han de saber modular la voz para interpretar adecuadamente la obra.

2.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

A nivel científico también se han planteado actividades interesantes en las cuales el alumno ha de ejercitar su destreza a la hora de calcular de una manera rápida, por ejemplo en el concurso de matemáticas o ha de estar atento a las características naturales de una sustancia como en la actividad de los elementos naturales y artificiales.

Por otra parte la experimentación más referida al campo de la plástica la encontramos en el dibujo técnico, las actividades de observación de figuras geométricas en la obra de Gaudí y de dibujo técnico son de gran dificultad y requieren de gran esfuerzo.

También está presente la observación del medio natural al ver la similitud de las formas de la naturaleza con la obra de Gaudí, esto hace que la naturaleza se vincule al arte de una forma muy original.

3.-Competencia digital C3

Los alumnos del siglo XXI viven en constante contacto con la tecnología digital y eso queda palpable en la búsqueda de información constante en internet y en el uso de programas como PowerPoint y Pixton para la realización de actividades.

El aprendizaje se apoyará directamente en el uso del ordenador, como fuente de información primordial sobre la obra de Antonio Gaudí y como herramienta de estudio fundamental en muchas de las actividades interdisciplinares planteadas en el proyecto.

4.-Competencia para aprender a aprender C4

Es una de las competencias más presentes en el proyecto, ya que cuando se plantea una actividad nueva, ya sea de plástica o de otra asignatura, normalmente se dan unas pautas que el alumno debe seguir para llevarla a cabo.

Aquí entra la organización y planificación de la tarea, así como la evaluación y crítica de los resultados obtenidos.

5.-Competencias sociales y cívicas C5

Se trabajarán no sólo en las actividades relacionadas con las ciencias sociales, sino también en todas las que tengan que ser puestas en común o que requieran trabajo cooperativo.

Hay muchas actividades en las que se pone de manifiesto esta competencia, como por ejemplo: la actividad final (creación de la maqueta del mundo), en la que el alumno ha de saber conjugar todo lo aprendido durante el curso, para crear de forma cooperativa la maqueta del mundo imaginario inventado por el grupo

6.-Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6

Cabe destacar aquí que lo principal de esta competencia es: saber actuar de forma creativa e imaginativa, que es uno de los objetivos principales de este proyecto.

El niño ha de poder buscar ideas imaginativas, de una manera espontánea para encontrar la solución a los problemas que se le formulan.

7.-Competencia conciencia y expresiones culturales C7

Esta competencia clave se puede adquirir con todas las actividades de plástica propuestas, ya que dos de sus puntos principales (saber hacer: desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad y saber ser: tener interés, aprecio, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales).son los que se trabajan a la hora de realizar la parte artística del proyecto.

5.4 METODOLOGÍA DEL PROYECTO

El profesor realizará la una clase de forma expositiva de los conceptos a estudiar y las actividades a realizar, posteriormente serán elaborados los trabajos de forma individual o de forma grupal según la actividad por los alumnos.

Los niños serán partícipes de la clase, leyendo e interpretando las cuestiones a realizar en el ejercicio entregado por el profesor.

Las actividades tendrán como tema principal la obra de Antonio Gaudí y facilitarán que el alumnado construya un pensamiento artístico, basado en la experimentación y el uso de la imaginación en la creación de producciones propias.

Intercaladas con las actividades, el profesor dotará al aprendizaje de un punto más lúdico y distendido proponiendo a los alumnos juegos y retos de creatividad.(por ejemplo: teatro de títeres, concurso de matemáticas, gincana...)

Para motivar a los alumnos evaluación a evaluación, se realizarán actividades que van a ir encaminadas a formar parte del trabajo final (maqueta del mundo imaginario) que son:

1ª evaluación: Construcción de un habitante

Construcción de un medio de transporte

2ª evaluación: Construcción de un edificio del futuro mundo

3ª evaluación: Construcción de la maqueta del mundo imaginario

Para respetar los tiempos de descanso y aprendizaje de los alumnos están planificadas actividades más distendidas y relajadas antes y después de los períodos vacacionales.

5.5 TEMPORALIZACIÓN DEL PROYECTO

DURACIÓN: TODO EL CURSO ESCOLAR

TEMPORALIZACIÓN: 1 DÍA LECTIVO

5 SESIONES (45min- 1 hora)

5.6 ACTIVIDADES DEL PROYECTO (Anexo 1)

Estructuradas en fichas por día lectivo de proyecto, constan de:

-Actividades de plástica.

-Actividades interdisciplinares

(en éstas sólo se reflejan las competencias a adquirir con la parte plástica de la tarea)

5.7 RECURSOS DIDÁCTICOS Y METODOLÓGICOS DEL PROYECTO

Detallados en cada actividad en el Anexo 1.

5.8 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL PROYECTO

El profesor adaptará el ritmo de la clase a los niveles de los alumnos, para que las actividades puedan ser realizadas a la vez. Se podría reforzar la explicación de clase con una atención personalizada al alumno que así lo requiera.

5.9 INTERDISCIPLINARIEDAD DEL PROYECTO (Se encuentran detalladas día a día en el Anexo 1)

Se realizarán actividades interdisciplinares de las siguientes asignaturas:

Matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, lengua castellana y lengua valenciana.

(estas sólo se reflejan las competencias a adquirir con la parte plástica de la tarea)

5.10 EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Evaluación inicial:

Se realizará al principio de curso para determinar el nivel del alumno y poder reforzar los conceptos explicados en este proyecto.

Evaluación formativa o continua:

Implica que el alumno sea informado de su progreso (muy importante el refuerzo positivo de su trabajo), así como de las dificultades detectadas, en las cuales ha de mejorar.

El profesor recogerá información de la evolución personal del alumno por medio de:

Observación: Durante la explicación o la realización de actividades, el profesor formulará cuestiones de respuesta breve o concisa.

Análisis de las producciones de los alumnos individuales y colectivas: Corrección de las actividades de clase y del material personalizado de cada alumno.

Evaluación sumativa o final:

No procede realizar exámenes ni pruebas de ningún tipo, ya que el objetivo principal del proyecto es fomentar la creatividad de los alumnos.

Criterios de evaluación:

Se acogerá a los objetivos fijados según una rúbrica por evaluación (Anexo 2)

6. RESULTADOS: DISCUSIÓN E INTERPRETACIÓN (Fotografías en Anexo 3).

Los resultados de mi tfg son lo que he construido como resultado de la investigación artística realizada para diseñar y programar mi proyecto:

Creado por mí:

- Habitante del mundo imaginario: Chica (confeccionado con goma Eva y materiales reciclados)
- Medio de transporte: cápsula subacuática (confeccionada con botella de plástico, envases, pintura, y goma Eva)
- Maqueta del mundo imaginario: Mundo submarino (Materiales reciclados: cajas, cartón, envases, goma Eva, plastilina, telas, materiales marinos: conchas y piedras; pinturas: témpera, acrílico y pegamento)

Investigado en dos sesiones con alumnos de cuarto de primaria:

- Dibujo de un habitante del mundo- Ana Magro Camacho.
- Dibujo de un mundo imaginario- Ximo Sanahuja Luri.

7.-CONCLUSIONES

7.1 ELABORACIÓN DEL TFG:

Planificación:

Decidí planificar un proyecto que durara todo el curso escolar, con el fin de canalizar las múltiples ideas que me surgían cuando me ponía a escribir actividades y tareas vinculadas al trabajo.

Debido a mi apretada agenda laboral, me resulta muy difícil planificarme para realizar cualquier tarea. En este caso solicité la ayuda de mi tutora para fijar plazos de entrega y así poder centrarme exclusivamente en elaborar el apartado o apartados para el plazo fijado por ella.

El trabajo me ha resultado muy laborioso y largo, debido a que he querido conjugar las actividades plásticas con actividades interdisciplinarias, cosa que ha resultado muy complicada. He sufrido de bloqueo y de incapacidad para decidirme entre las miles de ideas, que me surgían a la hora de confeccionar actividades relacionadas con el proyecto.

Objetivo y tema del tfg

Difícil de delimitar, ya que inicialmente el tema me suscitaba muchas ideas. Después reflexioné sobre la idea del juego en las artes plásticas y la forma de jugar de los niños que tengo a mi alrededor, siempre desbordantes de creatividad a la hora de inventarse historias y de jugar con los materiales más cercanos.

Tuve el objetivo claro, la creatividad, ya que es algo que no parece tener mucha relevancia a la hora de ser trabajado en los colegios. Para mí es una cualidad muy importante a desarrollar y que cobra especial relevancia en las artes plásticas.

Decidí conjugar mi objetivo principal con el estudio de un artista que realmente fuera didáctico para los niños de cuarto de primaria y como homenaje a mi ciudad natal y a mis gustos artísticos elegí a Antonio Gaudí como figura central de mi proyecto.

Redacción del tfg

Realicé una búsqueda y lectura de libros y artículos relacionados con el tema a tratar. Tomé las ideas principales y las reinterpreté con mis palabras. Fue una tarea laboriosa, pero acotada por una temática determinada. Resultó relativamente fácil.

El desarrollo metodológico en sí, lo tenía bastante claro. Aunque no podía concretar los objetivos y contenidos hasta realizar las actividades.

Por otra parte, me ha supuesto mucho esfuerzo, ya que pese a todo el trabajo es demasiado largo (un curso escolar) y me ha costado mucho decidir cuales actividades artísticas poner y con el hándicap que tenían que estar en consonancia con las asignaturas interdisciplinarias a las que también he asignado tareas.

Las tareas las he elaborado siguiendo fielmente el currículum de cuarto de primaria para plástica y para el resto de las asignaturas interdisciplinarias, aunque me he permitido ciertas licencias en actividades, como por ejemplo la actividad de las banderas, ya que no corresponde a ese curso. Me ha resultado muy difícil temporalizar las actividades de una manera correcta, ya que la visión del curso entero y que el proyecto resultara motivador era mi principal preocupación. Al obtener pequeños productos (habitante, medio de transporte y edificio) que luego formarían parte del producto final, subsane la falta de motivación de realizar tantas actividades relacionadas.

La redacción de las conclusiones, me ha suscitado muchas dudas el tema de la redacción de las conclusiones, ya que tengo que aventurarme a saber si el proyecto funcionaría en una clase y que fallaría. Eso me resulta difícil de evaluar y en todo caso decidí hacer una pequeña investigación con dos niños de cuarto de primaria.

A través de la acogida por parte de ellos del tema propuesto, he podido comprobar que sería de interés en clase y también que los niños realizan las tareas más deprisa de lo que yo me había planteado.

Redactar las conclusiones sin más experiencia que las prácticas en el colegio y mi experiencia con niños me hace pensar que este apartado será como una hipótesis de lo que sucedería en un colegio si se realizara este proyecto durante un curso.

Conocimientos

Como conocimientos previos se me plantearon varias dudas, y una de ellas fue el desconocimiento de la temporalidad de un curso entero, y la posibilidad de programar adecuadamente para ese período.

Lo aprendido durante el grado en educación primaria, ha facilitado la redacción del proyecto, debido a que tengo una base sólida sobre como redactar una unidad didáctica de cualquier asignatura, pero me ha resultado difícil realizarlo para algo más grande, como es un proyecto.

He sentido la necesidad, para desbloquear mis ideas, de guiarme y seguir el currículum de primaria, herramienta que me ha servido de mucha utilidad en la redacción de todas las actividades.

Habilidades

El tema de la construcción del elemento artístico siempre me hace sentir con una motivación extra, las artes plásticas son para mí una forma de vida y nada me haría más ilusión que poder enseñar dicha disciplina a los niños en un futuro próximo.

El flujo creativo de lo que se habla en los fundamentos teóricos es algo familiar para mí, yo realizo todo tipo de trabajos artísticos: decoración de paredes, pinto cuadros, hago collares y complementos, customizo ropa, diseño bolsos, construyo muñecas...

Mis habilidades en este campo, es lo que determinó la elección del tema y lo que ha hecho de la construcción de la maqueta del mundo imaginario una experiencia muy gratificante.

La experiencia de los dos mini-talleres con los niños fue muy positiva (realicé un taller de una hora en el que ellos realizaron una actividad cada uno) y creo que cumplí totalmente el objetivo de contagiarles mi ilusión por el tema. Gaudí resultó ser atractivo a sus ojos y les abrió la puerta a crear dibujos originales y divertidos.

7.2 VIABILIDAD APLICACIÓN DEL PROYECTO EN EL AULA

Análisis de la aplicación del proyecto en el aula:

Ventajas de la aplicación del proyecto en el aula:

- El proyecto permite tener una visión de la arquitectura y el arte de Gaudí de una forma más general. Los alumnos se acercarán a la obra del autor de forma poco profunda, pero como si realizaran un viaje por Barcelona y los sitios donde están enclavadas sus obras
- El alumno será capaz de dejar volar su imaginación y realizar por medio de técnicas artísticas el diseño de una maqueta en la que representará un mundo imaginario, inspirado en la arquitectura de Gaudí.
- Actividades variadas y lúdicas. Los alumnos jugarán, competirán sanamente, interpretarán, se irán de excursión...
- Motivación al dedicar un día a la semana a las artes plásticas y a otras asignaturas de una forma diferente. Servirá de premio por todo lo aprendido durante la semana y les mostrará el lado amable de asignaturas tan áridas como por ejemplo: las matemáticas.
- Estimulación de la creatividad desde ángulos muy diferentes. Al enfrentarse a tareas de todo tipo, los alumnos podrán imaginar soluciones variadas y originales a todo lo propuesto en clase, desde la redacción de un cuento hasta la investigación del ciclo vital de un animal, será una experiencia creativa y enriquecedora.

- Capacidad para ser creativos a la hora de solucionar problemas variados: Ej.: Actividad de Gincana. También se le plantearán retos educativos diferentes, en los que la imaginación será clave.
- Aprendizaje cooperativo. Los alumnos realizarán actividades creativas en grupo, con lo que necesitarán ejercer diferentes roles y ejercitar sus habilidades sociales para cooperar con los demás.
- Uso de las TIC de una forma natural para recabar información en algunas actividades. Herramienta habitual en su vida, servirá como medio de recabar información y como una ventana llena de posibilidades para aprender cosas nuevas.

Posibles problemas del proyecto en el aula:

- Mantener la motivación con el tema y por el artista a estudiar. Dada la duración del proyecto (un curso escolar) el alumno, puede desmotivarse, si el profesor no plantea las actividades adecuadamente a los alumnos. El docente ha de hacer ver a los alumnos los resultados lo rápido que pueden obtener resultados si siguen sus indicaciones y sus consejos.

El maestro/a ha de introducir a los alumnos en el mundo de Gaudí de una forma dinámica y atractiva, para mantener el interés en el tema.

- Necesidad de aprendizaje de técnicas plásticas variadas. Esto puede ser una desventaja, ya que el niño ha de aprender y aplicar numerosas técnicas. Los alumnos que no disfruten con la asignatura, pueden sentir rechazo, dado el nivel de dificultad planteado.
- Dificultad a la hora de cuantificar el objetivo principal: la creatividad. Ya he puesto de relieve cuando he hablado de la medida de la creatividad, que era muy difícil de cuantificar, pero no imposible. No es algo tan tangible como el cociente intelectual o como un conocimiento previo, pero es evaluable.

Veo un peligro en esta evaluación y es confundir el grado de perfección de una composición artística con el grado de creatividad empleado. A veces tenemos prejuicios a nivel artístico los docentes y es difícil encontrar la visión de una obra creativa, aunque mal ejecutada, frente a algo perfectamente elaborado pero poco creativo.

- Distracción excesiva en algunas actividades, p. ej. Construcción del edificio. Los alumnos en algunas actividades que se realicen durante varias semanas, pueden perder el interés y distraerse de la elaboración del producto. El docente deberá ser capaz de controlar las conductas disruptivas y las distracciones del trabajo a realizar.

8.-DOCUMENTACIÓN, BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Bamford, A, (2009) El factor ¡Wuau! El papel de las artes en educación. Barcelona. Ed.Octaedro,S.L.
- Caja. J, Berrocal. M, Fernández Izquierdo. J.C y otros(2001) La educación Visual y plástica hoy. Barcelona.Ed.Graó.
- González Fontao M.P. (1997) Capacidad de imagen y creatividad. Univ. de Vigo
- Alsina P, Díaz. M, y otros(2009) 10 ideas clave. El aprendizaje creativo, Ed. Graó
- Bergos Masso J. (1976) Gaudí.Artistas españoles contemporáneos. Servicio de Publicaciones del Ministerios de Educación y Ciencia. Pamplona.
- Herrero González, M y otros (2012). Educación Plástica 4º de Primaria. Proyecto Los Caminos del Saber. Santillana Educación, S.L. Tres Cantos.

Artículos:

- Lejarcegi, G,(2013) “La buena escuela no asfixia la creatividad” El País
- Juanola, R i Terradellas (1997) Arte, ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativaitaliana.<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/download/ARIS9797110011A/5977>
- Grupo SI(e)TE. Educación* “Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos” (2012) Revista de investigación en Educación, nº10(1) pp7-29.
- <http://www.antonigaudi.org/el-arquitecto-de-la-sagrada-familia-2.html>
- <https://www.casabatllo.es/antoni-gaudi/>
- <http://whc.unesco.org/es/list/320>
- <http://www.sagradafamilia.org/es/antoni-gaudi/>
- <http://www.casamuseugaudi.org/es/antoni-gaudi/>
- <http://www.elcaprichodegaudi.com/descubre/antoni-gaudi-1852-1926/>
- <https://www.lapedrera.com/es/home>
- <http://www.rtve.es/alacarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-antoni-gaudi/1079461/>
- [Imágenes actividades: Wikipedia, viquipèdia y wiki media commons](#)

ANEXO 1

ACTIVIDADES



Al proyecto se dedicará un día lectivo a la semana:

Las actividades se llevarán a cabo según la siguiente planificación

PRIMERA EVALUACIÓN: LA ESCULTURA DE GAUDÍ		
SEMANA Nº	PLÁSTICA	INTERDISCIPLINAR
SEMANA 1	ACT 1 DIBUJO SOBRE CUENTO ANTONI GAUDÍ	ACT 1 TEXTO NARRATIVO-CUENTO
SEMANA 2	ACT 2-COLLAGE MODIFICADO DE SILUETA DE UNA ANIMAL DE GAUDÍ	ACT 2.:LOS ANIMALES DE LA OBRA DE GAUDÍ
SEMANA 3	ACT 3 .PUNTILLISMO	ACT 2. LOS ANIMALES DE LA OBRA DE GAUDÍ
SEMANA 4	ACT 4-VISITA AL MUSEO DE BELLAS ARTES DE CASTELLÓN	
SEMANA 5	ACT 5-REALIZACIÓN DE UNA ESCULTURA EN ARCILLA	ACT 3 -MATERIALES NATURALES Y ARTIFICIALES(juego)
SEMANA 6.-	ACT 6-CARTEL PUBLICITARIO	ACT4 -FABRICACIÓN DE OBJETOS
SEMANA 7.-		
SEMANA 8.-		
SEMANA 9.-	ACT 7 -CREACIÓN DE UN HABITANTE DEL MUNDO	ACT 5.-RAZAS DEL MUNDO-CULTURAS
SEMANA 10.-	ACT 8 CONSTRUCCIÓN DE UN MEDIO DE TRANSPORTE	ACT 6 LOS MEDIOS DE TRANSPORTE
SEMANA 11	ACT 9 DECORADO DE TEATRO	ACT 7 OBRA DE TEATRO DE MARIONETAS
SEMANA 12-		

SEGUNDA EVALUACIÓN: LA ARQUITECTURA DE GAUDÍ		
SEMANA Nº	PLÁSTICA	INTERDISCIPLINAR
SEMANA 13	ACT 9 DECORADO DE TEATRO REPRESENTACIÓN DE LA OBRA.	ACT 7 OBRA DE TEATRO DE MARIONETAS
SEMANA 14		
SEMANA 15		ACT 8.-VISIONADO DE LA PELÍCULA “LES TRES BESSONES I GAUDÍ”
VACACIONES DE NAVIDAD		
SEMANA 16	ACT 10- GINCANA ARQUITECTURA DE GAUDÍ	
SEMANA 17	ACT 11 - COMPOSICIÓN GEOMÉTRICA- FIGURA FONDO	ACT 9 MATEMÁTICAS- GEOMETRÍA
SEMANA 18	ACT 12 CREACIÓN DE UN CÓMIC EN EL QUE SE FOMENTE EL RECICLAJE	ACT 10.LA IMPORTANCIA DEL RECICLAJE
SEMANA 19	ACT 13 DIBUJO DEL PLANO DE UNA CASA	ACT. 11 MEDIDAS DE LONGITUD Y ÁREA.- (concurso)
SEMANA 20	ACT 14 REALIZACIÓN DE LA MAQUETA DE UN EDIFICIO DEL MUNDO IMAGINARIO.	
SEMANA 21		
SEMANA 22		
SEMANA 23		
SEMANA 24		
SEMANA 25	ACT 15-ROLLO DE MAGDALENA CREADO TEJIENDO CON LOS DEDOS.	
VACACIONES DE MAGDALENA		

TERCERA EVALUACIÓN: EL MUNDO IMAGINARIO		
SEMANA Nº	PLÁSTICA	INTERDISCIPLINAR
SEMANA 26	ACT 16. MOSAICO	ACT 12 LOS CLIMAS DEL MUNDO
SEMANA 27	ACT 17: POWERPOINT OBRA DE SANTIAGO CALATRAVA	
SEMANA 28	ACT 18. EXCURSIÓN A LA CIUDAD DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS	
VACACIONES DE SEMANA SANTA		
SEMANA 29	ACT 19. DIBUJO DE LA REALIZACIÓN DEL PAISAJE DE TU MUNDO.	ACT. 13 BANDERAS DE LOS PAÍSES
SEMANA 30	ACT 20. REALIZACIÓN DE LA MAQUETA DEL MUNDO IMAGINARIO	
SEMANA 31		ACT 14. ¿CÓMO SERÁ MI MUNDO? REDACCIÓN
SEMANA 32	ACT 20. REALIZACIÓN DE LA MAQUETA DEL MUNDO IMAGINARIO	
SEMANA 33		
SEMANA 34		
SEMANA 35		
SEMANA 36.-		

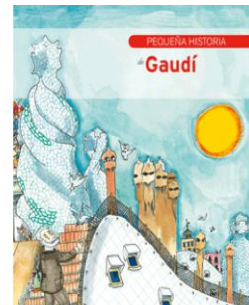
PRIMERA EVALUACIÓN
LA ESCULTURA DE GAUDÍ

ARTES PLÁSTICAS

ACT. 1. DIBUJO INSPIRADO EN EL CUENTO SOBRE LA VIDA DE ANTONI GAUDÍ.

Los alumnos escucharán un cuento sobre la vida de Gaudí, del libro

Duran i Riu, Fina-Pequeña historia de Gaudí ilustración: Pilarín Bayés ; traducción: Jordi Oliveras. Barcelona. Mediterrània, 2000.



Realizarán un dibujo en el que se evoque algún episodio del libro leído en clase.

MATERIALES:

Bloc de dibujo, lápiz, goma de borrar, sacapuntas, lápices de colores.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS:

- Conocer la vida de Gaudí.
- Expresar de una manera creativa lo aprendido a través de la lectura.

CONTENIDOS

- Interpretar a través de un dibujo un episodio de la vida del Gaudí.

COMPETENCIAS

- Competencia comunicación lingüística C1
- Competencia conciencia y expresiones culturales C7

INTERDISCIPLINAR

ACTIVIDAD 1 .TEXTO NARRATIVO-CUENTO

ASIGNATURA: LENGUA CASTELLANA

El texto narrativo, características (teoría)

Los alumnos tras elegir a un artista: pintor, escultor o arquitecto, realizarán una búsqueda internet o en libros de la biblioteca, sobre los datos más relevantes de su vida y obra. Después redactarán de manera individual un cuento sobre su vida y obra.

Realización de una puesta en común del trabajo realizado.

MATERIALES:

Ordenador, cuaderno, lápiz, goma de borrar.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Desarrollar la creatividad al realizar textos narrativos.
- Reflexionar sobre la vida del artista estudiado

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Planificación del proceso creativo: selección de la idea, elaboración y presentación manual o digital.
- Elaboración del guion narrativo a partir de la idea: introducción, nudo y desenlace.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia para aprender a aprender C4
Competencia conciencia y expresiones culturales C7

ARTES PLÁSTICAS

ACT 2-COLLAGES MODIFICADO DE SILUETA DE UN ANIMAL DE GAUDÍ

Tras buscar en internet obras de Gaudí que representen animales. Los alumnos realizarán una actividad consistente:

- 1.-Dibujar la figura en cartulina de un animal inspirándose en las obras vistas.
- 2.-Recortarán en muchas piezas la figura.
- 3.- Realizarán un collage con las piezas, de tal forma que resulte una composición diferente y original.

MATERIALES:

Ordenador, bloc de dibujo, cartulinas, lápiz, goma de borrar, sacapuntas, regla, tijeras y pegamento de barra.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS:

- Desarrollar la creatividad al realizar una composición original desde una figura ya dada.
- Utilizar las tecnologías de la información y comunicación para buscar información sobre las obras de arte.

CONTENIDOS

- Técnica bidimensional del collage
- Planificación del proceso creativo: selección de la idea, elaboración y presentación
- Búsqueda y reconocimiento de información sobre las manifestaciones artísticas del autor estudiado

COMPETENCIAS

Competencia digital C3

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Imagen Wikipedia

INTERDISCIPLINAR

ACTIVIDAD 2. ESTUDIO DE LOS ANIMALES DE LA OBRA DE GAUDÍ.

ASIGNATURA: CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Realización de una actividad grupal, en la que los alumnos realicen un estudio de la vida de los animales que aparecen en la obra de Antoni Gaudí.

- Ciclo vital
- Alimentación
- Aparato reproductor
- Animales: Salamandra, Caracol, Tortuga y Rana.

1.-Se recopilará información sobre el tema a tratar bien con los libros de texto, libros de la biblioteca o uso de las TIC

2.-La información se presentará de forma clara y ordenada en un mural, en el que también se podrán poner dibujos y fotografías.

3.-Cada grupo realizará una exposición oral en el que todos los miembros expliquen las características del animal estudiado.

4.- El mural servirá será expuesto posteriormente en la clase, para que sirva de consulta a todos los alumnos.

MATERIALES:

Ordenador, cuaderno, bloc de dibujo, cartulinas, lápiz, goma de borrar, sacapuntas, regla, tijeras y pegamento de barra. Colores, pinceles, témperas, rotuladores.

AGRUPAMIENTO: Grupos de 4 alumnos

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Elaborar un mural representativo de las características del animal elegido de una forma simétrica, proporcionada y la elección adecuada del color.
- Desarrollar la creatividad a la hora de realizar proyectos en los que intervienen imágenes y textos.

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Uso de material didáctico visual: láminas, gráficos, fotografías, etc.
- Planificación del proceso creativo: selección de la idea, elaboración y presentación manual .
- Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones y cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
Competencia digital C3
Competencia para aprender a aprender C4
Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6
Competencia conciencia y expresiones culturales C7

ARTES PLÁSTICAS

ACT 3 .PUNTILLISMO

Los alumnos después de observar fotografías en las que se refleja el papel de la naturaleza en la obra de Antoni Gaudí. Realizarán una composición inspirada en la naturaleza con la técnica del puntillismo.

MATERIALES:

Ordenador, Bloc de dibujo, cartulinas, lápiz, goma de borrar, sacapuntas, rotuladores de varios tamaños de punta.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS:

- Observar y reconocer los elementos de la naturaleza en la obra del artista estudiado.
- Utilizar la creatividad a la hora de realizar composiciones con la técnica del puntillismo.

CONTENIDOS

- Técnica del puntillismo.
- Estudio de la influencia de la morfología del entorno natural en la obra de Antoni Gaudí.

COMPETENCIAS

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Imagen: wiki media commons

ARTES PLÁSTICAS:

ACT 4-VISITA AL MUSEO DE BELLAS ARTES DE CASTELLÓN

La clase realizará una excursión programada al Museo de Bellas Artes de Castellón, los alumnos tendrán que fijarse especialmente en las esculturas, ya que la semana siguiente realizarán actividades relacionadas con ello.

Los alumnos podrán dibujar y tomar notas de lo expuesto en el museo.

MATERIALES:

-Bloc de dibujo, lápiz, goma y sacapuntas.

AGRUPAMIENTO: toda la clase (actividad individual)

OBJETIVOS:

- Observar e interpretar las obras expuestas en un museo.
- Reconocer y respetar algunas manifestaciones artísticas más significativas y expresar de forma dialogada sus opiniones y preferencias
- Dibujar de forma esquemática (bocetos) las obras expuestas en el museo.

CONTENIDOS

- Observación detallada de las obras expuestas en el Museo de Bellas Artes de Castellón.
- Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen los diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones...

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia para aprender a aprender C4
Competencias sociales y cívicas C5
Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Imagen: wiki media commons

ARTES PLÁSTICAS:

ACT 5-REALIZACIÓN DE UNA ESCULTURA EN ARCILLA

Los alumnos modelaran una escultura en arcilla.

Para realizar esta actividad deberán inspirarse en lo visto en el museo de bellas artes y en los bocetos que realizaron durante la visita o en las obras escultóricas de Antoni Gaudí.

Podrán buscar fotos en internet de las obras a reinterpretar.

MATERIALES:

Ordenador,
Arcilla blanca o de colores (que no necesita horno blanco), instrumentos para modelar, pinceles, vaso de plástico, agua.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS:

- Reinterpretar de una manera creativa y libre una obra escultórica de un artista.
- Experimentar e investigar con el material a modelar.

CONTENIDOS

- Respeto y valoración de las distintas manifestaciones artísticas.
- La técnica del modelado de arcilla.
- Las esculturas del Museo de Bellas Artes de Castelló.
- Las esculturas más famosas diseñadas por Antoni Gaudí.

COMPETENCIAS

Competencia digital C3

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Imagen viquipèdia

INTERDISCIPLINAR:

ACT3 -MATERIALES NATURALES Y ARTIFICIALES (juego)

ASIGNATURA: CIENCIAS DE LA NATURALEZA

El docente realizará una clase tradicional en la que explique la parte de la asignatura (referida a los materiales naturales y artificiales y sus propiedades: dureza, flexibilidad...)

Después realizará un juego en clase con los alumnos para afianzar los conocimientos.

1º-Los alumnos deberán adivinar la naturaleza artificial o natural de cuatro elementos propuestos por el profesor (trozo de madera, una concha de mar, una canica, un mineral...)

2º Deberán hablar de sus propiedades.

Los resultados se irán poniendo en la pizarra.

Cada grupo tendrá elementos diferentes y deberá salir a responder según un turno.

No habrá premios materiales, pero ganará el grupo que más respuestas correctas tenga.

AGRUPAMIENTO: Grupos de 4 alumnos

OBJETIVOS RELACIONADOS:

(No hay objetivos relacionados con el área de plástica)

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Escucha con atención y empatía respetando el contenido del discurso del profesor.
- Respeto las reglas de un juego establecido y la también la opinión de los compañeros de equipo.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia para aprender a aprender C4

ARTES PLÁSTICAS:

ACT-6 -CARTEL PUBLICITARIO

1.- Los alumnos recopilarán anuncios de periódicos y revistas para ser vistos en clase. El profesor proyectará anuncios publicitarios para ser comentados en clase.
Explicación de las partes de un cartel publicitario.

2.-Realización de un cartel publicitario en el que se combine se utilicen la técnica del collage combinada con el dibujo. Se anunciará un producto de uso en la época en la que vivió Antoni Gaudí.

Para esta actividad primero deberán realizar un trabajo de investigación sobre las costumbres de la época y sobre los objetos que se fabricaban. (ver actividad interdisciplinar siguiente)

MATERIALES:

Ordenador

-Revistas, periódicos y folletos publicitarios.

Lápiz, goma de borrar, regla, lápices de colores, sacapuntas, rotuladores, acuarelas, témperas, pinceles.

Tijeras, pegamento de barra, revistas, periódicos, folletos, fotos, papel charol, papel celofán...

AGRUPAMIENTO: grupos de 3 alumnos

OBJETIVOS

- Elaborar un cartel publicitario combinando el collage con el dibujo
- Reconocer las imágenes publicitarias de revistas, periódicos, vallas y anuncios.
- Desarrollar la creatividad a través de la realización de una producción artística.

CONTENIDOS

- Conocimiento de las partes de un cartel publicitario.
- Conceptos compositivos: tamaño, equilibrio, proporción y distribución espacial.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6

Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Imagen Wikipedia

INTERDISCIPLINAR:

ACT4 -FABRICACIÓN DE OBJETOS

ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES

Estudio de la fabricación de diferentes objetos. Deberán realizar un trabajo escrito (mínimo 5 folios) en el que se explique adecuadamente el proceso de fabricación de un objeto. (Por ejemplo un vestido, un coche..)

Deberán elegir un objeto que ya existiera en la época que vivió Antoni Gaudí. El trabajo deberá explicar la evolución en la fabricación y los avances tecnológicos que han hecho posible una manufactura más eficaz en la actualidad.

Los alumnos podrán poner: fotos, dibujos, esquemas...
Posteriormente lo expondrán en clase.

AGRUPAMIENTO: grupos de 5

OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad a la hora de ilustrar y documentar adecuadamente un trabajo escrito.

CONTENIDOS

- Elaborar un trabajo escrito en el que se analice la evolución en la manufactura de un objeto, de una forma clara y visual.
- Planificación del proceso creativo: selección de la idea, elaboración y presentación manual o digital.
- Representación de imágenes de forma creativa utilizando herramientas de edición gráfica que permiten incluir texto con formato carácter y la manipulación básica de imágenes (traslación, rotación y escalado)
- Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones y cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
Competencia digital C3
Competencia para aprender a aprender C4
Competencias sociales y cívicas C5
Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6
Competencia conciencia y expresiones culturales C7

ARTES PLÁSTICAS: **ACT 7 -CREACIÓN DE UN HABITANTE DEL MUNDO IMAGINARIO**

Esta actividad consiste en dos partes:

- 1.- Dibujo del habitante inspirado en la estética de la obra de Antoni Gaudí.
- 2.-Realización de la figura del habitante dibujado con materiales reciclados...

Este habitante será uno de los protagonistas del juego “Mi mundo imaginario”
Deben tener en cuenta los alumnos que el muñeco no deberá sobrepasar los 10 cm. de alto.

MATERIALES:

Lápiz, goma, sacapuntas, regla, lápices de colores, témperas, pinceles, rotuladores.

Materiales reciclados: tapones de botellas de plásticos, corchos, palitos de helado, cartón, rollo de papel higiénico, envases...

Pegamento en barra, pegamento líquido, pistola de pegamento termofusible, barritas de pegamento termofusible.

Tijeras, cúter.

(El cúter y el pegamento termofusible se manipularán con la supervisión directa del maestro/a)

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS

- Reproducir de una forma reconocible el cuerpo humano.
- Realizar de una manera creativa un muñeco con materiales reciclados.
- Crear un personaje para un mundo imaginario inspirado en la estética de la obra de Antoni Gaudí.

CONTENIDOS

- Adecuación y proporción del cuerpo representado en el dibujo.
- Representación de la figura humana de manera simétrica y equilibrada.
- Técnica tridimensional del ensamblaje.

COMPETENCIAS

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Foto: Sonia Luri

INTERDISCIPLINAR:

ACT 5.-RAZAS DEL MUNDO-CULTURAS

ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES+EDUCACIÓN EN VALORES

El profesor explicará las principales razas del mundo con el visionado de este vídeo: ¿Cuántas razas hay en el mundo?

<https://www.youtube.com/watch?v=76yPvC5HBFQ>

MATERIALES:

Ordenador+ proyector.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Reconocer la funcionalidad didáctica de un vídeo corto.

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Valoración las imágenes con sentido crítico e interés por interpretar el mensaje a partir de los elementos que las conforman

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencias sociales y cívicas C5

ARTES PLÁSTICAS

ACT 8 CONSTRUCCIÓN DE UN MEDIO DE TRANSPORTE

Realización con material de reciclaje y la botella pequeña de plástico un medio de transporte real o imaginario para el habitante de nuestro mundo.

MATERIALES: Objetos reciclados: papel de periódico, tapones de botellas, palillos, envases...

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVO:

- Realizar un objeto nuevo a partir del ensamblaje de piezas.
- Desarrollar la creatividad a través de la producción artística.

CONTENIDO:

- Técnica tridimensional: ensamblaje
- Integración de elementos de reciclaje en composiciones plásticas

COMPETENCIAS

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia conciencia y expresiones culturales C7

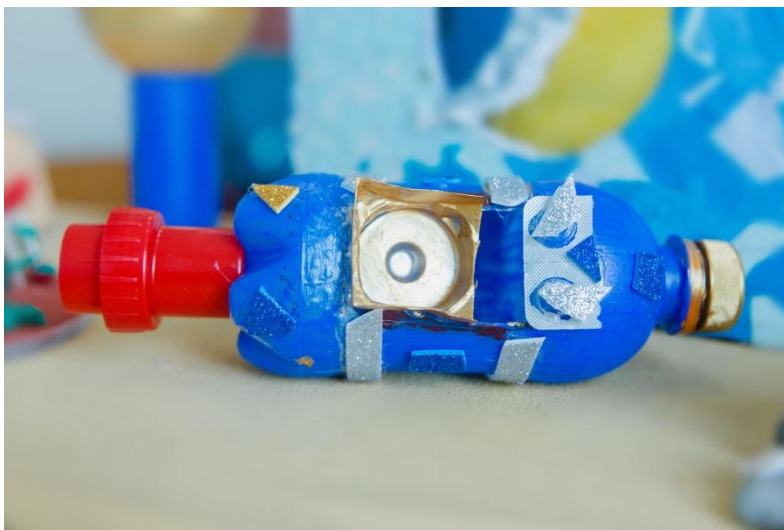


Foto:SoniaLuri

INTERDISCIPLINAR

ACT 6 LOS MEDIOS DE TRANSPORTE

ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES

Tiene dos partes:

1.- Visionado de vídeos sobre el tema:

https://www.youtube.com/watch?v=YMr4xTWN4_k

VIDEO CON LOS MEDIOS DE TRANSPORTE EN INGLÉS Y ESPAÑOL Y MÚSICA

<https://www.youtube.com/watch?v=XXVc12IsiVw>

Los niños podrán recordar los distintos medios de transporte y esto servirá como introducción a la actividad de plástica.

2.- Juego en el que un niño sale a la pizarra, el niño piensa en un medio de transporte y el resto de los niños pueden hacer preguntas para adivinar el vehículo en el cual está pensando.

MATERIALES:

Ordenador + proyector

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Reconocer la forma y función de los medios de transporte , con el fin de realizar la actividad de plástica de forma adecuada.

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Valoración las imágenes con sentido crítico e interés por interpretar el mensaje a partir de los elementos que las conforman
- Aprendizaje a través del juego.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1

Competencias sociales y cívicas C5

ARTES PLÁSTICAS

ACT 9 DECORADO DE TEATRO

Realización de un teatro de marionetas y los decorados necesarios para la representación de la obra.

Los alumnos utilizarán como personajes los muñecos creados en la actividad del Habitante (nº 7 plástica) del mundo, podrán modificarlo de manera que se facilite la representación de la obra.

Crearán tantos decorados como deseen y usarán también el medio de transporte de la actividad anterior.

La única condición es que introduzcan en el decorado algún elemento de la obra de Antoni Gaudí. (Por ejemplo un animal, un mosaico..)

La técnica o técnicas elegidas pueden ser variadas: dibujo, pintura, collage, estampación, técnicas mixtas...

MATERIALES:

Objetos reciclados: papel de periódico, tapones de botellas, palillos, envases, cartón,

Lápiz, goma, sacapuntas, reglas.

Cartulina, papel charol, celofán, papel pinocho, tijeras, pegamento

Témperas, pinceles, rotuladores, colores.

AGRUPAMIENTO: grupos de 5

OBJETIVO:

- Realizar un teatro y un decorado para representar una obra de marionetas.
- Desarrollar la creatividad a través de la producción artística.

CONTENIDO:

- Técnicas variadas: dibujo, pintura, collage, estampación, técnicas mixtas...
- Técnica tridimensional de ensamblaje
- Integración de elementos de reciclaje en composiciones plásticas.
- Perspectiva, proporciones y medidas.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia para aprender a aprender C4

Competencias sociales y cívicas C5

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6

Competencia conciencia y expresiones culturales C7

INTERDISCIPLINAR

ACT 7 OBRA DE TEATRO DE MARIONETAS

ASIGNATURA: LENGUA CASTELLANA

Los alumnos tienen que redactar e interpretar una obra de teatro corta para marionetas.

Los grupos representarán la obra en los teatrillos y con los decorados creados por ellos.

MATERIALES:

Lápiz, goma, sacapuntas, cuaderno de clase.

AGRUPAMIENTO: grupos de 5

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Desarrollar la creatividad a través de una producción literaria propia.

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Elaboración de una obra de teatro a partir de la idea: introducción, nudo y desenlace.
- Planificación del proceso creativo: selección de la idea, elaboración y presentación.
- Expresión de opiniones y preferencias respecto a manifestaciones artísticas.
- Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones y cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencias sociales y cívicas C5

SEGUNDA EVALUACIÓN
LA ARQUITECTURA DE GAUDÍ

INTERDISCIPLINAR

ACT 8 -VISIONADO DE LA PELÍCULA /LES TRES BESSONES

ASIGNATURA: VALENCIANO: LENGUA Y LITERATURA

1.-Visionado de la película de dibujos animados en lengua valenciana:

https://www.youtube.com/watch?v=vs94_UiXTnI

“Les tres bessones i Gaudí”

2.- Breve comentario y coloquio de la clase, en lengua valenciana sobre la película.

MATERIALES:

Ordenador y proyector

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS RELACIONADOS

- Identificar las obras de Antoni Gaudí en la película.
- Contextualizar las obras con la época

CONTENIDO

- La vida y obras de Gaudí en la película de dibujos animados.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencias sociales y cívicas C5

ARTES PLÁSTICAS

ACT 10- GINCANA ARQUITECTURA DE GAUDÍ

Los alumnos realizarán una gincana por todo el colegio recogiendo pistas que les llevarán a encontrar piezas de un puzle. Dicho puzle se formará con la imagen de una obra arquitectónica de Gaudí que los alumnos deberán adivinar.

El profesor creará y se inventará las pruebas, que podrán consistir por ejemplo en:

- Operaciones aritméticas
- Pruebas físicas
- Resolución de acertijos
- Búsqueda de datos en internet
- Juegos
- Resolución de problemas lógicos, etc.

MATERIALES:

Lápiz y papel
Pistas y material que facilitará el profesor.
Puzle a resolver.
Ordenadores con conexión a internet.

AGRUPAMIENTO: grupos de 4

OBJETIVOS

- Identificar las obras de Antoni Gaudí.
- Tener creatividad a la hora de superar las pruebas propuestas por el profesor.

CONTENIDOS

- Arquitectura de Gaudí.
- Trabajo en equipo a la hora de resolver problemas.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
Competencia digital C3
Competencia para aprender a aprender C4
Competencias sociales y cívicas C5
Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6
Competencia conciencia y expresiones culturales C7



ImagenWikipedia

ARTES PLÁSTICAS

ACT 11 - COMPOSICIÓN GEOMÉTRICA- FIGURA FONDO

La actividad consta de 2 partes:

1.- Localización y reconocimiento de figuras geométricas en la obra de Gaudí(en internet los alumnos realizarán una búsqueda de estas imágenes)

2.- Elaboración de una composición en la que se refleje el contraste entre figura y fondo. Para ello utilizarán las figuras geométricas aprendidas en la clase de matemáticas y decorarán el dibujo inspirándose en la estética de la obra de Gaudí.

MATERIALES:

Ordenador

Bloc de dibujo, lápiz, goma, sacapuntas, lápices de colores, rotuladores, témpera, pinceles..

Regla, escuadra, cartabón y semicírculo graduado.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS

- Identificar en una composición la figura y el fondo.
- Realizar una composición artística utilizando la geometría inspirada en la obra de Antoni Gaudí.
- Reproducir las figuras planas: triángulos y cuadriláteros
- Desarrollar la creatividad a través de la experimentación con la geometría de una manera artística.

CONTENIDOS

- Distinción entre figura y fondo.
- Contraste entre formas y figuras.
- El juego de plantillas: escuadra y cartabón para el trazado de rectas.
- Construcción de triángulos y cuadriláteros.
- Conocimiento de las herramientas para el manejo y trazado del dibujo geométrico.

COMPETENCIAS

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia digital C3

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia conciencia y expresiones culturales C7

INTERDISCIPLINAR

ACT 9 MATEMÁTICAS-GEOMETRÍA.

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

El profesor/a realizará dos sesiones para explicar los contenidos de geometría abajo relacionados.

MATERIALES:

- Geoplano
- Escuadra, cartabón, semicírculo graduado

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Reproducir y clasificar figuras planas: cuadriláteros y triángulos
- Reconocer y utilizar adecuadamente la escuadra, el cartabón, la regla y el semicírculo graduado.

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Tipos de ángulos: recto, agudo, obtuso y llano.
- Posiciones relativas entre ángulos:
- Triángulos y sus tipos

COMPETENCIAS

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
Competencia digital C3
Competencia para aprender a aprender C4
Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6
Competencia conciencia y expresiones culturales C7

ARTES PLÁSTICAS:

ACT 12 CREACIÓN DE UN CÓMIC EN EL QUE SE FOMENTE EL RECICLAJE

Los alumnos realizarán en el ordenador un cómic.

Podrán realizar previamente un esquema de la idea a plasmar en el cómic..

Temática: El reciclaje

Programa: Pixton

MATERIALES:

Bloc de dibujo, lápiz, papel, goma de borrar, sacapuntas, regla.(boceto o croquis)

Ordenador

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad a través de la creación de ilustraciones, transmitiendo a la vez un mensaje.

-

CONTENIDOS

- El cómic como medio de expresión.
- Creación y manipulación de producciones artísticas mediante recursos informáticos.

COMPETENCIAS

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia digital C3

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia conciencia y expresiones culturales C7

INTERDISCIPLINAR

ACT 10 . LA IMPORTANCIA DEL RECICLAJE

ASIGNATURA: CIENCIAS NATURALES

Teoría (para ilustrarlo mejor el docente puede poner un vídeo sobre la materia)

Los alumnos realizarán un estudio sobre las distintas técnicas de reciclaje y construirán en clase 3 contenedores para los distintos tipos de materiales a reciclar.

MATERIALES:

Ordenador+ proyector
Cajas de cartón
Lápiz, goma de borrar, sacapuntas y regla
Témperas, pinceles
Rotuladores
Tijeras y pegamento

AGRUPAMIENTO: la clase se dividirá en 3 grupos

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Crear elementos útiles para fomentar el reciclaje en clase.
-

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- El reciclaje
- Concienciación de la importancia de reciclar y reutilizar los materiales.

COMPETENCIAS

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
Competencia para aprender a aprender C4
Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Imagen:Wikipedia

ARTES PLÁSTICAS

ACT 13 DIBUJO DEL PLANO DE UNA CASA

Una vez repasado en la actividad interdisciplinar las medidas de longitud y el cálculo del área de un rectángulo diseñaremos el plano de nuestra casa.

MATERIALES:

Bloc de dibujo, lápiz, papel, goma de borrar, sacapuntas, regla.
Rotuladores

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS

- Creatividad a la hora de reproducir la realidad de una forma detallada.

CONTENIDOS

- Los planos
- Uso adecuado de las herramientas para el manejo y trazado del dibujo geométrico.

COMPETENCIAS

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
Competencia para aprender a aprender C4
Competencia conciencia y expresiones culturales C7

INTERDISCIPLINAR

ACT. 11 MEDIDAS DE LONGITUD Y ÁREA.-CONCURSO

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

1.-Teoría- repaso

Explicación de la forma de resolución de problemas relacionados con los contenidos (Medidas de longitud y área)

2.- Concurso de matemáticas

El profesor dividirá la clase en 4 grupos y se realizará un concurso de resolución de problemas matemáticos relacionados con la teoría repasada.

Ganará el grupo que más problemas resuelva en menos tiempo.

No hay premio material.

MATERIALES:

Lápiz, goma de borrar, sacapuntas y regla

AGRUPAMIENTO: grupos de 4 o 5 alumnos

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Creatividad a la hora de la resolución de los problemas planteados en el concurso.

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Dibujo esquemático del problema a resolver.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia para aprender a aprender C4

Competencias sociales y cívicas C5

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6

Competencia conciencia y expresiones culturales C7

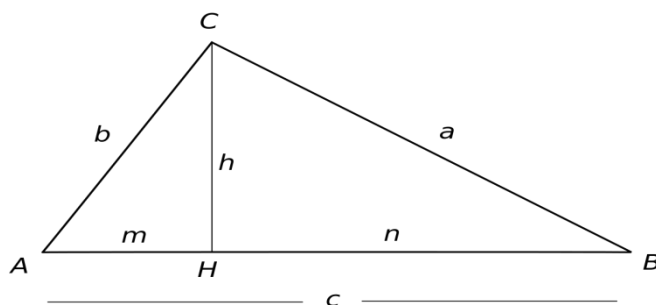


Imagen :Wikipedia

ARTES PLÁSTICAS

ACT 14 REALIZACIÓN DE LA MAQUETA DE UN EDIFICIO DEL MUNDO IMAGINARIO.

1.- Los alumnos realizarán en internet una búsqueda de las principales obras arquitectónicas de Antonio Gaudí.

2.- Los alumnos tendrán que realizar la maqueta de un edificio, que posteriormente formará parte del mundo a crear en la última actividad del curso.

Deberán realizar el edificio por dentro y por fuera, de manera que deberá tener elementos que recuerden a la estética del artista.

MATERIALES:

Lápiz, papel, goma de borrar, sacapuntas, regla.

Materiales reciclados: cartón, envases, plásticos, palitos de helado, corcho..

Rotuladores, colores, témperas, pinceles

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad a la hora de realizar una interpretación original de la arquitectura de Antoni Gaudí.

CONTENIDOS

- La obra arquitectónica de Antonio Gaudí.
- Técnicas de ensamblaje y construcción de elementos en tres dimensiones.
- Uso de elementos reciclados para nuevos usos en una composición artística.

COMPETENCIAS

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Foto:SoniaLuri

ARTES PLÁSTICAS

ACT 15-ROLLO DE MAGDALENA CREADO TEJIENDO CON LOS DEDOS.

Los alumnos realizarán un rollo de Magdalena con la técnica de tejer con los dedos. Lo adornarán con materiales coloridos.

MATERIALES:

Lana de trapillo verde
Pompones pequeños
Fieltro de colores
Lentejuelas

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS

- Crear un original rollo de Magdalena tejido con las manos y decorado de una forma original.

CONTENIDOS

- Técnica de tejer con las manos.

.COMPETENCIAS

Competencia para aprender a aprender C4
Competencia conciencia y expresiones culturales C7

TERCERA EVALUACIÓN
EL MUNDO IMAGINARIO

ARTES PLÁSTICAS:

ACT 16 MOSAICO

1.- Explicación de la historia del mosaico.

El "trencadís" en la obra de Gaudí.

2.- Realización de dibujo que luego decorarán con la técnica del mosaico.

MATERIALES:

Bloc de dibujo, lápiz, goma, sacapuntas.

Reglas

Papeles variados: charol, celofán, pinocho, periódicos, revistas, fotos.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS

- -Desarrollar la creatividad a través de la realización de composiciones artísticas originales.
- Elaborar un mosaico a imitación de la técnica del "trencadís".

CONTENIDOS

- Técnica del mosaico.
- Obras de Gaudí en las que aparece el "trencadís".

.COMPETENCIAS

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Foto: Sonia Luri

INTERDISCIPLINAR

ACT 12: LOS CLIMAS DEL MUNDO

ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES

- 1.-Teoría regiones climáticas del mundo
- 2.- Realización de un mural que represente un un mapa-mundi con los distintos climas.
- 3.- Los trabajos serán colgados en la clase a modo de exposición.

MATERIALES:

Cartulina

Lápiz, goma de borrar, sacapuntas y regla.

Lápices de colores, rotuladores, témperas, pinceles.

AGRUPAMIENTO: en parejas

OBJETIVOS RELACIONADOS:

- Creatividad a la hora de la representar la variedad climática terrestre

CONTENIDOS RELACIONADOS:

- Mapa del mundo.
- Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones y cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros..

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2

Competencia para aprender a aprender C4

Competencias sociales y cívicas C5

Competencia conciencia y expresiones culturales C7

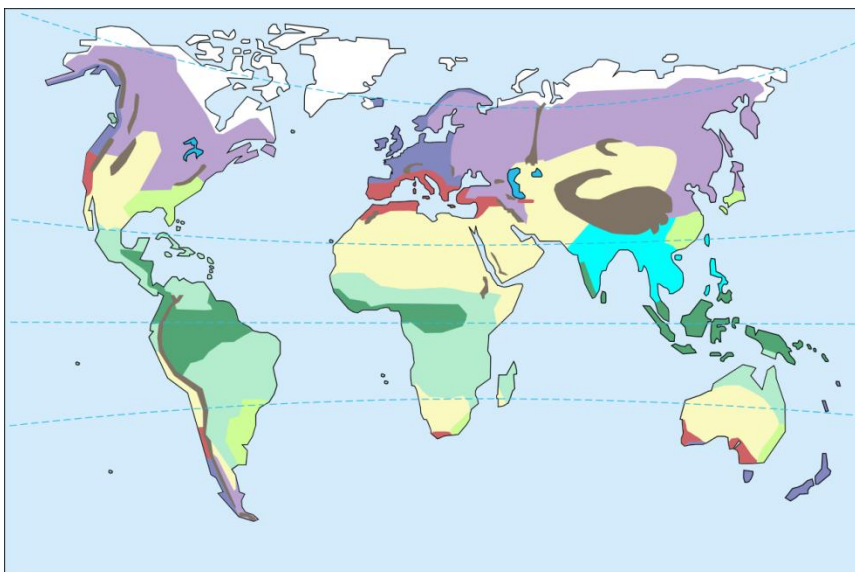


Foto: Wikipedia

ARTES PLÁSTICAS

ACT 17: POWERPOINT OBRA DE SANTIAGO CALATRAVA

Los alumnos han de realizar un PowerPoint sobre Santiago Calatrava y su obra. Después expondrán en clase lo realizado.

MATERIALES:

Ordenador con conexión a internet
Folios, lápiz, goma , sacapuntas.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS

- Creatividad a la hora de realizar una presentación en PowerPoint.

CONTENIDOS

- Obras de Santiago Calatrava
- PowerPoint
- Captura, creación y difusión de imágenes mediante dispositivos TIC.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia digital C3
Competencia para aprender a aprender C4
Competencias sociales y cívicas C5
Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Foto: Wikipedia

ARTES PLÁSTICAS

ACT 18. EXCURSIÓN A LA CIUDAD DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS

Los alumnos visitarán el museo de las ciencias y asistirán a la proyección de la película en el recinto del hemisférico.

Los alumnos realizarán bocetos de la ciudad de las artes y las ciencias.

Esta actividad también es de carácter interdisciplinar con las asignaturas de Ciencias Naturales y Sociales debido a la temática del museo.

MATERIALES:

-Bloc de dibujo, lápiz, goma y sacapuntas.

AGRUPAMIENTO: toda la clase (individual)

OBJETIVOS:

- Observar y experimentar con lo expuesto en el museo.
- Ser creativo al solucionar los problemas-experimentos propuestos en el museo.
- Disfrutar de la experiencia de una proyección cinematográfica con efectos especiales.
- Reconocer y respetar algunas manifestaciones artísticas más significativas y expresar de forma dialogada sus opiniones y preferencias.
- Dibujar de forma esquemática(bocetos) elementos arquitectónicos de la visita..

CONTENIDOS

- Observación y experimentación del museo y sus alrededores.
- Proyección cinematográfica con efectos especiales.
- Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen los diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones...

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
Competencia digital C3
Competencia para aprender a aprender C4
Competencias sociales y cívicas C5
Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6
Competencia conciencia y expresiones culturales C7

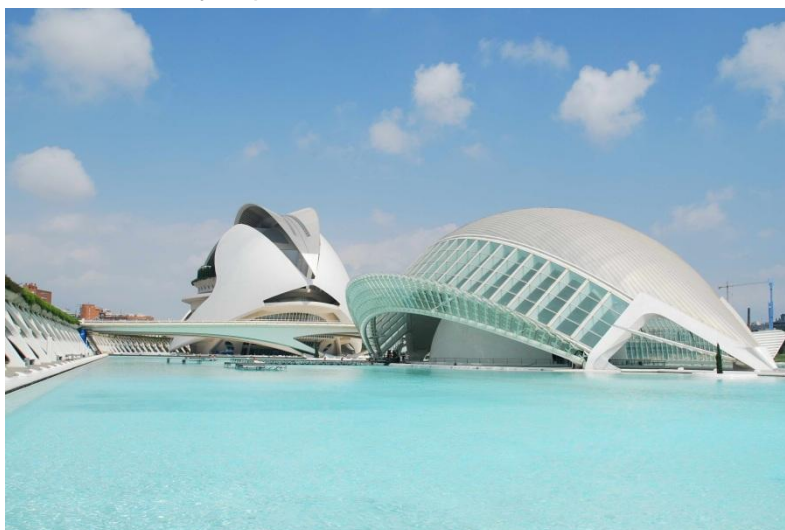


Foto: Wikipedia

ARTES PLÁSTICAS

ACT 19. DIBUJO DE LA REALIZACIÓN DEL PAISAJE DE TU MUNDO.

Los alumnos realizarán un dibujo basado en el mundo imaginario que van a representar en la actividad siguiente.

Deberán inspirarse en todo lo visto durante el curso y tendrán que tener en cuenta que en el diseño de su mundo incluirá: el habitante y el medio de transporte de la primera evaluación y el edificio construido en la segunda.

MATERIALES:

-Bloc de dibujo, lápiz, goma y sacapuntas, lápices de colores.

AGRUPAMIENTO: individual

OBJETIVOS:

- Reflejar de forma creativa la propuesta artística
- Dibujar de forma detallada un mundo imaginario integrando los conocimientos estudiados a lo largo del curso.

CONTENIDOS:

- Arquitectura y obra de Gaudí y Calatrava.
- Dibujo de un paisaje integrando elementos dados.

COMPETENCIAS

Competencia para aprender a aprender C4

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6

Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Foto: Sonia Luri
Dibujo: Ximo S.L.

INTERDISCIPLINAR **ACT 13 BANDERAS DE LOS PAÍSES**

ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES

Los alumnos realizarán:

- 1.- La clase se dividirá en 5 grupos, uno para cada continente.
- 2.- En internet y en los libros de la biblioteca se realizará una búsqueda de las banderas de 10 países de cada continente (es decir, de cada grupo).
- 3.- Los alumnos realizarán en tamaño cartulina DIN A-4 las banderas de los países elegidos. Podrán elegir la técnica que prefieran: dibujo, collage, técnica mixta.
- 4.- Explicación por grupos a la clase de las banderas elegidas.
- 5.- Exposición de los trabajos en el pasillo del colegio.

MATERIALES:

- .-Cartulinas blancas tamaño DIN-A4
 - Lápiz, goma de borrar y sacapuntas.
 - Regla, escuadra y cartabón.
 - Compás, tijeras y pegamento.
 - Témperas, acuarelas, pinceles, lápices de colores, rotuladores.
- Materiales para collage: -papeles: pinocho, charol, celofán.
- materiales reciclados: telas, cartón, pegatinas, papel de periódico, revistas...

AGRUPAMIENTO: grupos de 4 o 5 (clase dividida en 5 grupos)

OBJETIVOS:

- Creatividad a la hora de reinterpretar un símbolo dado (la bandera).

CONTENIDOS

- Identificar y clasificar las banderas de los países del mundo.

COMPETENCIAS

- Competencia comunicación lingüística C1
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
- Competencia digital C3
- Competencia para aprender a aprender C4
- Competencias sociales y cívicas C5
- Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6
- Competencia conciencia y expresiones culturales C7



Imagen :Wikipedia

ARTES PLÁSTICAS:

ACT 20 REALIZACIÓN DE LA MAQUETA DEL MUNDO IMAGINARIO.

Los alumnos realizarán una maqueta basado en el mundo imaginario que han diseñado en la actividad anterior.

Dicha maqueta deberá tener los siguientes requisitos:

- 1.--Integrar en ella lo trabajado en las evaluaciones anteriores: habitante, medio de transporte y edificio.
- 2.-Deberá estar inspirada en el universo de Gaudí.
- 3-Deberá estar realizada con material mayoritariamente reciclado.
- 4.-Las dimensiones y técnicas plásticas a utilizar serán libres.
- 5.- Ya que es una actividad grupal, los alumnos han de llegar a un acuerdo sobre el modelo de mundo realizar.

Al final de curso se realizará una exposición en el salón de actos del colegio de todas las maquetas.

Los alumnos de infantil podrán disfrutar del juego en dichas maquetas una vez finalizada la exposición.

MATERIALES:

.Lápiz, goma de borrar y sacapuntas.
-Regla, escuadra y cartabón.
-Compás, tijeras y pegamento.
-Témperas, acuarelas, pinceles, lápices de colores, rotuladores.
Papeles: pinocho, charol, celofán.
Materiales reciclados: telas, cartón, pegatinas, periódicos, revistas...
Envases de plástico, bricks de leche, cajas, rollos de papel higiénico..

AGRUPAMIENTO: Grupos de 4

OBJETIVOS:

- Desarrollar la creatividad al realizar producciones artísticas inspiradas en la obra de Antonio Gaudí.
- Planificar de forma consensuada la realización del proyecto.
- Participar de forma activa en un proyecto grupal.
- Solucionar de forma eficaz los problemas.

CONTENIDOS:

- El universo de Gaudí.
- Tridimensionalidad. Maquetas.
- Técnicas de ensamblaje
- Collage, dibujo, pintura, y técnicas mixtas.
- Respeto por las opiniones de los demás.
- Cooperación a la hora de trabajar en grupo.

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología C2
Competencia digital C3
Competencia para aprender a aprender C4
Competencias sociales y cívicas C5
Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor C6
Competencia conciencia y expresiones culturales C7

INTERDISCIPLINAR

ACT 14 REDACCIÓN : COMO SERÁ MI MUNDO

ASIGNATURA: LENGUA CASTELLANA

- 1.- Textos expositivos (teoría)
- 2.- Redacción de un texto expositivo:

Los alumnos de los mismos grupos de la actividad: Realización de la maqueta tu mundo imaginario, realizarán entre todos una redacción en la cual explicarán, todas las características de esa civilización y el entorno en el que habita.

- 1.- ¿Dónde estará situado el mundo?
- 2.- ¿Cómo será la sociedad de ese mundo?
- 3.- ¿A qué se dedicarán sus habitantes? ¿Trabajan? ¿Cómo se divierten?
- 4.- ¿Qué podremos encontrar allí si realizamos una visita?
- 5.- Y todas las peculiaridades propias de ese mundo.

Después la leerán en clase al resto de los alumnos.

MATERIALES:

- Lápiz, goma de borrar y sacapuntas.
- Folios, libreta.

AGRUPAMIENTO: Grupos de 4

OBJETIVOS:

- Creatividad a la hora de realizar una composición escrita con las características de un mundo imaginario.

CONTENIDOS

- Textos expositivos

COMPETENCIAS

Competencia comunicación lingüística C1
Competencia para aprender a aprender C4
Competencias sociales y cívicas C5
Competencia conciencia y expresiones culturales C7



ANEXO 2
RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

RÚBRICA

1ª EVALUACIÓN						
	INSUF.	SUF.	BIEN	NOTABLE	SOBRESAL.	OBSERVACIONES
Conoce la vida de Gaudí.						
Expresa de una manera creativa lo aprendido a través de la lectura del cuento de la vida de Gaudí.						
Desarrolla la creatividad al realizar una composición original desde una figura ya dada						
Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para buscar información sobre las obras de arte.						
Observa y reconocer los elementos de la naturaleza en la obra del artista estudiado.						
Utiliza la creatividad a la hora de realizar composiciones con la técnica del puntillismo.						
Observa e interpretar las obras expuestas en un museo. (Museo de Castellón)						
Reconoce y respeta algunas manifestaciones artísticas más significativas y expresar de forma dialogada sus opiniones y preferencias						
Dibuja de forma esquemática (bocetos) las obras expuestas en el museo.						
Reinterpreta de una manera creativa y libre una obra escultórica de un artista.						
Experimenta e investigar con el material a modelar						

	INSUF.	SUF.	BIEN	NOTABLE	SOBRESAL.	OBSERVACIONES
Elabora un cartel publicitario combinando el collage con el dibujo						
Reconoce las imágenes publicitarias de revistas, periódicos, vallas y anuncios.						
Desarrolla la creatividad a través de la realización de una producción artística.						
Reproduce de una forma reconocible el cuerpo humano.						
Realiza de una manera creativa un muñeco con materiales reciclados						
Crea un personaje para un mundo imaginario inspirado en la estética de la obra de Antoni Gaudí.						
Realiza un objeto nuevo a partir del ensamblaje de piezas.						
Desarrolla la creatividad a través de la producción artística.(medio de transporte)						
Realiza un teatro y un decorado para representar una obra de marionetas.						
Desarrolla la creatividad a través de la producción artística (decorado teatro)						

2ª EVALUACIÓN						
	INSUF.	SUF.	BIEN	NOTABLE	SOBRESAL.	OBSERVACIONES
Identifica las obras de Antoni Gaudí.						
Tiene creatividad a la hora de superar las pruebas propuestas por el profesor(gincana)						
Identifica en una composición la figura y el fondo.						
Realiza una composición artística utilizando la geometría inspirada en la obra de Antoni Gaudí.						
Reproduce las figuras planas: triángulos y cuadriláteros						
Desarrolla la creatividad a través de la experimentación con la geometría de una manera artística.						
Tiene creatividad a través de la creación de ilustraciones, transmitiendo a la vez un mensaje. (cómic)						
-Creatividad a la hora de reproducir la realidad de una forma detallada. (plano)						
Es creativo a la hora de realizar una interpretación original de la arquitectura de Antoni Gaudí. (Maqueta)						
Crea un original rollo de Magdalena tejido con las manos y decorado de una forma original.						

3ª EVALUACIÓN						
	INSUF.	SUF.	BIEN	NOTABLE	SOBRESAL.	OBSERVACIONES
Desarrolla la creatividad a través de la realización de composiciones artísticas originales (mosaico)						
Elaborar un mosaico a imitación de la técnica del "trencadís"						
Tiene creatividad a la hora de realizar una presentación en powerpoint						
Observar y experimentar con lo expuesto en el museo. (C.Artes y Ciencias)						
Disfruta de la experiencia de una proyección cinematográfica con efectos especiales						
Reconoce y respeta algunas manifestaciones artísticas más significativas y expresar de forma dialogada sus opiniones y preferencias.						
Dibuja de forma esquemática(bocetos) elementos arquitectónicos de la visita						
Refleja de forma creativa la propuesta artística (dibujo mundo)						
Dibuja de forma detallada un mundo imaginario integrando los conocimientos estudiados a lo largo del curso.						
Desarrolla la creatividad al realizar producciones artísticas inspiradas en la obra de Antoni Gaudí.						

ANEXO 3
RESULTADO DEL TFG
(Fotos)

1.- EL HABITANTE- Actividad 7 (Anexo 1)

DIBUJO DE ANA -Resultado Actividad 7- apartado 1. Puesto en práctica con alumna de cuarto de primaria.



Texto: Esto es un mundo donde los habitantes si trabajan en la panadería tiene el símbolo de su trabajo. Los animales tienen por partes de colores y los edificios o viviendas son de colores.


Esto  es un mundo donde los habitantes si trabajan en la panadería tiene el símbolo de su trabajo los animales tiene por partes de colores y los edificios o viviendas son de colores.

FOTO DEL HABITANTE -Actividad 7 apartado 2 (Anexo 1)



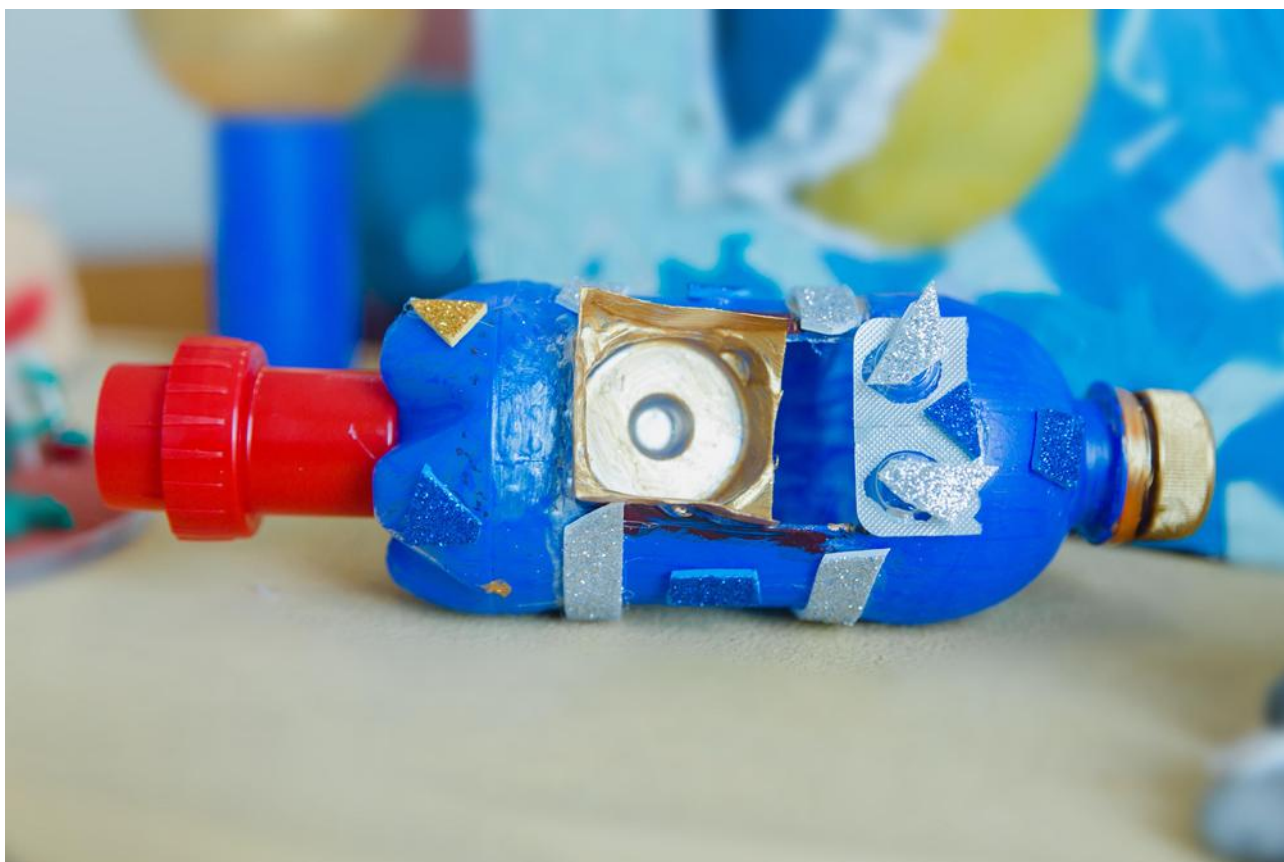




2.- EL MEDIO DE TRANSPORTE

Actividad 8 (Anexo 1)

Cápsula subacuática.-Especial para navegar por el mundo submarino inventado.





3.- LA CASA- Actividad 14 (Anexo 1)

Exterior: inspirado en la casa Batlló de Antonio Gaudí. Técnica del “trencadís” y las vidrieras.

Interior: Inspirado en los azulejos hidráulicos de la época y decoración libre.



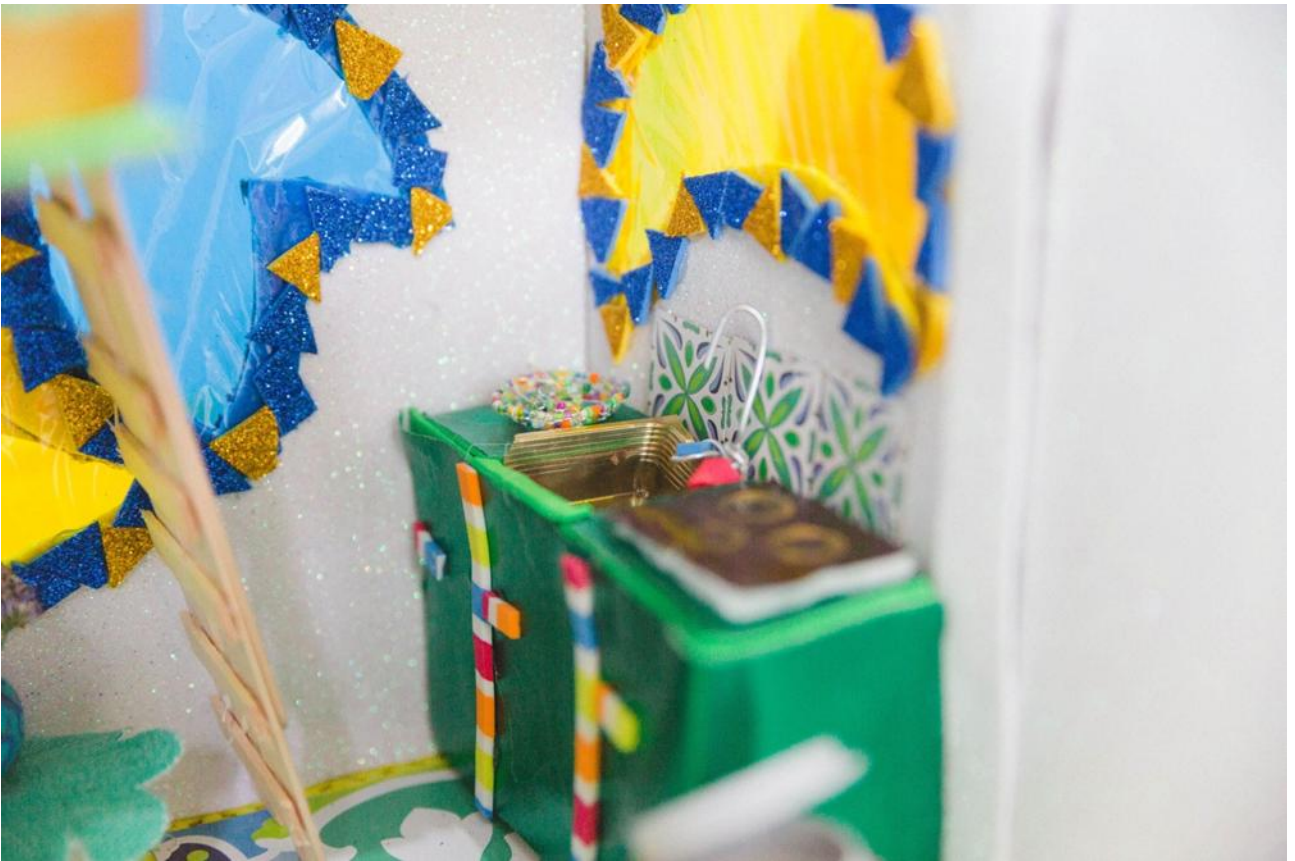
















4.-EL MUNDO -Actividades 19 y 20 (Anexo 1)

DIBUJO DE XIMO-Resultado Actividad 19 (anexo 1) Puesto en práctica con alumno de cuarto de primaria.



Texto: En Ximolandia los edificios llegan a la Luna. La luna tiene ojos, los habitantes son robots. Los coches vuelan y la gente se va de viaje a otros planetas.

En ximo landia los edificios llegan a la Luna.
La luna tiene ojos, los habitantes son robots.
Los coches vuelan y la gente se va de viaje a
otros planetas.



MUNDO IMAGINARIO SUBMARINO







TORRE DE COMUNICACIONES

HUERTO





