

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

Propuesta de intervención:
El Atelier multisensorial
como recurso para las artes plásticas y el
desarrollo de la creatividad en los alumnos
de 3-4 años.

| | |
|--|-------------------------------------|
| Trabajo fin de estudio presentado por: | Rosa María Fernández Gerbolés |
| Tipo de trabajo: | Propuesta de intervención educativa |
| Área: | Didáctica General |
| Director: | Jesús Ángel Mejías López |
| Fecha: | 30/05/2023 |

Resumen

La creatividad y la experimentación con las artes plásticas y visuales son fundamentales en edades tempranas, ya que fomentan el desarrollo integral del niño. Abordar la creatividad desde la escuela es sinónimo de construir un ambiente estimulante, así como de diseñar actividades que ayuden a ponerla en práctica. Para ello, es preciso contextualizar este constructo, pues nos podemos acercar bajo distintos puntos de vista. Mediante el diseño de una propuesta de intervención educativa, se presenta el Atelier como recurso para el desarrollo de la creatividad en el campo de las artes plásticas y visuales; concluyendo que es posible abordar la creatividad en el contexto escolar, puesto que es una habilidad humana susceptible de ser aprendida mediante el ambiente propicio y la enseñanza a través de metodologías activas que promuevan la curiosidad del alumno. Integrar la creatividad en el ámbito escolar favorecerá el desarrollo de la imaginación, la capacidad de observación, la percepción y el pensamiento lateral, además de fomentar las habilidades interpersonales necesarias para convertirse en ciudadanos que puedan transformar la sociedad.

Palabras clave: Creatividad, Artes plásticas y visuales, Atelier, Educación Infantil.

Agradecimientos

A mi marido, Álvaro, por su confianza en mí.

A mis hijos, Héctor y Gabriel, por su generosidad.

A mis padres, Juan y Mari Carmen, por estar cuando yo no podía.

A mi amiga Pilar, porque sin ti no hubiese sido lo mismo.

A mi director, por ser el guía en este viaje.

Sin vosotros no lo hubiera conseguido.

Índice de contenidos

| | |
|---|----|
| 1. Introducción..... | 5 |
| 2. Objetivos del trabajo | 7 |
| 3. Marco Teórico..... | 8 |
| 3.1. La creatividad en el aula de Educación Infantil | 8 |
| 3.2. Características del Atelier como espacio para el desarrollo de la creatividad en la Educación Infantil | 13 |
| 3.3. Modelos de éxito educativo que fomentan el desarrollo de la creatividad | 15 |
| 4. Contextualización | 18 |
| 4.1. Características del entorno..... | 18 |
| 4.2. Descripción del centro | 18 |
| 4.3. Características del alumnado | 19 |
| 5. Proyecto de intervención educativa..... | 20 |
| 5.1. Introducción..... | 20 |
| 5.2. Justificación | 20 |
| 5.3. Referencias legislativas..... | 21 |
| 5.4. Objetivos del proyecto | 23 |
| 5.5. Contenidos que se abordan..... | 23 |
| 5.6. Metodología | 25 |
| 5.7. Actividades..... | 28 |
| 5.8. Planificación Temporal y cronograma | 34 |
| 5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje | 34 |
| 5.10. Sistema de Evaluación | 35 |
| 5.10.1. Criterios de evaluación | 36 |
| 5.10.2. Instrumentos de evaluación | 37 |
| 6. Conclusiones | 38 |
| 7. Consideraciones finales | 39 |
| 8. Referencias Bibliográficas..... | 40 |
| 9. Anexos | 45 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Efectos en el alumno e implicaciones en el rol del profesor..... | 9 |
| Tabla 2. Resumen de actividades del proyecto “Coloruz” | 28 |
| Tabla 3. Actividad 1. Arte efímero | 28 |
| Tabla 4. Actividad 2. Instalación de invierno | 29 |
| Tabla 5. Actividad 3. Laboratorio de fluidos y colores | 30 |
| Tabla 6. Actividad 4. Noche estrellada..... | 30 |
| Tabla 7. Actividad 5. Modelado..... | 31 |
| Tabla 8. Actividad 6. Luminiscencias | 32 |
| Tabla 9. Actividad 7. Los caminos..... | 32 |
| Tabla 10. Actividad 8. Collage de texturas | 33 |
| Tabla 11. Cronograma | 34 |
| Tabla 12. Evaluación..... | 36 |
| Tabla 13. Criterios y momentos de evaluación..... | 36 |

1. Introducción

En la sociedad actual se requieren personas creativas que puedan interpretar los problemas que se planteen en el futuro. La creciente proliferación de la tecnología y el impulso de la Inteligencia Artificial están cambiando el mundo laboral y la sociedad en general, intensificando el uso de redes digitales, donde la información fluye de manera globalizada en muy poco tiempo. Muchas de las profesiones de hoy en día desaparecerán en unos años, emergiendo otras distintas que requerirán de nuevas competencias para poder adaptarse con rapidez a los incesantes e innumerables cambios que propiciarán los nuevos conocimientos.

Condicionada por este nuevo contexto, la escuela está modificando las formas de enseñanza, superando el aprendizaje memorístico y apostando por la implementación de metodologías activas en las que el discente debe construir el aprendizaje en una amplia variedad de situaciones. Sin embargo, dicho proceso de cambio no refleja buenos resultados académicos. Tal y como indican los últimos informes PISA del 2015 y del 2018, los estudiantes españoles están por debajo de la media de la Unión Europea tanto en el área de Ciencias como en Matemáticas. Además, la tasa de alumnos repetidores en 2018 en España era del 29%, muy por encima de la media europea que era del 13%. Respecto al abandono escolar temprano, tampoco los resultados son mejores. Según los datos mostrados por el Instituto Nacional de Estadística recopilados entre 2010 y 2021, aunque han ido mejorando a lo largo de los años, continúan por encima de la media de la Unión Europea. (OCDE, 2017) y (OCDE, 2019).

Todos estos indicadores nos llevan a reflexionar sobre cómo mejorar el nivel educativo y la mejor forma de acompañar a los discentes en su aprendizaje. Existen estudios, como el de Alfredo García-Pérez Omaña realizado para alumnos de primaria (García-Pérez Omaña, 2015) o el de María Teresa Lamana y Cristina de la Peña sobre el rendimiento académico en Matemáticas y su relación con la creatividad, que avalan que el fomento de esta en los niños incide positivamente en el rendimiento académico confirmando, no solo que existe una correlación significativa directa (lo que implica que un aumento de creatividad producirá directamente un incremento en el rendimiento académico), sino que los alumnos de menor edad muestran mayor creatividad que los alumnos de cursos superiores y que además son permeables al fomento de la creatividad, mejorando la misma en los talleres específicos a tal efecto (Lamana-Selva, & Peña, 2018).

En consecuencia, el desarrollo de la creatividad no puede dejarse al margen de la actividad escolar. El currículum educativo catalán recoge en el documento: Orientaciones para la evaluación educación infantil segundo ciclo (2020) que “la Educación Infantil tiene como finalidad el desarrollo de las capacidades del niño a través de aprendizajes significativos, funcionales y valiosos, citándose entre ellos el avanzar en creatividad, pensamiento y acción” (p. 14). Remarca la necesidad de planificarlos con el objetivo de preparar a los discentes para etapas educativas posteriores y su vida en sociedad, considerándose que se deben abordar desde cualquier área, favoreciendo espacios para la reflexión y experimentación, que les permitan alcanzar soluciones innovadoras que les sean útiles y significativas para la vida.

Debido a que la creatividad es un concepto muy amplio y no existe un consenso único sobre su definición, se ha creído oportuno acotar el término a la aproximación que hacen dos psicólogos relevantes en este ámbito, Mihaly Csikszentmihalyi (1998) y Edward de Bono (1994). Dichos autores nos proporcionarán el marco teórico para abordar la creatividad en la escuela. Por un lado, se partirá del concepto de creatividad como sistema y se explorará cómo es posible fomentarla mediante el uso de diferentes herramientas y técnicas.

Por otro, este trabajo de fin de grado ofrece una propuesta de intervención para el campo de los lenguajes plástico-visuales, el Atelier, un espacio ambiental donde el discente pueda expresarse libremente, observar su entorno y educar la percepción mediante el aprendizaje sensorial y la experimentación con los cinco sentidos. Finalmente, se presentarán algunos modelos que evidencian su éxito.

En resumen, se propone el diseño de una propuesta de intervención que parte de la mirada creativa no solo de los niños, sino también de los maestros cuando elaboran sus propuestas didácticas; mediante actividades que estimulan la curiosidad, la libertad de expresión, la imaginación y la toma de decisiones fomentando el pensamiento creativo en el campo de las artes plásticas y visuales, al ser este un contenido curricular susceptible de ser evaluado.

2. Objetivos del trabajo

Objetivo general

Diseñar una propuesta de intervención educativa que fomente el desarrollo de la creatividad en alumnos de 3-4 años a través de la experimentación con las artes plástico-visuales, utilizando el recurso del Atelier como elemento principal.

Objetivos específicos

- Contextualizar la creatividad a partir de los autores Mihaly Csikszentmihalyi (1998) y Edward De Bono (1994), mediante la creación de ambientes estimulantes y estrategias educativas adecuadas, con el fin de integrarla en el contexto educativo.
- Diseñar el Atelier en cuanto a su organización, tipos de agrupamientos, selección de materiales y recursos necesarios para llevar a cabo la intervención educativa.
- Determinar propuestas didácticas que promuevan el pensamiento lateral a través del juego y la experimentación con las artes plástico-visuales.
- Establecer un sistema de evaluación para la propuesta de intervención acorde con el enfoque de enseñanza activo y participativo, mediante criterios e indicadores de evaluación capaces de apreciar el proceso de aprendizaje seguido por el alumno.

3. Marco Teórico

3.1. La creatividad en el aula de Educación Infantil

A lo largo de los años se ha abordado la creatividad, llegando hasta nuestros días numerosas definiciones, tantas como autores se han acercado al tema, no existiendo en la actualidad un consenso sobre el término. En consecuencia, para la elaboración de este trabajo de fin de grado se ha creído necesario acotar el concepto, ya que no es una finalidad de este llevar a cabo una revisión bibliográfica, sino tomar un punto de partida sobre el que fundamentar la propuesta de intervención. Se ha seleccionado dos principales teóricos, los psicólogos Mihaly Csikszentmihalyi (1998) y Edward de Bono (1994), por considerarse referentes gracias a sus investigaciones y aportaciones recientes sobre creatividad. A lo largo de estas líneas se examinarán algunas de sus concepciones teóricas, posteriormente se mostrará cómo el currículum de educación de Cataluña, más concretamente en los documentos que amplían y ofrecen orientaciones para la práctica docente, recoge dicha capacidad. Se finalizará el epígrafe concretando la creatividad en el campo del lenguaje plástico y visual.

Csikszentmihalyi (1998), en su libro *Creatividad El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*, expone: “si queremos que la próxima generación afronte el futuro con gusto y confianza en sí misma, debemos educarla para que sea a la vez original y competente” (p. 27). El autor parte de la pregunta ¿dónde se encuentra la creatividad? y argumenta que “se observa en las interacciones de un sistema compuesto por tres partes: El campo, el ámbito y la persona” (p. 46). El campo hace referencia a las distintas áreas o disciplinas, es el conocimiento compartido por una sociedad integrado en una cultura. El ámbito implica a los individuos expertos en dicho conocimiento. Si acuerdan que una idea o producto es creativo, se incluirá en el campo y en consecuencia lo modificará. También pueden excluirla si entienden que no es relevante. En cuanto a la persona creativa, la define como aquella que experimenta el mundo de manera original, cambiando la cultura en algún aspecto importante que ha sido reconocido por los expertos. Según este modelo, la creatividad es la consecuencia de producir un cambio en este sistema e implica necesariamente tener conocimientos suficientes en una disciplina, además de acceso a los expertos. Desde este punto de vista, los niños no podrían ser creativos al no tener la capacidad ni el saber suficiente como para cambiar un campo. Sin embargo, si se interviene en el desarrollo de características como la

curiosidad, el interés, la flexibilidad, la persistencia, la atención y la apertura, presentes en personas consideradas creativas, se puede facilitar el enfoque creativo y, por ende, ayudar a su posterior evolución.

En relación con este tema, Csikszentmihalyi (1998) ha estudiado la influencia de los ambientes estimulantes para la creatividad y el diseño de las actividades; dos aspectos que son de especial relevancia para la enseñanza. Respecto al primero, sugiere que un ambiente en el que la persona se sienta confortable puede llegar a influir en la creatividad. Esto se contempla hoy día en la práctica docente, con la construcción de entornos seguros en los que el error se acepte como parte del proceso, cuidando la estética del lugar, promoviendo relaciones afectuosas y respetuosas hacia las diferencias individuales, entre otros. Respecto al diseño de actividades, argumenta la importancia de organizar los horarios teniendo en cuenta los periodos de descanso y trabajo o de un ambiente ordenado que conecte con los gustos personales. De igual modo, alude a cómo los docentes pueden despertar el interés en el aula y expone que es importante que los niños disfruten trabajando. Para ello los objetivos no deben ser ni muy sencillos ni muy difíciles, siendo una tarea docente el buscar el equilibrio justo. Muchos de estos elementos que influyen en la creatividad están contemplados en las metodologías activas y participativas en las que actualmente las escuelas basan el proceso de enseñanza y aprendizaje como partir del interés, favorecer la curiosidad, centrarse en el alumno, fomentar las relaciones personales positivas, programar actividades adecuadas, tener en consideración el conocimiento de los expertos (el currículum), etc.

En la siguiente tabla se recogen los efectos en los alumnos por el empleo de metodologías activas y participativas y la implicación en las funciones del docente.

Tabla 1. Efectos en el alumno e implicaciones en el rol del profesor

| Efectos en el alumno | Rol del profesor |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| Libertad de acción | Enseña a aprender |
| Iniciativa | Enseña a tomar decisiones |
| Responsabilidad | Crea responsabilidad en los alumnos |
| Experimenta con la creatividad | Escucha, hace hablar |
| Apertura a los demás | Se preocupa por el proceso grupal |

Fuente: adaptado de Bernardo (2011).

En suma, las escuelas pueden influir en el aumento de la creatividad a través de la persona, el campo o el ámbito (Csikszentmihalyi, 1998). Al desarrollar la curiosidad y la actitud de apertura a su entorno, se estará influyendo a través de la persona. Para contribuir a través del campo, se puede incrementar el acceso a la información y, por la vía del ámbito, se trabajará la formación, con expectativas ajustadas, brindando los materiales necesarios, reconociendo, motivando y ofreciendo oportunidades para desplegar el talento individual; además de recompensas extrínsecas e intrínsecas que ayuden al desarrollo de la creatividad. En este sentido, el profesor universitario especializado en el campo de la creatividad, Beghetto (2019), defiende que se puede enseñar la creatividad de forma creativa. Para ello, será necesario utilizar metodologías activas, como el Aprendizaje Cooperativo o El Aprendizaje Basado en Proyectos, ya que son coherentes con la docencia creativa. Estas metodologías emplean técnicas que invitan al pensamiento divergente, promoviendo nuevos puntos de vista y la creación de nuevos productos, respectivamente. Ejemplos de dichas estrategias son la “Lluvia de ideas”, “SCAMPER”, la utilización del juego imaginativo o dramático, etc. Para abordar este tema se recurrirá a los planteamientos del psicólogo Edward de Bono (1994), considerado el gran exponente de la enseñanza directa del pensamiento creativo.

Para De Bono (1994), el pensamiento creativo y el pensamiento lateral se superponen y están relacionados con la exploración y la percepción, desarrollando diferentes alternativas que cambian las percepciones y los conceptos para lograr nuevas ideas y maneras de percibir la realidad. Para el autor, ser creativo supone “confeccionar algo que antes no existía” (p. 28); Estas ideas o conceptos novedosos pueden darse en cualquier campo, pero deben tener valor. La característica del pensamiento lateral implica pensar a partir de diferentes puntos de vista, explorar diferentes posibilidades sobre cómo podrían ser las cosas, así como efectuar saltos en el pensamiento, al no seguir un proceso lineal. Complementariamente a este, define el pensamiento vertical como un modo de razonamiento que utiliza estructuras lógicas de pensamiento a partir de un único punto de vista sobre “qué son las cosas”. El pensamiento lateral, en cambio, a través de sus estrategias, permite ampliar la percepción, contenido del ámbito escolar y uno de los objetivos que persigue la educación artística.

De Bono, en su libro *El pensamiento creativo* (1994), afirma que este tipo de pensamiento se puede desarrollar en los niños; se puede enseñar y, por tanto, aprender utilizando las técnicas de pensamiento adecuadas. El autor señala la existencia de diversas fuentes de creatividad,

concluyendo que es la de “la inocencia” la que puede ser experimentada por los niños. Entre sus características se encontrarían la falta de conocimiento sobre el campo y la falta de inhibiciones, lo que les permite tener la libertad adecuada para crear nuevos conceptos sin ceñirse a la solución obvia. En el campo de las artes plásticas se promueve el pensamiento lateral cuando se planifican las actividades para que no exista una única manera de llevarlas a cabo y se valora el proceso propiciando un clima de aula adecuado. De esta manera, se pueden recoger sus ideas espontáneas e ir acercándole, poco a poco, hacia la búsqueda deliberada de alternativas, como por ejemplo mediante el trabajo en grupo, ya que favorece la aceptación de ideas nuevas. Una vez más, se hace alusión a la importancia de partir de los intereses de los discentes y de acoger y fomentar su curiosidad espontánea, así como la observación y la reflexión, por medio de actividades que promuevan y ayuden a superar el pensamiento egocéntrico característico de la etapa.

Ahondando en el currículum de educación infantil catalán, podemos encontrar que el documento Orientaciones para la evaluación educación infantil segundo ciclo (2020) expone que “la creatividad debería estar presente en el día a día de la escuela y en cualquier área o situación de aprendizaje” (p.78). De estas líneas se deduce que la creatividad debe estar presente de manera transversal en todos y cada uno de los aprendizajes. Además, sostiene que en el proceso creativo están implicadas funciones cognitivas como el pensamiento, la percepción, la emoción y la intuición. En consecuencia, la creatividad puede darse en cualquier campo, pero las artes plásticas son la disciplina privilegiada para que los niños de 3 a 4 años experimenten con ella. Les va a ser más fácil expresar los conceptos y percepciones mediante un lenguaje diferente al oral debido a su desarrollo madurativo. Citando a Lowenfeld, referente de la corriente de la autoexpresión creativa: “El desarrollo creador comienza tan pronto como el niño traza los primeros rasgos. Lo hace inventando sus propias formas y poniendo algo de sí mismo, de una manera que es únicamente suya” (Lowenfeld y Brittain, 1972, p.36). Dichos autores avalan la educación artística como una disciplina privilegiada para el desarrollo de la capacidad creativa.

Jeffrey y Craft (2004) proponen dos acercamientos posibles al arte: educar creativamente y educar para la creatividad. El primero busca que el aprendizaje sea valioso y significativo para el alumno y, desde el segundo, se persigue desarrollar la capacidad creativa. Ambos acercamientos son fundamentales para fomentar la creatividad en la educación. Para llevarlos

a cabo, el docente necesitará desplegar características personales como la flexibilidad, apertura hacia el alumno, asumir el rol de investigador, entusiasta y en constante formación, observador del proceso educativo, abierto a la mejora de su práctica y ser capaz de generar emociones positivas, de emocionar a los alumnos. Citando a David Bueno, “el fomento de la creatividad, la motivación y el aprendizaje en general debemos abordarlos desde el placer” (Bueno, 2018, p.143). En consecuencia, entre los objetivos docentes deberá contemplarse crear un clima de aula que favorezca las relaciones positivas, la diversión, la imaginación y el descubrimiento, así como la reflexión y el trabajo individual y en grupo, características que se recogen en el siguiente epígrafe.

Teniendo en cuenta todos estos conceptos teóricos y recogiendo su filosofía, el marco teórico en el que se fundamente el trabajo parte del concepto de que el niño es el centro de la actividad didáctica propuesta y que él es el sujeto activo del aprendizaje; otorgándole la capacidad de observar, explorar, experimentar y decidir, y que, por lo tanto, será creativo en el proceso de adquisición de los objetivos propuestos. El Atelier sería el entorno propicio que suscitará el ambiente necesario para que pueda explorar en confianza y en armonía, tomando decisiones que lo lleven a expresarse de forma creativa.

Proponer el Atelier, sabiendo que con ello se reduce la creatividad a una de las áreas curriculares, cuando lo idóneo sería tenerla presente en todo momento, se debe también a la necesidad de evaluar que conlleva la actividad escolar, al entenderse como un elemento fundamental de toda labor didáctica. Además, el lenguaje plástico-visual ofrece mayor libertad en las propuestas, siendo las artes un ambiente estimulante para la creatividad, habilidad que podrá seguir desarrollando en su recorrido escolar y laboral.

3.2. Características del Atelier como espacio para el desarrollo de la creatividad en la Educación Infantil

Cuando hacemos referencia al Atelier como espacio, rápidamente nos viene a la mente la figura del gran pedagogo Loris Malaguzzi y sus escuelas en Reggio Emilia. Numerosa bibliografía y artículos se han escrito sobre su pedagogía y hoy en día sigue siendo un referente en cuanto a organización de espacios, implicación con la comunidad y desarrollo de ambientes estéticos en la escuela. Malaguzzi (2021) afirmó que “el taller era el lugar donde los lenguajes se podían investigar y afinarse en una buena y adecuada atmósfera” (p. 92). En este entorno favorable, el niño se conoce a sí mismo por medio de experiencias lúdicas con los materiales y técnicas, mediante el juego con las imágenes y en interacción con los otros. Esto le permitirá desarrollar su imaginación, la creación y la fantasía y perfeccionar los lenguajes. Desde esta perspectiva, la creación artística se entiende como fuente de conocimiento y se le otorga un papel destacado a la percepción. El aprendizaje, por lo tanto, es visto como un acto creativo en sí mismo porque en él se confrontan ideas y se abordan las experiencias bajo diferentes puntos de vista. En este sentido, Alfredo Hoyuelos (2013) en su libro *La estética del pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*, examina la estrategia de taller, concluyendo que posibilita educar la percepción y la expresión a través de la observación, al permitir explorar nuevos aprendizajes y puntos de vista diferentes. Pero para la pedagogía de Malaguzzi el ambiente no es neutro e influye en el aprendizaje y este punto requiere de un diseño apropiado (Malaguzzi, 2021).

A partir de lo expuesto, se propone las siguientes características para su diseño en el contexto educativo: un espacio de apariencia armoniosa, bien iluminado y relajado; debe haber rincones y mesas de trabajo con variedad de materiales para poder llevar a cabo las investigaciones. En cuanto a la organización de los materiales, se seguirá el criterio estético y a su vez funcional con materiales apropiados, preferiblemente naturales por la riqueza sensorial que ofrecen y versátiles, para fomentar la creatividad a través de la imaginación y los diferentes usos. Para favorecer el orden y el manejo autónomo es importante que estén correctamente almacenados y sean accesibles para los alumnos, ubicando el mobiliario de manera que facilite las interacciones sociales y el trabajo en grupo, porque es en relación con el entorno y los demás como el niño se desarrolla.

En cuanto a la función del docente, es la de guía y mediador, lo que implica que se muestre observador y acompañante de los procesos porque los alumnos se expresarán y comunicarán a través de sus creaciones artísticas. Así pues, debe estar presente, creando oportunidades de aprendizaje, construyendo y organizando espacios estimulantes que permitan al alumnado expresar sus capacidades. La documentación pedagógica es una herramienta fundamental en esta metodología, al facilitar la reflexión gracias a la visibilidad de los procesos. Como expone Hoyuelos (2013): “la documentación de los procesos observados es uno de los fines fundamentales del trabajo de los adultos” (p. 198).

Así pues, el recurso del Atelier permite trabajar desde la cotidianidad, recoger las preguntas de los niños, trabajar con proyectos abiertos, partir de sus curiosidades y, en definitiva, permite “que la escuela no vaya detrás de la vida, y recupere, como valor creativo y cultural, el optimismo de la primera infancia” (Hoyuelos, 2013, p. 173).

Hoy sabemos, gracias a los avances en neurociencia, la importancia que tiene para la infancia poder crecer en ambientes ricos y estimulantes. Ofrecer experiencias multisensoriales es una estrategia clave para el desarrollo cognitivo y la adquisición de conocimientos. En este sentido, Menchén (1998) menciona la vía multisensorial como el medio por el que los niños experimentan con su mundo interior, conectando con sus sensaciones, sentimientos y emociones y se interesan por explorar el entorno expresándose de manera creativa. Por todo ello, el lenguaje artístico se presenta en el Atelier como una experiencia sensorial, plástica y visual a partir de actividades lúdicas, vivenciales y significativas. Este tipo de propuestas son, por una parte, altamente motivadoras, y por otra, potencian el desarrollo de todas las vías sensoriales, favoreciendo la integración de la información proveniente de los sentidos. Además, en un entorno en el que los lenguajes expresivos se entremezclan se favorece el aprendizaje global que se persigue en la educación infantil. Javier Abad Molina (2009) expone en su tesis doctoral que “mediante el arte visual contemporáneo y la exploración activa del espacio con todo el cuerpo, el niño experimenta con la creatividad” (Abad, 2009, p. 329). En el Atelier, los alumnos trabajan con las representaciones visuales, con el mundo de las imágenes y con el lenguaje audiovisual. En este sentido, el papel del docente es el de educar la percepción, para que los niños puedan entender lo que ven, promoviendo la alfabetización visual.

Cabe finalmente mencionar la evaluación como parte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el segundo ciclo de educación infantil, se entiende la misma como un “proceso de observación y análisis sistemático del proceso de enseñanza y aprendizaje para poder verificarse la coherencia y el grado de eficacia” (Decreto 181/2008, p.5). Será necesario partir de la evaluación inicial del alumno, ya que esto permite conocer sus intereses, lo que ayudará a diseñar proyectos que fomenten la motivación hacia el aprendizaje. De igual modo, será esencial la evaluación continua y global para determinar su evolución, así como el grado de consecución de los objetivos propuestos. La evaluación formativa, además, permitirá conocer el desarrollo singular del discente y mejorar la didáctica. De esta forma, el conocimiento de las capacidades del niño permitirá presentar actividades ajustadas que mantengan el compromiso y la satisfacción por aprender, integrando así la evaluación como elemento necesario para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Así pues, teniendo en cuenta todo lo expuesto, tenemos en el Atelier el compendio óptimo para conseguir lo propuesto: la creación de un entorno ambiental que propicie la capacidad creativa del niño y del grupo con el acompañamiento atento y colaborador del docente. Además de dar una auténtica variedad de materiales y técnicas que ayudarán en la exploración, experimentación y la decisión individual y colectiva.

3.3. Modelos de éxito educativo que fomentan el desarrollo de la creatividad

La creatividad en los niños se relaciona con el deseo de experimentar, de interactuar con el espacio, con los materiales... esto es, jugar: jugar a hacer, jugar a ser, jugar a crear. De igual manera que el juego desarrolla todas las dimensiones del niño, a través de las creaciones artísticas entendidas como un tipo de juego, también se favorece el desarrollo integral. Así, podemos afirmar que los ambientes que apuestan por el arte estimulan el desarrollo cognitivo de los niños, implicando capacidades como la percepción y la resolución de problemas. En cuanto al desarrollo emocional, a través de la creación están expresando su mundo interior, sus sentimientos, conflictos, etc. en un lenguaje distinto al lenguaje oral con el que les sería más difícil. En el aula de arte también se propicia el desarrollo social; habilidades como la empatía o el compañerismo se ponen en práctica en las creaciones colectivas. Con relación al

desarrollo físico, a través de la manipulación de los materiales y de las propias técnicas, se incide en la coordinación motora, tanto fina como gruesa.

Actualmente, algunos centros educativos utilizan metodologías basadas en la experiencia lúdica y en la expresión artística para fomentar la creatividad. A continuación, se señalan diferentes escuelas para las cuales el Atelier es un recurso importante para este fin. La escuela Congrès-Indians, de titularidad pública y el Col·legi Montserrat, centro concertado, ambos situados en Barcelona, son ejemplos de ello. Por último, se presenta la escuela pública Ramón Macip-Dolors Granés, situada en Cardedeu (Barcelona), donde las situaciones de aprendizaje vividas en el Atelier se llevan al aula en forma de proyectos.

La escuela Congrès-Indians desarrolla su proyecto educativo de centro partiendo de metodologías centradas en el paradigma socioconstructivista. Basándose en los ambientes de aprendizaje como metodología activa, señalan que la creatividad es una característica innata en los niños. Definen la función del maestro como el de un acompañante, un facilitador, separándose de la visión de guía, porque entienden que debe haber libertad para que pueda desarrollarse la creatividad y que el maestro no debe interferir en el proceso, al ser personal e interno. La estética del ambiente es un pilar fundamental, proponiendo ambientes cuidados y bien preparados al considerarlos como el tercer educador basándose en la filosofía de las escuelas Reggio Emilia. En su página web podemos recuperar una amplia información al respecto.

Por su parte, el Col·legi Montserrat define su proyecto educativo como el resultado de investigaciones en neurociencia, psicología y sociología. Su mirada pedagógica se basa en la Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner, 1983). El psicólogo H. Gardner realizó una visita a la escuela en el año 2004 para conocer el proyecto, concluyendo que “El Colegio Montserrat es un colegio donde todos aprenden”. La escuela tiene un Atelier que definen como “un laboratorio de creación y experimentación” (Col·legi Montserrat, 2021). En él, se desarrollan diferentes proyectos a lo largo del curso con el objetivo de desarrollar el interés artístico y la imaginación de los niños.

Por otra parte, la escuela Ramón Macip-Dolors Granés considera el Atelier como un mundo de imaginación y juego creativo. Se construye desde cero y son los alumnos los que deciden, a través de conversaciones, la temática del ambiente. La construcción del Atelier sigue una

serie de fases en las cuales están implicados los alumnos, desde la vivencia del espacio vacío hasta la sorpresa del descubrimiento del mundo imaginario y simbólico en el que se sumergen los alumnos. El claustro de profesores concibe el Atelier como un espacio de juego, de imaginación y experimentación, un contexto de aprendizaje y de expresión de diferentes lenguajes creativos, tal y como recoge su proyecto educativo de centro. Más concretamente lo definen como: “un mundo de magia y de sueños en el que jugar y aprender entran en una simbiosis perfecta” (Escola Ramón Macip- Dolors Granés, 2020, p. 22). Los aprendizajes surgidos en este contexto posteriormente se continúan en el aula en forma de investigaciones y proyectos.

4. Contextualización

4.1. Características del entorno

La escuela M. se encuentra situada en Gelida, un municipio de la comarca de l'Alt Penedès situado a 26 km de Barcelona. Según los datos publicados por el Instituto Nacional de Estadística a 1 de enero de 2022, el número de habitantes es de 7.814 (INE, 2022) y por grupo edad son 1.276 los niños que se encuentran entre los 0 y 14 años, representando un 16% de la población. El grupo más alto se corresponde con la franja de edad de 15 a 64 años, un 67% respecto al total censado.

El término municipal ocupa principalmente un área de montaña situada en el extremo norte del Macizo del Ordal, descendiendo hacia el norte para formar el valle inferior del río Anoia.

Tal y como recoge en su página web, el Ayuntamiento pone a disposición de sus habitantes una serie de regidorías y departamentos como Servicios sociales, Promoción económica, Urbanismo, Enseñanza, etc. así como diferentes servicios.

La oferta educativa del municipio es toda de titularidad pública: dos escuelas infantiles para niños de 0 a 3 años, dos escuelas de infantil y primaria, un instituto de enseñanza secundaria obligatoria y bachillerato y una escuela municipal de música.

Desde el año 2000, el número de habitantes ha aumentado considerablemente debido a la llegada de familias que han establecido su lugar de residencia. La tipología actual de las mismas es de mediana edad con hijos (INE, 2022). El perfil socioeconómico de la población es medio en relación con el conjunto de Cataluña (IDESCAT, 2019).

4.2. Descripción del centro

El CEIP M. es un centro de titularidad pública y escolariza a los alumnos desde P3 hasta sexto de primaria. Situado en la zona urbana del municipio, fue inaugurado en 1977, siendo, en la actualidad, la escuela más antigua del pueblo. En sus proximidades se encuentran las dos escuelas infantiles de 0 a 3 años, por lo que la zona se considera escolar. Actualmente, consta de dos líneas por curso, salvo en P3, debido a una matrícula insuficiente de alumnos para las dos escuelas del municipio. Las aulas se encuentran distribuidas en un solo edificio de 3 plantas, anexos a este, el gimnasio y la sala de psicomotricidad.

La construcción principal dispone de las siguientes instalaciones y equipamientos: las aulas de referencia distribuidas en las tres plantas, la biblioteca del centro, un laboratorio de ciencia, el aula de informática, un aula de música, el comedor, la conserjería, despachos para el equipo directivo y salas de reuniones. La zona exterior la conforma un jardín, un huerto, un patio de tierra y una pista asfaltada polivalente. El horario escolar es de 9:00 a 12:30 y de 15:00 a 16:30. Se amplía con un servicio de acogida matinal y se ofrecen actividades extraescolares deportivas.

Apuestan por valores como la inclusión, el respeto, el afecto, la socialización, la cohesión, el diálogo y el esfuerzo. Sus principios educativos se basan en el constructivismo, utilizando diferentes metodologías activas como trabajo por rincones o el trabajo por proyectos. Actualmente, algunos proyectos del centro son: “Innovamat” (en el área de matemáticas), “Creación artística” (teatro y música) y para la educación primaria “Art and crafts”. Las familias participan en la vida escolar a través del AFA (Asociación de Familias de Alumnos) y del Consejo Escolar.

4.3. Características del alumnado

El proyecto va dirigido a los alumnos del primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil (P3), con edades comprendidas entre los 3 y 4 años. El grupo lo forman 20 alumnos, 9 niños y 11 niñas. Es bastante heterogéneo, con diferentes ritmos madurativos como consecuencia de las diferencias individuales entre los nacidos a primeros de año o a finales. En el aula hay diversidad cultural; dos niñas de origen familiar marroquí, una de ellas con un retraso leve en el lenguaje en cuanto al habla. Al ser el primer año de escolarización y no presentando dificultades en ninguna otra área, no requiere de un programa específico de soporte educativo. En cuanto a las características como grupo, son bastante inquietos, participativos y curiosos. Las relaciones entre ellos y con la maestra son buenas y no hay conflictos significativos. Debido a su edad, se encuentran en un momento en el que el trabajo de consolidación de hábitos básicos de autonomía es un objetivo importante. Las transiciones, ya sea al cambiar de actividad o de espacio, son especialmente momentos en los que a nivel general necesitan ayuda. Otra característica del grupo relacionada con el momento madurativo es que durante las actividades no muestran demasiada atención y se cansan fácilmente.

5. Proyecto de intervención educativa

5.1. Introducción

Los aprendizajes en la Educación Infantil parten de la curiosidad, la manipulación, la experimentación y el juego al ser, la exploración sensorial, clave para el desarrollo infantil.

Este trabajo busca favorecer la creatividad en los niños a través de la propuesta del Atelier multisensorial inspirado en las escuelas Reggio Emilia. Una de las características de este método es que, a través de la exploración, experimentación e investigación con las artes plástico-visuales, se fomenta el desarrollo creativo. Partiendo de los intereses individuales, las propuestas didácticas se organizan para que los alumnos puedan alcanzar el aprendizaje de manera autónoma.

El proyecto didáctico está destinado a los niños de 3-4 años y se pretenden establecer las bases para que puedan expresar y comunicarse de forma creativa. Este diseño persigue ofrecer un espacio donde trabajar el lenguaje artístico en interacción con otros lenguajes, principalmente el corporal y el verbal.

Bajo el título “El Atelier multisensorial como recurso para las artes plásticas y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 3-4 años”, se presenta esta propuesta de intervención educativa enmarcada principalmente en el área de conocimiento y experiencia del currículum del segundo ciclo de Educación Infantil: Área de comunicación y lenguajes.

5.2. Justificación

Uno de los objetivos educativos de la Educación Infantil es el desarrollo de la creatividad. Las escuelas tienen un papel fundamental en su fomento y valoración de las habilidades creativas en los niños para su formación en un adulto competente. El centro al que va dirigido este proyecto, aun conociendo las implicaciones positivas que tiene el arte como vehículo para el desarrollo de la creatividad, aborda esta disciplina de manera aislada. Las actividades que propone son únicamente plásticas, basadas en la realización de manualidades que se repiten curso tras curso. Además, son valoradas como poco motivadoras por el claustro de profesores. En el centro no existe un espacio organizado para desarrollar este tipo de propuestas. Las

actividades se llevan a cabo en la misma aula, por lo que hay que destinar tiempo a preparar los materiales y adecuar el espacio para tal fin. Con el diseño del taller se consigue que el ambiente ya esté preparado previamente, lo cual facilita la práctica educativa.

Este proyecto brinda una visión transversal de la disciplina, con propuestas didácticas que abordan el lenguaje visual o la percepción del espacio. Ofrece un diseño bien definido con unos objetivos claros y fundamentados en la mejora de las capacidades de los niños. A través de esta propuesta, se persigue incidir en su desarrollo general, ya que los procesos de creación artística mejoran otras áreas como la coordinación, el desarrollo emocional, social, volitivo, etc. así como funciones cognitivas de orden superior como la atención. Así mismo, los lenguajes artísticos proporcionan un conocimiento más amplio de la realidad, favoreciendo el desarrollo integral del niño, objetivo de esta etapa. Implementar este recurso en la escuela motiva tanto a los alumnos del grupo como a los docentes, ayudando a sentar las bases para que se mantenga la mirada creativa en los cursos superiores.

5.3. Referencias legislativas

España es un país con un modelo de Estado descentralizado y reparte la competencia en materia de Educación entre el Estado y las Comunidades Autónomas. El Estado redacta la legislación educativa de referencia a partir de la cual cada Comunidad Autónoma establece su propio decreto educativo.

El momento en que se presenta este trabajo es coincidente con la publicación de un nuevo decreto en materia de Educación, bajo la referencia de: Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil. Dicho decreto aporta cambios significativos en cuanto a que unifica la etapa pre obligatoria de 0-6 como etapa educativa única, el currículum competencial y la inclusión de la educación afectivo-sexual y coeducación a la Educación Infantil. A nivel organizativo, los saberes se organizan en cuatro ejes que substituyen a las anteriores tres áreas curriculares. Sin embargo, no entrará en vigor hasta el próximo curso, por lo que nos regiremos por la normativa anterior para la redacción de esta propuesta. En cuanto a la evaluación, el decreto vigente la engloba en el capítulo 4, derogando la Orden EDU/484/2009, de 2 de noviembre, del procedimiento y los documentos y requisitos formales del proceso de evaluación del segundo ciclo de la Educación Infantil.

Esta realidad implica que los equipos docentes y directivos se encuentran en un contexto en el que están conviviendo con ambas normativas. En consecuencia, basaremos nuestro proyecto didáctico en el siguiente marco legal:

Referencias legislativas a nivel estatal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 95 de 2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Referencias legislativas a nivel autonómico:

- Ley 12/2009, de 10 de julio, de educación.
- Decreto autonómico 181/2008, de 9 de septiembre, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil.
- Orden EDU/484/2009, de 2 de noviembre, del procedimiento y los documentos y requisitos formales del proceso de evaluación del segundo ciclo de la educación infantil.
- Decreto 150/2017 de 17 de octubre, de la atención educativa al alumnado en el marco de un sistema inclusivo.

El curriculum autonómico de Cataluña de Educación Infantil se articula en torno a unas capacidades que el alumnado deberá alcanzar al final de la etapa. Estas capacidades son motrices, cognitivas, emocionales y sociales y se organizan en torno a cuatro ejes: Aprender a ser y a actuar de una manera cada vez más autónoma, Aprender a pensar y a comunicar, Aprender a descubrir y a tener iniciativa, Aprender a convivir y habitar el mundo. Se concretan en unos objetivos y contenidos organizados en las áreas: Conocimiento de uno mismo y de los otros, Conocimiento del entorno y Comunicación y lenguajes.

El proyecto “El Atelier multisensorial” se encuentra enmarcado principalmente dentro del área de Comunicación y lenguajes. No obstante, estas áreas están interrelacionadas, persiguiendo el aprendizaje global y significativo, así como el desarrollo integral del niño.

5.4. Objetivos del proyecto

En el marco legal del Decreto autonómico 181/2008, vinculados al desarrollo de las capacidades, se han seleccionado los siguientes objetivos para el proyecto de intervención:

1. Aprender con y a través de los otros, disfrutar de la relación e integrarse en el grupo, estableciendo relaciones afectivas positivas con actitudes de empatía y colaboración e intentando resolver conflictos de manera pacífica.
2. Observar y experimentar en el entorno próximo con curiosidad e interés, interpretándolo y haciendo preguntas que impulsen la comprensión del mundo natural, social, físico y material.
3. Representar y evocar aspectos de la realidad vivida, conocida o imaginada y expresarlos mediante las posibilidades simbólicas que les ofrece el juego y otras formas de representación.
4. Desarrollar habilidades de comunicación, expresión, comprensión y representación por medio de los lenguajes corporal, verbal, gráfico, musical, audiovisual y plástico.
5. Aprender y disfrutar del aprendizaje, pensar y crear, cuestionarse las cosas, hacerlas bien hechas, plantear y aceptar la crítica y hacer crecer el conocimiento de forma cada vez más estructurada.

5.5. Contenidos que se abordan

Teniendo en cuenta el Decreto autonómico 181/2008, los contenidos se organizan en áreas, entendidas como espacios de aprendizaje, partiendo de las experiencias y del conocimiento de cada niño. Estas áreas y sus contenidos se abordarán de manera globalizada, persiguiendo aprendizajes significativos y funcionales.

Teniendo en cuenta los objetivos del proyecto, se presentan los siguientes contenidos:

Contenidos conceptuales:

- Observar y escuchar
- Juego, movimiento, lenguaje plástico y visual.
- Uso del lenguaje plástico, visual y corporal.

- Uso de materiales y técnicas grafo-plásticas y escultóricas para realizar representaciones de manera creativa.
- Alfabeto visual: línea, color, textura, espacio, etc.

Contenidos procedimentales:

- Experimentar, interpretar, representar y crear.
- Exploración y reconocimiento de las propias posibilidades del cuerpo: sensoriales, perceptivas, expresivas y relacionales utilizando los diferentes lenguajes como medio de expresión y comunicación.
- Expresión de las propias emociones por medio de diferentes lenguajes: corporal y plástico.
- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias o fantasías a través de las producciones artísticas.
- Dominio progresivo de destrezas manuales.
- Experimentación e interpretación de sensaciones y significados con relación al espacio.
- Exploración de distintos instrumentos grafo-plásticos.
- Participación en el cuidado y mantenimiento de los objetos, materiales y los espacios.
- Observación e identificación de los diferentes elementos y sus cualidades del entorno.
- Uso de diferentes recursos gráfico-plásticos y tecnológicos para recoger y comunicar las observaciones y creaciones artísticas.
- Verbalización de los procesos y resultados, evocando la experiencia realizada.
- Experimentación plástico-visual: dibujo, pintura, escultura, modelado, trabajando el alfabeto visual.
- Utilización de la improvisación, la fantasía y la creatividad en la observación y en los procesos creativos artísticos.

Contenidos actitudinales:

- Actitud optimista, de esfuerzo y de iniciativa en la resolución de las dificultades emocionales, relacionales e intelectuales.
- Disfrute y valoración de la exploración sensorial y el juego.

- Respeto y valoración positiva de las características de los otros, sin estereotipos que dificulten la convivencia.
- Sensibilidad y percepción de las necesidades de los demás mostrando actitudes de colaboración.
- Sentimiento de pertenencia de grupo y actitud de compromiso ante los proyectos compartidos.
- Seguridad y confianza en las propias posibilidades de aprendizaje y satisfacción por los progresos.
- Sensibilidad e interés por la escucha, la observación y la exploración del entorno: simbólicas, plásticas y visuales.
- Curiosidad por las creaciones visuales, audiovisuales y plásticas.
- Valoración y respeto por las producciones artísticas de los compañeros.

5.6. Metodología

La metodología que se ha establecido parte de los objetivos de aprendizaje del proyecto de intervención y está inspirada en las escuelas Reggio Emilia. Su finalidad llevar a cabo una metodología activa y participativa para el campo de las artes plásticas y visuales mediante la estrategia metodológica del trabajo basado en proyectos.

Para abordar el primer objetivo, la metodología contempla situaciones lúdicas en un contexto de confianza que propicie la empatía y la colaboración, así como actitudes de respeto y afecto. Para lograr la colaboración entre los alumnos, se organizarán pequeños grupos heterogéneos que permitan aprender unos de otros y favorecer la cooperación. También se contemplará el trabajo individual con zonas para poder llevar a cabo ambos tipos de aprendizaje. Primará la importancia del proceso sobre el resultado y el error será visto como parte del aprendizaje.

Para los objetivos dos y tres, las actividades serán flexibles y adaptadas a su momento evolutivo, aspecto que el docente deberá tener previsto. Estas son una invitación a la experimentación, a la investigación a través del arte y los discentes las van a vivir de manera propia, subjetiva y libre. Para ello, los objetivos se plantean como objetivos expresivos, generales, y cada alumno vivirá el proceso de manera personal siguiendo el enfoque aportado por Elliot W. Eisner (2004). No se buscará una finalidad cerrada y para todos igual para no

coartar las posibilidades expresivas de los alumnos. La metodología será activa y vivencial, promoviendo la curiosidad y el interés por el entorno cercano, persiguiendo la implicación de todos sus sentidos y motivar el aprendizaje personal, global y significativo. El Atelier contemplará recursos como el retroproyector, la mesa de luz o el proyector de imágenes en movimiento, enriqueciendo la experiencia visual. Citando a la tallerista Veia Vecchi (2018), con relación a estos, argumenta que: “son herramientas para hacer interesantes descubrimientos en ciencias y en las percepciones, para juegos sugerentes y exploración, y son capaces de crear un escenario fantástico” (p.78). A su vez, las instalaciones escultóricas de juego y luz facilitarán la expresión y la comprensión de la realidad vivida, de los otros y del entorno. En cuanto a las actividades plásticas, los materiales serán variados y en cantidad suficiente, específicos e inespecíficos para favorecer el desarrollo de la imaginación; además de contemplar el empleo de distintas herramientas plásticas para sus creaciones. Así mismo, el docente favorecerá el desarrollo de las habilidades de comunicación, así como la mejora de la capacidad de pensamiento y reflexión mediante actividades de diálogo, la lectura de imágenes, etc. con la finalidad de que los alumnos disfruten aprendiendo, tal y como se establece en los últimos objetivos.

Las sesiones del proyecto seguirán la siguiente estructura:

Ritual de entrada: se utilizarán estrategias como la Lluvia de ideas o la imaginación de acontecimientos. Colectivamente, se favorecerá el intercambio creativo mediante asambleas para debatir diferentes puntos de vista.

Actividad principal: se abordarán estrategias que estimulen el pensamiento lateral, individual y colectivamente. El ambiente del Atelier proporcionará un entorno cálido y rico, que invite a la exploración y reflexión. La participación será desde sus intereses y singularidades.

Ritual de salida: las actividades se cerrarán con la expresión de ideas, poniendo en común las vivencias.

El rol del docente será el de guía y facilitador y estará disponible para cuando lo necesiten, cuidando de no interferir en el trabajo de los alumnos. Llevará a cabo una observación sistemática y documentará en un diario el proceso de aprendizaje de cada alumno. Para ello, será necesaria la presencia simultánea de dos personas en el espacio: una maestra y la técnica de educación infantil. Para poder implementarlo se necesitará un espacio de alrededor de 50

metros cuadrados. La escuela dispone de una sala donde guarda material diverso; se propone destinarla al Atelier. El ambiente estará disponible dos tardes a la semana y quince minutos antes de finalizar la sesión, los alumnos recogerán su zona de trabajo.

Respecto a las familias, el proyecto involucrará únicamente a un grupo de alumnos, por lo que será fundamental informarles claramente sobre los objetivos que se pretenden alcanzar y captar su opinión al respecto. Se buscarán alianzas entre la familia y la escuela, investigando si existen personas que puedan aportar conocimientos artísticos y así enriquecer el proyecto, fomentando la participación.

5.7. Actividades

Tabla 2. Resumen de actividades del proyecto “Coloruz”

| Actividades | Sesiones | | | | |
|--|----------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Actividad 1. Arte efímero | X | X | X | | |
| Actividad 2. Instalación de invierno | X | | | | |
| Actividad 3. Laboratorio de fluidos y colores | X | | | | |
| Actividad 4. Noche estrellada | X | X | | | |
| Actividad 5. Modelado con barro | X | | | | |
| Actividad 6. Luminiscencias | X | | | | |
| Actividad 7. Los caminos | X | X | | | |
| Actividad 8. Collage de texturas | X | | | | |

Tabla 3. Actividad 1. Arte efímero

| Actividad 1. Arte efímero |
|---|
| Objetivos |
| <ul style="list-style-type: none"> – Observar los elementos naturales del entorno. – Experimentar con la pintura y con diversos instrumentos plásticos. – Experimentar con el volumen mediante la técnica de ensamblaje. – Expresarse mediante lenguaje oral y artístico. – Mostrar actitud de compañerismo colaborando con sus compañeros. |
| Descripción |
| <p>Sesión 1: Se organizará una salida a pie a la zona de montaña próxima al centro. Los alumnos observarán los elementos del entorno y seleccionarán algunos de ellos (piedras, hojas, piñas, cortezas, etc.) para después, en el taller, realizar una actividad escultórica. Una vez los hayan seleccionado, sentados en círculo, todo el grupo expondrá los motivos que los han llevado a escogerlos, imaginando una primera aproximación al trabajo que efectuarán con posterioridad.</p> <p>Sesión 2: En esta sesión se llevará a cabo una actividad de pintura sobre los materiales naturales recogidos. La finalidad es que observen cómo se modifica el aspecto visual aplicando el color.</p> <p>Sesión 3: Creaciones mediante la técnica de ensamblaje. Organizados por parejas, los alumnos realizarán sus esculturas ayudándose entre ellos y tomarán una fotografía del producto final.</p> |
| Materiales y espacios |
| <p>Espacio: el entorno próximo (montaña). El Atelier: zona de trabajo de pintura, mesas para trabajo en grupo, sillas.</p> <p>Materiales: piedras, cortezas, palos, cartones, recipientes para mezclas.</p> <p>Materiales plásticos e instrumentos: pintura, cola, pinceles, esponjas.</p> <p>Materiales tecnológicos: tablets con cámara.</p> |
| Participantes y/o agrupamientos |
| <p>Todo el grupo clase. Se contempla el trabajo individual y el agrupamiento por parejas para trabajar de manera colaborativa.</p> |

Criterios de evaluación

- Interesarse por los elementos del entorno natural.
- Seleccionar según un criterio personal los materiales y ser capaz de argumentarlo.
- Disfrutar con la actividad verbalizando a sus compañeros al menos un proceso.
- Experimentar con las posibilidades que le ofrecen los materiales.
- Trabajar en equipo.

Tabla 4. Actividad 2. Instalación de invierno

| Actividad 2. Instalación de invierno |
|---|
| Objetivos |
| <ul style="list-style-type: none"> – Experimentar e intervenir libremente con el espacio y materiales que conforman la instalación artística. – Vivenciar a través de los sentidos y, a través de todo el cuerpo, el volumen, el plano y el espacio en general. – Desarrollar la capacidad de observación y percepción a través de la manipulación de objetos, la vista y el movimiento. – Tomar conciencia de su propio cuerpo y el de sus compañeros a través del movimiento libre en el espacio. – Participar activamente mostrando actitud de disfrute. |
| Descripción |
| <p>En el espacio central del Atelier se habrá preparado la instalación de invierno: imagen estática proyectada con montañas nevadas, una luz tenue en el ambiente, tubo de burbujas sensorial, un iglú, cajas repartidas por el espacio a modo de camino.</p> <p>En un primer momento, se pedirá a los alumnos que, sentados en círculo, observen los cambios que se han producido en el espacio y que verbalicen qué les sugiere el ambiente (frío, tranquilidad, etc.). A continuación, intervendrán en la instalación mediante el juego libre, realizando sus propias construcciones y operando en el espacio con todo el material que dispone el Atelier.</p> |
| Materiales y espacios |
| <p>Espacio: Atelier, el centro de la sala principalmente. Debe contemplarse conseguir una luz tenue mediante cortinas o tapando con cartón una de las ventanas.</p> <p>Materiales: cajas forradas de color blanco de diferentes tamaños, distintos rollos de papel (higiénico, cocina, de toalla), iglú, linternas, telas de color blanco.</p> <p>Materiales tecnológicos: proyector y conexión a Internet, pantalla, tubo de burbujas sensorial.</p> |
| Participantes y/o agrupamientos |
| Todo el grupo clase. |
| Criterios de evaluación |
| <ul style="list-style-type: none"> – Intervenir y experimentar a través de la vista y el tacto con los materiales. – Realizar construcciones con los materiales que tiene a su alcance. – Otorgar nuevas funcionalidades a los materiales. – Desplazarse por todo el espacio mostrando curiosidad por explorar. – Mostrar actitud de respeto hacia sus compañeros. |

Tabla 5. Actividad 3. Laboratorio de fluidos y colores

| Actividad 3. Laboratorio de fluidos y colores | |
|--|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> – Experimentar con los fluidos a través de los trasvases con pipetas. – Explorar los colores primarios y experimentar con sus mezclas. – Comprobar cómo incide la luz blanca en el color. – Argumentar incipientes explicaciones científicas resultado de sus comprobaciones a través de la observación directa. |
| Descripción | <p>Los alumnos tendrán preparada una bandeja con diferentes vasitos de cristal, cuentagotas y colorantes. Se organizará a los alumnos en pequeño grupo y realizarán sus investigaciones con el fin de obtener diferentes tipos de mezclas de colores secundarios. Los alumnos llevarán sus soluciones al rincón de luz para comprobar las transformaciones de las tonalidades de los colores sobre el plafón de luz blanca.</p> <p>Para la segunda parte de la actividad se añadirá vasitos con bicarbonato y vinagre. Los alumnos llevarán a cabo de nuevo la actividad.</p> <p>Se cerrará la sesión con una asamblea en la que los alumnos expondrán verbalmente las diferencias que han observado y sus hipótesis.</p> |
| Materiales y espacios | <p>Espacio: Atelier, zona de trabajo con mesas y sillas</p> <p>Materiales: bandejas, pipetas, servilletas, vasitos transparentes, agua, colorantes, bicarbonato, vinagre, cucharas, plafón de luz.</p> |
| Participantes y/o agrupamientos | Trabajo en pequeño grupo. Todo el grupo clase. |
| Criterios de evaluación | <ul style="list-style-type: none"> – Manipular los instrumentos mostrando coordinación óculo-manual acorde a su periodo madurativo. – Mostrar curiosidad ensayando y probando para obtener diferentes tonalidades. – Percibir las diferentes tonalidades de color en la mesa de luz. |

Tabla 6. Actividad 4. Noche estrellada

| Actividad 4. Noche estrellada | |
|--------------------------------------|---|
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> – Desarrollar la observación. – Iniciarse en la interpretación de obras pictóricas. – Explorar las posibilidades pictóricas de la técnica de la acuarela. – Experimentar con las sensaciones que ofrece el arte a través de los sentidos, principalmente el visual. – Mostrar curiosidad por el arte. |
| Descripción | Sesión 1: El docente previamente habrá preparado la proyección con la imagen del cuadro del pintor. En asamblea, se iniciará un debate sobre qué elementos reconocen en la imagen, colores |

| |
|---|
| <p>predominantes, etc. El docente guiará la argumentación mediante preguntas abiertas para que los alumnos puedan expresarse de manera libre utilizando la técnica de Lluvia de ideas. Conforme avance el debate, el docente informará del título de la obra (Noche estrellada) y preguntará a los alumnos si creen que el título es apropiado o si se les ocurre otro diferente. A continuación, les invitará a realizar su propio cuadro empleando la técnica de acuarela.</p> <p>Sesión 2: El docente les plantará el siguiente reto: ¿Qué pasaría si el autor hubiese pintado un día soleado? Los alumnos realizarán su pintura de manera individual.</p> <p>Posteriormente, en asamblea, lo enseñarán a sus compañeros y explicarán que han querido representar.</p> |
| <p>Materiales y espacios</p> <p>Espacio: Rincón preparado con materiales plásticos.</p> <p>Materiales: papel de alto gramaje, acuarelas, paletas para mezclas, agua, recipientes, pinceles, música que invite a la concentración.</p> <p>Materiales tecnológicos: proyector y conexión a Internet, pantalla, imagen del cuadro Noche estrellada del pintor Vincent van Gogh.</p> |
| <p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Todo el grupo clase y trabajo individual.</p> |
| <p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Percibir alguna característica principal del cuadro como el color predominante o la forma (espiral o círculos, líneas). – Demostrar curiosidad e interés expresando sus ideas o realizando preguntas. – Explorar las posibilidades pictóricas de la acuarela. |

Tabla 7. Actividad 5. Modelado

| Actividad 5. Modelado |
|--|
| <p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Experimentar con las diferentes texturas de la arcilla. – Iniciarse en la técnica del modelado con arcilla. – Desarrollar habilidades creativas. – Disfrutar por medio del lenguaje plástico. |
| <p>Descripción</p> <p>Los alumnos encontrarán una provocación de juego con materiales inespecíficos, piezas sueltas y al lado barro y barbotina en un recipiente de cristal y un pincel. Se invitará a los alumnos a acercarse y reflexionar sobre cómo está dispuesto el material, si les gusta, si está ordenado, si no lo está, etc. A continuación, los alumnos iniciarán la exploración y el juego libre con el material presentado.</p> |
| <p>Materiales y espacios</p> <p>Espacio: Atelier.</p> <p>Materiales naturales: arcilla, hojas, semillas, ramas, flores, maderas, pinzas, pequeños fósiles, herramientas para modelar: rodillos, espátulas, sellos, etc.</p> <p>Soporte: cartones de diferentes tamaños.</p> |
| <p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Trabajo en pequeño grupo.</p> |

| |
|--|
| <p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Relacionar los objetos. – Experimentar mostrando curiosidad. – Crear junto a sus compañeros. |
|--|

Tabla 8. Actividad 6. Luminiscencias

| Actividad 6. Luminiscencias |
|--|
| <p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Experimentar con las percepciones que proporciona la luz ultravioleta en los objetos. – Explorar el espacio bajo las propiedades que proporciona la luz ultravioleta. – Disfrutar por medio de la expresión plástica. |
| <p>Descripción</p> <p>Los alumnos encontrarán materiales luminiscentes bajo la luz negra, bloques traslúcidos y pelotas de porexpán blancas distribuidos por el espacio. El suelo estará forrado con papel continuo blanco y también encontrarán ceras fluorescentes en barra. Los alumnos realizarán la actividad de exploración y pintura de manera libre. Se programará una música ambiental que ayude a la concentración.</p> |
| <p>Materiales y espacios</p> <p>Espacio: Atelier.</p> <p>Materiales: materiales luminiscentes, esferas de porexpán, ceras fluorescentes, papel continuo blanco. Materiales tecnológicos: luz ultravioleta, reproductor de música.</p> |
| <p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Todo el grupo clase.</p> |
| <p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Experimentar con las diferentes posibilidades que le proporcionan los materiales. – Mostrar actitud de curiosidad por los cambios que ejerce la luz ultravioleta en los objetos. – Participar activamente en la actividad plástica. |

Tabla 9. Actividad 7. Los caminos

| Actividad 7. Los caminos |
|---|
| <p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Progresar en la observación y el gusto estético. – Experimentar con los elementos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y color. – Construir una imagen a partir del elemento línea principalmente. – Expresar libremente sus vivencias y experiencias. – Disfrutar de la actividad creadora. |
| <p>Descripción</p> <p>La maestra reunirá a los alumnos en asamblea y les mostrará la portada del álbum ilustrado de Guridi “Dos caminos” y les pedirá que imaginen sobre su temática. Posteriormente, proyectará el audio cuento. Se iniciará una actividad de asamblea favoreciendo el hilo conductor de la discusión mediante preguntas como: ¿Quiénes deben ser los personajes? ¿Qué se podrían ir encontrando en el camino? ¿Cómo son estos caminos? ¿Son rectos? ¿Curvos? ¿Dónde se dirigen? Posteriormente</p> |

| |
|--|
| <p>se organizará a los alumnos en pequeños grupos para realizar un mural que muestre posibles caminos y diferentes personajes, inventando una pequeña historia para después, en la sesión dos, representarla ante sus compañeros.</p> <p>Sesión 2: Dramatización de la historia.</p> |
| <p>Materiales y espacios</p> <p>Espacio: el Atelier y, para la dramatización, el patio de la escuela.</p> <p>Materiales: témpera de diferentes colores, pinceles, rodillos, esponjas, papel continuo,</p> <p>Materiales tecnológicos: Proyector, ordenador, audiocuento: youtube.com/watch?v=HQvUHpxNlpc, y cuento físico: Guridi, R. (2017). <i>Dos caminos</i>. Editorial Libre AlbedrAo.</p> |
| <p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Trabajo en grupos heterogéneos.</p> |
| <p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Adquirir hábitos de observación visual. – Utilizar nuevos recursos y técnicas para reflejar los conocimientos que tiene acerca de su entorno inmediato. – Expresarse mediante el lenguaje corporal y plástico. |

Tabla 10. Actividad 8. Collage de texturas

| Actividad 8. Collage de texturas |
|---|
| <p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Experimentar con las diferentes texturas a partir de la realización de un collage. – Expresar artísticamente sensaciones y emociones. – Desarrollar la creatividad en función de los intereses individuales. – Disfrutar por medio de la actividad plástica. |
| <p>Descripción</p> <p>La maestra habrá preparado una muestra del material de forma sugerente. Motivará a los alumnos para que realicen un collage con los diferentes materiales. Al finalizar la actividad pedirá que se organicen por parejas y que se muestren el trabajo que han efectuado. Entre los miembros de la pareja deberán acordar un título para cada representación.</p> |
| <p>Materiales y espacios</p> <p>Espacio: El Atelier.</p> <p>Materiales: diferentes telas, papel de burbuja, cintas de raso, lana, diferentes tipos de papel, lija, cola, tijeras, pinceles. Soporte: cartón reciclado.</p> |
| <p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Todo el grupo clase. Trabajo individual. Discusión en pareja.</p> |
| <p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Verbalizar alguna de las sensaciones que le sugiere el material: rugoso, húmedo, etc. – Mostrar actitud de disfrute durante el proceso de la actividad plástica. – Interesarse y respetar el trabajo de sus compañeros. |

5.8. Planificación Temporal y cronograma

El proyecto “Coloruz” consta de 12 sesiones de 60 minutos, iniciándose la primera semana de febrero y una planificación de 2 tardes semanales. Las sesiones se organizan en una estructura fija, aunque flexible en cuanto a tiempos: Ritual de entrada (10 minutos), actividad principal (40 minutos) y ritual de salida (10 minutos). Se comenzará siempre con una pequeña asamblea donde, antes de pasar a la acción, se realizarán preguntas abiertas a los alumnos sobre lo que están observando en la sala: las propuestas que a modo de invitación se presentan. Se les animará a participar de manera oral para que comuniquen cómo imaginan que va a discurrir la sesión. Siempre que sea posible, se mencionará la sesión anterior, en cuanto a los aprendizajes, tipos de propuestas, diferencias en cuanto al ambiente, etc. Se pretende que las actividades no sean aisladas, sino que fluyan unas con otras para que los alumnos construyan nuevos aprendizajes sobre los anteriores. En el ritual de salida se pondrá en común las vivencias y experiencias en una asamblea.

Tabla 11. Cronograma

| | Diciembre | Enero | Febrero | | | | | | | | Marzo | | | | Abril |
|---------------------------------|-----------|-------|----------|-----|----------|-----|----------|-----|----------|-----|----------|-----|----------|-----|-------|
| | | | Semana 1 | | Semana 2 | | Semana 3 | | Semana 4 | | Semana 1 | | Semana 2 | | |
| | | | S-1 | S-2 | S-1 | S-2 | S-1 | S-2 | S-1 | S-2 | S-1 | S-2 | S-1 | S-2 | |
| Fase 1. Planificación | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fase 2. Puesta en marcha | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 1 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 2 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 3 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 4 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 5 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 6 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 7 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 8 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fase 3. Evaluación del proyecto | | | | | | | | | | | | | | | |

5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

El Decreto 150/2017 recoge en su artículo 1 que la atención educativa de todo el alumnado se rige por el principio de inclusión (de Cataluña, D.D.E., 2017). En consecuencia, se tomará como referencia la personalización de los aprendizajes.

El grupo al que va dirigido este proyecto muestra diferencias evolutivas en cuanto al desarrollo del lenguaje, así como diversidad cultural en cuanto al país de origen. Previo a su presentación,

el docente ha solicitado una evaluación de diagnóstico del lenguaje al Equipo de Asesoramiento y Orientación Psicopedagógica, no proponiéndose medidas de apoyo adicional para ningún alumno del grupo, no obstante, de manera proactiva, se repetirán las frases cuando aparezca lenguaje infantil o problemas de dicción mostrando la expresión oral correcta.

Como medidas de inclusión se contemplan: partir de los intereses de los alumnos, el trabajo con grupos heterogéneos y el acceso a los materiales, contemplándose cierta ayuda en el manejo de algunas herramientas. En cuanto a la evaluación, se tendrá en consideración los diferentes ritmos de aprendizaje realizando una inicial, una de proceso y una final.

Se trabajará con las familias, especialmente con las que proceden de otras culturas, informando del proyecto que se va a llevar a cabo. Además, se incluirá la información en la web de la escuela.

5.10. Sistema de Evaluación

Para evaluar la consecución de los objetivos establecidos en el proyecto de intervención, la principal técnica de evaluación será la observación directa y sistemática a lo largo de todas las sesiones. La evaluación será continua, global y formativa, evaluando las actividades en función de sus objetivos y criterios de evaluación, y sumativa, al final del proyecto.

Constará de tres momentos: Una evaluación inicial con el fin de establecer los conocimientos previos de los alumnos y su nivel de interés por la propuesta. Se realizará de forma oral, mediante preguntas abiertas y recogiendo las conversaciones espontáneas que surjan durante la primera fase de la actividad, en la asamblea inicial. La evaluación formativa se llevará a cabo a lo largo de las 12 sesiones de las que consta el proyecto, estableciendo progresivamente el grado de consecución de los objetivos, además de reorientar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La técnica utilizada será igualmente la observación sistemática y se recogerán las observaciones mediante una lista de control, mientras trabajan los alumnos. Para tener una perspectiva global, se emplearán dos sistemas de evaluación: la heteroevaluación docente y la autoevaluación, tanto de los docentes como por parte de los alumnos, fomentando así la introspección.

Como se ha expuesto, al finalizar el proyecto se llevará a cabo una evaluación sumativa para conocer si se han logrado los objetivos para los que se ha diseñado la propuesta. La tabla 10 recoge los criterios de evaluación y los resultados de aprendizaje esperados.

Tabla 12. Evaluación

| Criterios de evaluación | Resultados de aprendizaje |
|---|---|
| Participar activamente en las actividades en grupo estableciendo relaciones afectivas positivas. (*objetivo 1) | Muestra interés y confianza en los demás, sintiéndose parte del grupo. |
| Desarrollar la sensibilidad y el gusto estético principalmente a través de la observación del entorno a partir de actitudes de curiosidad y el interés. (*objetivo 2) | Identifica el criterio estético siendo capaz de argumentar alguna característica (el orden, belleza, etc.). Realiza preguntas en relación con lo observado y experimentado. |
| Emplear el lenguaje plástico-visual para expresarse mediante las posibilidades simbólicas que ofrece. (*objetivo 3) | Da valor simbólico a sus creaciones. Es capaz de imaginar las posibilidades que ofrece el espacio o los materiales y verbaliza explicaciones sencillas. |
| Comunicar las sensaciones y emociones por medio del lenguaje artístico, representando vivencias, necesidades y elementos del entorno. (*objetivo 4) | Se comunica con sus compañeros poniendo en relación el lenguaje artístico con el corporal o el verbal. |
| Pensar y crear teniendo en cuenta otros puntos de vista. Disfrutar del aprendizaje. (*objetivo 5) | Plantea preguntas y acepta nuevas ideas. Realiza anticipaciones y comparaciones de los resultados de las experimentaciones. |

5.10.1. Criterios de evaluación

Tabla 13. Criterios y momentos de evaluación

| Proyecto: Coloruz | | |
|-------------------|---|--------------------|
| Actividad 1 | Evaluación y Herramientas | Criterio Evaluador |
| | <u>Evaluación inicial</u> : Preguntas para indagar los conocimientos previos. Cuaderno de aula. <u>Evaluación Continua</u> : Registro de observación y Lista de control. | 1, 3, 5 |
| Actividad 2 y 3 | Evaluación y Herramientas | Criterio Evaluador |
| | <u>Evaluación inicial</u> : Cuaderno de aula. <u>Evaluación continua</u> . Registro de observación. <u>Autoevaluación del alumno</u> | 1, 4 |
| Actividad 4 y 5 | Evaluación y Herramientas | Criterio Evaluador |
| | <u>Evaluación inicial</u> : Preguntas para indagar los conocimientos previos. Cuaderno de aula. <u>Evaluación continua</u> . Registro de observación y Lista de control. | 2, 5 |

| Actividad 6 y 7 | Evaluación y Herramientas | Criterio Evaluador |
|-----------------|--|--------------------|
| | <u>Evaluación inicial</u> : Preguntas para indagar los conocimientos previos. Cuaderno de aula. <u>Evaluación continua</u> . Registro de observación. | 1, 2 |
| Actividad 8 | Evaluación y Herramientas | Criterio Evaluador |
| | Evaluación sumativa: <u>Rúbrica</u> . | 1, 2, 3, 4, 5 |

5.10.2. Instrumentos de evaluación

La evaluación inicial se llevará a cabo en las actividades de apertura, recogiendo las participaciones orales de la asamblea. El instrumento utilizado será el cuaderno de aula en el que se reflejarán anécdotas significativas sobre las que se reflexionará después.

Mediante un registro de cada alumno, se valorará el grado de implicación (medida subjetiva del cero a tres) y el tiempo de participación expresado en minutos. A final de semana se programará una reunión para poner en común la información obtenida, tomar decisiones y ajustar la práctica educativa.

Para la evaluación formativa, el instrumento principal será una lista de control indicando la consecución o no de los objetivos para cada una de las actividades. La información se recogerá mediante observación directa en el momento en que se lleva a cabo la propuesta. La autoevaluación por parte del alumno se realizará al finalizar la actividad 2, facilitándoles un registro en el que marcarán Sí o No para cada ítem. La autoevaluación docente se llevará a cabo con un cuestionario en el que se anoten las reflexiones sobre su propia práctica y la organización del Atelier.

Para la evaluación sumativa se realizará mediante una rúbrica, además de recoger las evidencias de aprendizaje fotografiando los procesos.

6. Conclusiones

Una vez finalizada la redacción del proyecto de intervención se retoma la problemática que nos ha llevado a su elaboración, siendo esta la evidencia de resultados académicos negativos y la alta tasa de abandono escolar. Aun conociendo la dificultad del tema, se ha dado respuesta desde la enseñanza creativa circunscrita al campo del lenguaje plástico y visual, al ser un área curricular susceptible de ser evaluada. Para ello, se plantea como objetivo general el diseño de una propuesta de intervención basada en un Atelier multisensorial.

Respecto a las conclusiones alcanzadas para el primer objetivo específico, contextualizar la creatividad a partir de los autores Csikszentmihalyi (1998) y De Bono (1994) integrándola en el contexto educativo, se ha aportado un marco teórico y las características sobre las que la escuela puede intervenir, siendo estas la creación de un ambiente estimulante y la enseñanza de la creatividad a partir de técnicas que desarrollen el pensamiento lateral. A este respecto se considera que el objetivo ha sido alcanzado.

En cuanto a los objetivos específicos relativos al diseño del Atelier como recurso para el aprendizaje del lenguaje plástico-visual, se han definido sus características principales, así como su organización a partir de la filosofía de Malaguzzi (2021) en cuanto al taller de arte y se han expuesto tres modelos diferentes, concluyendo que se han logrado los objetivos marcados aportando como evidencia el diseño de este proyecto de intervención educativa.

En referencia al cuarto y último objetivo específico, establecer un sistema de evaluación para la propuesta de intervención acorde con el enfoque de enseñanza activo y participativo, se aportan tablas y cuestionarios de registro de diferente tipología para abordar todo el proceso de evaluación, partiendo de una situación inicial hasta la evaluación final. El lector podrá seleccionar o modificar aquellas que crea conveniente.

En cuanto a las limitaciones, la principal que se observa es restringir la creatividad a una única disciplina, las artes plásticas, proponiéndose por ejemplo el campo del lenguaje oral para futuras investigaciones.

En conclusión, la creatividad es una habilidad humana y como tal es compleja, aunque necesaria para el desarrollo completo del hombre como ser social; nos hace avanzar y crecer, postulándose como una capacidad clave en el ámbito escolar.

7. Consideraciones finales

Este trabajo de fin de grado ha supuesto un reto personal. El proyecto ha ido evolucionando a medida que lo hacía yo misma, desde las primeras ideas hasta llegar a medio camino, en el que me iba adecuando a las herramientas para plasmarlas. En el momento en que redacto estas líneas soy consciente de los muchos aspectos en los que es posible ahondar, pero también miro hacia atrás y no puedo más que emocionarme. Este trabajo supone el último esfuerzo importante del Grado y me ha permitido relacionar aspectos trabajados en diversas materias como las habilidades del docente, la innovación educativa, la importancia de la Educación Personalizada, el desarrollo de la creatividad, entre otras. Además, me ha permitido investigar sobre las escuelas Reggio Emilia, un tema por el que siento especial interés desde hace varios años.

Como futuro docente espero trabajar para que los alumnos se sientan motivados y dispuestos a sorprenderse cada día, ayudando a sentar bases sólidas de las que partan sus futuros aprendizajes. Soy consciente que esta profesión exige de formación continua y por ello, al finalizar los estudios me gustaría profundizar en relación con las dificultades de aprendizaje. Espero poder acompañar a los alumnos desde una mirada respetuosa e inclusiva, así como a sus familias, siendo muy consciente de que son una parte importante en la educación.

8. Referencias Bibliográficas

Abad, J. (2006). *La escuela como ámbito estético según la pedagogía reggiana*. Revista Aula de Infantil, 1, 10-16. Recuperado de <https://docplayer.es/184902708-laescuela-como-ambito-estetico-segun-la-pedagogia-regginiana.html>

Abad, J. (2009). *Iniciativas de educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

Andueza Olmedo, M., Barbero Franco, A. M., Caeiro Rodríguez, M., Silva López, A. D., García Cuesta, J., González Menéndez, A., ... & Torres Pérez, A. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil*. Universidad Internacional de La Rioja.

Babicka, A.; Dudek, P.; Makiewicz, M.; & Perzycka, E. (2010). *Competencia creativa del profesor*, en Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 13 (1), pp. 51-61. Recuperado de: <http://www.aufop.com>

Blasco, J., Creus, N., Baixeras L. (2019). *Aules multisensorials a les escoles bressol municipals*. Grups de Treball d'educació. Recuperado de <https://www.diba.cat/documents/94105123/276727535/Aules-multi-ebm.pdf/8747516b-b262-4ed6-aec5-f2222404a0e1>

Cabrera Cuevas, J. (2009). *Creatividad hoy: una evolución hacia mayores niveles de conciencia y complejidad*. Educación y Futuro: Revista de investigación aplicada y experiencias educativas.

Castro Pérez, M., & Morales Ramírez, M. E. (2015). *Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares*. Revista electrónica educare, 19(3), 132-163. Recuperado de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582015000300132

Cemades, I. (2008): *Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil*. Revista Creatividad y Sociedad. Madrid.

Corradini, M. (2011). *Crear. Cómo se desarrolla una mente creativa*. Madrid: Narcea.

Recuperado de: <https://bv.unir.net:2689/viewer/9788436955514>

Cristino, J. R. (2017). *Imaginación, creatividad y aprendizaje por descubrimiento a través del arte en educación infantil*. Tercio creciente, (12), 97-120.

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Ediciones Paidós.

de Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo*. Ediciones Paidós.

de Carvalho, T. D. C. M., de Souza Fleith, D., & da Silva Almeida, L. (2021). *Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo*. Latinoamericana de Estudios Educativos, 17(1), 164-187. Recuperado de:

<https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4272>

de la Herrán, A. (2009b). Técnicas didácticas en la práctica de la creatividad formativa, en J. Paredes Labra, y A. De la Herrán (coords.). *La práctica de la innovación educativa*, págs. 135-160. Recuperado de:

<http://radicaleinclusiva.com/wp-content/uploads/2018/01/tecnicascreatividadformativa.pdf>

de Puig, I. (2013). *Pensem-hi!: propostes per reforçar les habilitats de pensament en els infants de 2 i 3 anys*. Eumo.

de Velasco Gálvez, Á. R., & Molina, J. A. (2019). *El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego* (Vol. 46). Graó.

Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la consciencia*. Paidós Educación.

España. Decreto 150/2017 de 17 de octubre, de la atención educativa al alumnado en el marco de un sistema inclusivo. *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*, 7477, de 10 de julio de 2009.

España. Decreto 181/2008, de 9 de septiembre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del segundo ciclo de Educación Infantil. *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*, 5216, de 16 de septiembre de 2008.

España. Ley 12/2009, del 10 de julio, de educación. *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*, 5422, de 16 de julio de 2009

España. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, de 30 de diciembre de 2020, núm. 340, pp. 122868-122953.

España. Orden EDU/484/2009, de 2 de noviembre, del procedimiento y los documentos y requisitos formales del proceso de evaluación del segundo ciclo de Educación Infantil. *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*, 5505, de 13 de noviembre de 2009.

España. Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, de 2 de febrero de 2022, núm. 28, pp. 14561-14595.

García Lledó G. (2002). *Las instalaciones en la escuela*. Arte, Individuo y Sociedad, 387-391.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0202110387A>

García-Pérez Omaña, A. (2015). *Creatividad en alumnos de primaria: evaluación e intervención*.

Garrido, A. P. (2020). *El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego*. Pulso. Revista de educación, (43).

Gervilla, A. M. (2003). *Creatividad, calidad e innovación* en *Icono 14*, (2), pp. 1-28.

Hoyuelos, A. (2013). *La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Ediciones Octaedro.

I Torrens, B.D. (2019). *Neurociència per a educadors: tot allò que els educadors sempre han volgut saber sobre el servei dels seus alumnes i mai ningú s'ha atrevit a explicar-los de manera entenedora i útil*. Barcelona: Rosa Sensat.

Jeffrey, B., & Craft, A. (2004). *Teaching creatively and teaching for creativity: distinctions and relationships*. *Educational studies*, 30(1), 77-87.

Lamana-Selva, M. T., & Peña, C. D. L. (2018). *Rendimiento académico en Matemáticas. Relación con creatividad y estilos de afrontamiento*. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(79), 1075-1092

López-Martínez, O.; y Navarro, J. (2010). *Influencia de una metodología creativa en el aula de primaria*, en *European Journal of Education and Psychology*, 3 (1), pp. 89-102.

Lowenfeld, V., & Lambert Brittain, W. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz.

Malaguzzi, L. (2021). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Ediciones Octaedro.

Marín Viadel, R. (1988). *El dibujo infantil: tendencias y problemas en la investigación sobre la expresión plástica de los escolares*. *Arte, Individuo y Sociedad*, Vol. 1(5-29). Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS8888110005A/6070>

Marina, J. A. (2014). *Creatividad en la educación, educación de la creatividad. Claves para hacer de la creatividad un hábito*. Hospital Sant Joan de Déu (Ed). Recuperado de: <https://issuu.com/hospitalsantjoandedeu/docs/80-cuaderno-faros-creatividad>

Martínez-Otero, V. (2005). *Desafíos en Psicopedagogía de la Creatividad*, en *Revista Complutense de Educación*, 16 (1), pp. 169 – 181.

Menchón Bellón, F. (1998). *Descubrir la creatividad: desaprender para volver a aprender*. Pirámide.

OCD (2009). *La comprensión del cerebro. El nacimiento de una ciencia del aprendizaje*. Santiago: Universidad Católica Silva Henríquez

OCDE (2017). *Informe PISA 2015*. Madrid: OCDE.

OCDE (2019). *Informe PISA 2018*. Madrid: OCDE

Robinson, K (2006). *La escuela mata la creatividad*. Conferencias TED. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>

Ruiz de Velasco Gálvez, Á., & Abad Molina, J. (2016). *Lugares de juego y encuentro para la infancia*. Revista Iberoamericana de educación.

Santervás Moya J. R. (2002). *Rincones para una instalación*. Arte, Individuo y Sociedad, 433-436. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0202110433A>

Serna, J. C. (s.f.). *Creatividad, trabajo por proyectos y aprendizaje basado en problemas*. Recuperado de:

https://skat.ihmc.us/rid=1h93tgfmp-bcclbd-2qbn/abp_creatividad.pdf

Servei d'Ordenació Curricular d'Educació Infantil i Primària. (2016). *Currículum i orientacions educació infantil segon cicle*. Recuperado de:

<https://educacio.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/curriculum/curriculum-infantil-2n-cicle.pdf>

Servei de Currículum d'Educació Infantil i Primària. (2020). *Orientacions per a l'avaluació educació infantil segon cicle*. Recuperado de:

<https://educacio.gencat.cat/ca/departament/publicacions/colleccions/curriculum/orientacions-avaluacio-infantil-2cicle/>

Vecchi, V. (2018). *Arte y creatividad en Reggio Emilia*. Ediciones Morata.

Velásquez Burgos, B. M., Remolina de Cleves, N., & Calle Márquez, M. G. (2010). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Tabula Rasa, (13), 321-338. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>

9. Anexos

Instrumentos de registros de evaluación

Cuaderno de Aula:

| | | |
|--|-------------|--------------|
| Nombre del alumno: Anécdota: | Día: | Hora: |
| Interpretación: | | |

Registro de observación:

| Evaluador: | Día | | | | Hora | |
|-------------------|---------------|---------|---------------|---------|---------------|---------|
| Actividad: | | | | | | |
| | Sesión | | Sesión | | Sesión | |
| Alumno | Implicación | Minutos | Implicación | Minutos | Implicación | Minutos |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Lista de control Actividad 1

| Ítems de evaluación | Sí | No |
|--|----|----|
| Se interesa por los elementos del entorno natural. | | |
| Selecciona según un criterio personal los materiales y es capaz de argumentarlo. | | |
| Disfruta con la actividad verbalizando a sus compañeros al menos un proceso. | | |
| Experimenta con las posibilidades que le ofrecen los materiales. | | |
| Trabaja en equipo. | | |

Autoevaluación del alumno Actividad 2

| Ítems de evaluación | Sí | No |
|--------------------------|----|----|
| Me gusta venir al Taller | | |
| Estoy aprendiendo | | |
| Cuido el material | | |
| Respeto a mis compañeros | | |

Documentación pedagógica

| Actividad: | | |
|------------------|------------------------|----------------|
| (Imagen Inicial) | (Imagen de desarrollo) | (Imagen final) |
| Narrativa: | Narrativa: | Narrativa: |

Rúbrica: Evaluación sumativa

| Criterios de evaluación | Niveles | | |
|---|---------|---------|---------|
| | Nunca | Siempre | A veces |
| Relacionar el mundo perceptivo con el sensorial descubriendo el entorno artístico mediante la manipulación y el análisis visual. | | | |
| Desarrollar la sensibilidad y el gusto estético principalmente a través de la observación del entorno. | | | |
| Emplear el lenguaje plástico-visual comunicándose con los demás mediante las posibilidades simbólicas que ofrece. | | | |
| Expresar artísticamente las sensaciones y emociones que provoca el lenguaje artístico, representando vivencias, necesidades y elementos del entorno. | | | |
| Trabajar el lenguaje plástico-visual en relación con los demás lenguajes enriqueciendo la propuesta sensorial. | | | |
| Conocer los diferentes materiales y distintas técnicas grafo-plásticas a través de la experimentación y la percepción con los diferentes elementos del lenguaje plástico: forma, color, textura, volumen y espacio. | | | |
| Reconocer el valor de las manifestaciones artísticas propias y la de los demás adoptando una actitud de confianza y respeto por las diferencias. | | | |
| Compartir los materiales y el espacio por medio de las actividades artísticas. | | | |
| Reconocer la importancia del consumo sostenible utilizando materiales reciclados en las actividades. | | | |
| Promover oportunidades de aprendizaje colaborativas con sus compañeros. | | | |

Cuestionario de autoevaluación docente

- ¿Las actividades didácticas han servido para lograr la finalidad propuesta?
- ¿La organización y recursos han sido los más adecuados?
- Proceso de reflexión sobre mi intervención como docente.