



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Didáctica de las Artes Plásticas y
Visuales en Educación Infantil y Primaria

**La autoedición artística como herramienta
de desarrollo de la creatividad en
Educación Primaria a través del
Aprendizaje Basado en la Creación**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Jesica López Clemot
Tipo de trabajo:	Proyecto didáctico-artístico
Director/a:	Mikel Otxoteko Olazábal
Fecha:	16/07/2025

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Estudios tiene como objetivo diseñar un proyecto didáctico-artístico para el tercer ciclo de Educación Primaria, centrado en la creación de *fanzines* como herramienta de autoedición. La propuesta parte de la concepción del fanzine como una forma de expresión personal y crítica, que permite al alumnado desarrollar su creatividad, su pensamiento crítico, su alfabetización visual y la competencia comunicativa. Para ello, se utiliza el Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) como metodología, que sitúa el deseo de crear en el centro del proceso educativo. Asimismo, se incorporan los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con el fin de atender a la diversidad del alumnado y garantizar la inclusión. El trabajo analiza la autoedición en contextos educativos, la educación artística como práctica transformadora y las metodologías activas centradas en el alumnado. A nivel práctico, se plantea una secuencia de actividades adaptadas al contexto escolar, utilizando técnicas narrativas y plásticas propias del *fanzine*, con materiales y agrupamientos diversos. Para valorar la viabilidad de la propuesta, se han elaborado materiales didácticos y herramientas de evaluación adaptadas. Como resultado, se concluye que la autoedición mediante *fanzines* puede constituir una vía eficaz para promover la expresión creativa y visión crítica del alumnado, además de favorecer su participación, su autonomía y su capacidad para expresarse con voz propia. Finalmente, se pone en valor la Educación Artística para el desarrollo integral del alumnado desde una perspectiva de compromiso social.

Palabras clave: fanzine, creatividad, inclusión, alfabetización visual, aprendizaje basado en la creación

Abstract

This Master's Final Project aims to design an artistic-educational proposal for the third cycle of Primary Education, focused on the creation of fanzines as a self-publishing tool. The proposal is based on the conception of the fanzine as a means of personal and critical expression that enables students to develop their creativity, critical thinking, visual literacy, and communication skills. To this end, the methodology of Creation-Based Learning is used, placing the desire to create at the heart of the educational process. In addition, the principles of Universal Design for Learning (UDL) are incorporated to address student diversity and ensure inclusion. The project explores self-publishing in educational contexts, artistic education as a transformative practice, and student-centered active methodologies. On a practical level, a sequence of activities adapted to the school context is proposed, using narrative and visual techniques typical of fanzines, with diverse materials and groupings. To assess the viability of the proposal, adapted didactic materials and evaluation tools have been developed. It is concluded that self-publishing through fanzines can be an effective way to foster students' creative expression and critical perspective, while also encouraging their participation, autonomy, and ability to speak with their own voice. Finally, Artistic Education is valued for its role in promoting students' holistic development with a focus on social responsibility.

Keywords: fanzine, creativity, inclusion, visual literacy, creation-based learning

Índice de contenidos

1. Introducción e indagación	1
1.1. Planteamiento del tema	2
1.2. Justificación	3
1.3. Objetivos del TFE	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	5
2. Marco teórico	6
2.1. La creatividad en la educación del siglo XXI	6
2.2. El <i>fanzine</i> como herramienta pedagógica	9
2.2.1. Experiencias reales de autoedición en el aula.	10
2.3. Autoedición: pensamiento crítico y cultura visual.	12
2.4. El aprendizaje basado en la creación (ABC)	13
2.5. Inclusión y compromiso social.....	15
3. Diseño del proyecto	18
3.1. Contextualización	18
3.1.1. Características del entorno.....	18
3.1.2. Características del centro educativo	19
3.1.3. Características del grupo de alumnado	20
3.2. Objetivos del proyecto	21
3.2.1. Objetivos didácticos.....	21
3.2.2. Competencias específicas.....	22
3.2.3. Competencias clave	22
3.3. Marco legislativo	24

3.4.	Saberes básicos.....	24
3.4.1.	Saberes básicos específicos del proyecto.....	24
3.4.2.	Saberes básicos legislativos.....	26
3.5.	Metodología	27
3.5.1.	Principios metodológicos	27
3.5.2.	Estrategias y técnicas metodológicas	28
3.5.3.	Fases del proyecto didáctico-artístico	29
3.6.	Temporalización/cronograma	31
3.7.	Actividades.....	32
3.7.1.	Fase de preparación	32
3.7.2.	Fase de generación	33
3.7.3.	Fase de incubación	35
3.7.4.	Fase de iluminación	35
3.7.5.	Fase de evaluación.....	37
3.7.6.	Fase de elaboración.....	38
3.8.	Recursos.....	40
3.8.1.	Recursos personales	40
3.8.2.	Recursos espaciales	41
3.8.3.	Recursos materiales.....	42
3.9.	Medidas de atención a la diversidad	42
3.10.	Evaluación	44
3.10.1.	Tipos de evaluación	44
3.10.2.	Criterios de evaluación	45
3.10.3.	Técnicas de evaluación	47
3.10.4.	Instrumentos de evaluación	48

4.	Conclusiones.....	52
5.	Limitaciones y prospectiva	54
6.	Referencias bibliográficas	55
7.	Anexos	59
7.1.	Anexo 1	59
7.2.	Anexo 2	60

Índice de figuras

Figura 1. <i>Diana de autoevaluación docente sobre el proyecto</i>	51
Figura 2. <i>Muestra de una selección de fanzines realizada con niños</i>	59
Figura 3. <i>Cómo hacer un mini-zine. Instrucciones</i>	60

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Competencias Específicas según los diferentes bloques competenciales.</i>	22
Tabla 2. <i>Desarrollo de las competencias clave y su relación con las competencias específicas en la propuesta.</i>	23
Tabla 3. <i>Saberes básicos específicos y su tipología en relación con las competencias específicas y los objetivos didácticos del proyecto.</i>	25
Tabla 4. <i>Saberes básicos legislativos y su relación con las competencias específicas y los objetivos didácticos del proyecto.</i>	26
Tabla 5. <i>Cronograma por fases del proceso creativo. Calendario de abril 2026</i>	31
Tabla 6. <i>Actividad 1. Introducción al proyecto</i>	32
Tabla 7. <i>Actividad 2. Un torbellino de ideas</i>	32
Tabla 8. <i>Actividad 3. Próxima parada: Creatividad</i>	33
Tabla 9. <i>Actividad 4. Organizando ideas</i>	34
Tabla 10. <i>Actividad 5. Un paréntesis activo</i>	35
Tabla 11. <i>Actividad 6. Fanzi-retrato: ¿Quién soy?</i>	35
Tabla 12. <i>Actividad 7. ¡En marcha!</i>	36
Tabla 13. <i>Actividad 8. Stop! Vamos a reflexionar</i>	37
Tabla 14. <i>Actividad 9. Diseño final: Nuestro fanzine</i>	38
Tabla 15. <i>Actividad 10. Preparando la feria del fanzine</i>	38
Tabla 16. <i>Actividad 11. ¡Bienvenidos a nuestra feria del fanzine!</i>	39
Tabla 17. <i>Tipos de evaluación y momentos. Aplicación en el proyecto</i>	45
Tabla 18. <i>Relación entre los elementos curriculares y los criterios de evaluación.</i>	46
Tabla 19. <i>Selección de criterios legislativos adaptados a la propuesta</i>	47
Tabla 20. <i>Rúbrica de evaluación del proyecto</i>	49
Tabla 21. <i>Lista de cotejo para la autoevaluación del trabajo grupal</i>	50

Tabla 22. <i>Lista de cotejo para la autoevaluación docente del proyecto</i>	51
--	----

1. Introducción e indagación

El presente trabajo pretende explorar las posibilidades de la autoedición como una herramienta que contribuya al desarrollo de la creatividad, así como la mejora de la expresión artística y la competencia comunicativa en el alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria. La propuesta se estructura a través de la realización de unos talleres de creación de *fanzines*, utilizando la metodología de aprendizaje basado en la creación o ABC. La propuesta concluye con la organización de una feria de autoedición a modo de encuentro, donde el alumnado podrá compartir sus creaciones con su entorno y comunidad para dar a conocer lo que quieren expresar. La elección de este tema responde a la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras en el aula, poniendo el foco en potenciar la expresión personal, el pensamiento crítico y la comunicación de ideas mediante la competencia comunicativa y la motivación del alumnado desde del área de Educación Artística de forma transversal.

El interés por esta línea de trabajo surge a partir de la observación a través de la práctica docente de la falta de espacios para la autoexpresión y desarrollo de la creatividad en el contexto escolar, así como la necesidad de consolidar el uso de metodologías activas donde el alumnado sea el protagonista de su proceso de aprendizaje para convertirlo en significativo y duradero. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, diversos estudios destacan la importancia de desarrollar la autonomía del alumnado para una educación más inclusiva, así como el papel fundamental de la formación del profesorado como agente de cambio capacitado para ello (UNESCO, 2020). La autoedición puede ser una herramienta pedagógica muy interesante para favorecer no solo la autonomía y la inclusión del alumnado, sino también reforzar el papel del profesor como guía en la construcción del conocimiento.

A lo largo de este trabajo se desarrollará una propuesta de actividades a modo de taller donde el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico, la expresión artística y comunicativa tengan la prioridad, indagando sobre las diferentes posibilidades que ofrece la autoedición a través de la metodología de Aprendizaje Basado en la Creación. Existen diversas metodologías activas, como es el caso del Aprendizaje Basado en Proyectos o ABP, que son percibidas muy positivamente entre el alumnado, tal y como propone la investigación realizada por Aznar et Al. (2012). En este caso, se ha decidido apostar por el ABC, muy cercano al ABP por su

búsqueda de un aprendizaje significativo, pero más adecuado al proyecto de este trabajo por su naturaleza artística y expresiva, centrada en el proceso. Como señala Caeiro (2018) en su artículo, el ABC se diferencia del ABP diseñado por docentes en que, en el primero, el alumno también forma parte de ese diseño, a la vez que es partícipe del proceso de creación. De esta manera, el alumnado se vincula con su aprendizaje de una forma que va más allá del foco en el resultado final, volcando su identidad y sus emociones durante toda la experiencia.

1.1. Planteamiento del tema

La autoedición es un recurso ampliamente utilizado en diversos ámbitos culturales, permitiendo a sus creadores desarrollar contenidos de manera libre, sin intermediarios. Es por ello que puede resultar muy interesante su aplicación dentro del contexto escolar, puesto que los *fanzines*, como herramienta de autoedición, se pueden presentar como una herramienta didáctica que facilita la expresión individual y colectiva, promoviendo la creatividad, la alfabetización visual y la reflexión crítica como veremos más adelante.

Un ejemplo de esta aplicación en el aula es la propuesta Fanzinética del Colectivo HUL (2020). En dicha propuesta se parte de la idea que el *fanzine* va más allá de ser una publicación autoeditada, y se entiende como un conjunto de prácticas y valores que fomentan la creatividad, la experimentación y la democratización del aprendizaje. En este proyecto, a través de talleres de autoedición y cómic el alumnado pudo explorar la producción de sus propios *fanzines*, abordando temáticas tanto personales como colectivas con enfoques de diversa índole social.

Por otro lado, desde una perspectiva pedagógica, las metodologías activas de aprendizaje como el ABC han demostrado ser efectivas para fomentar la participación y motivación del alumnado en su proceso de aprendizaje, permitiendo un adecuado desarrollo de competencias clave. A través de las experiencias artísticas y del proceso de creación, el alumnado potencia habilidades de pensamiento crítico y autorregulación, ya que, según sugieren Macas et al. (2023) en su artículo sobre este tipo de metodologías en Educación Primaria, se estimula el análisis, la reflexión y la evaluación de su propia producción.

La combinación del ABC con la elaboración de *fanzines* a través de una serie de talleres y una exposición final a modo de encuentro creativo representa una propuesta innovadora, no solo por su carácter competencial, inclusivo y de desarrollo de la autonomía, sino también por contribuir a la mejora del entorno y al intercambio con la comunidad a través de la reflexión crítica sobre los problemas e intereses actuales de los más jóvenes.

1.2. Justificación

El *fanzine* o libro de artista, como formato de autoedición, fomenta la libertad de expresión, la creatividad y el pensamiento crítico en el alumnado, así como el desarrollo de su autonomía. Tal y como propone Font (2018) en su guía de creación, el *fanzine* surge como una forma de compartir ideas, pensamientos y sentimientos personales con el resto del mundo. Supone, por lo tanto, un medio interesante para explorar el desarrollo de competencias comunicativas en el aula, partiendo de las motivaciones e intereses del alumnado y teniendo en consideración tanto la dimensión emocional como su autoestima para una enseñanza más integral.

Asimismo, el aprendizaje a través de la creación de proyectos personales como un *fanzine* permite fortalecer habilidades de pensamiento divergente y resolución de problemas, habilidades indispensables en la sociedad actual. El alumnado se enfrenta, dentro de la propuesta, a todo un proceso de creación y de resolución de las diferentes situaciones que puedan surgir hasta llegar a la elaboración final de su proyecto y la difusión del mismo con su comunidad. Por otro lado, este tipo de proyectos donde se da prioridad a la autonomía y los intereses del alumnado responde a los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), puesto que proporciona diferentes formas de expresión y participación para todo el alumnado tal y como establece el *Center for Applied Special Technology* (CAST, 2018).

En la actualidad, nos enfrentamos a una serie de grandes desafíos del s. XXI, que van desde la necesidad de formar una ciudadanía crítica ante el exceso de información hasta combatir la desvinculación del alumnado con la escuela mediante propuestas motivadoras, garantizar la inclusión educativa o revalorizar la cultura y la creatividad, entre otros (Marope, 2017). La vigente ley educativa LOMLOE (Real Decreto 157/2022) se plantea dar respuesta a estos retos, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-

2030. Por este motivo, esta propuesta didáctico-artística pretende contribuir a una mejora no solo en la calidad educativa, sino a la formación del alumnado para que desde su propia capacidad crítica pueda asumir dichos retos y enfrentarse a ellos con las herramientas adecuadas.

Es por ello que, través de esta herramienta artística, el alumnado de Primaria puede explorar temas personales, sociales y culturales, desarrollando habilidades de comunicación visual y narrativa que les permita a su vez reflexionar y responder a las problemáticas que se plantean. Además, el formato de libro de artista permite la experimentación con técnicas plásticas, tipográficas y digitales, promoviendo un aprendizaje significativo que conecta transversalmente con otras áreas curriculares y perdura en el tiempo.

En definitiva, el alumnado constituye un pilar fundamental en la construcción de futuro y, por ello, es imprescindible garantizar espacios donde su voz sea escuchada y valorada, dentro del proceso educativo y en su comunidad.

1.3. Objetivos del TFE

Los objetivos de este trabajo final de estudios orientan el diseño y la implementación del proyecto, estableciendo las bases para analizar su impacto en el desarrollo de la creatividad del alumnado, la mejora en sus habilidades de expresión artística y competencia comunicativa.

1.3.1. Objetivo general

- **OG.** Diseñar un proyecto didáctico-artístico basado en la autoedición a través de la creación de *fanzines*, mediante la metodología de Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) como herramienta para contribuir al desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico, la expresión artística y la competencia comunicativa en alumnado de Educación Primaria.

1.3.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos del presente TFE contribuyen a la consecución del objetivo general de esta propuesta, estableciendo un marco claro sobre las motivaciones, fundamentos y propósitos del mismo.

- ▶ **OE1.** Revisar la bibliografía existente sobre prácticas de autoedición y metodologías activas como el Aprendizaje Basado en la Creación para su implementación en el aula.
- ▶ **OE2.** Explorar diferentes modos de implementar la autoedición en el aula, a través del uso de variedad de recursos y técnicas tanto tradicionales como digitales.
- ▶ **OE3.** Elaborar materiales y estrategias metodológicas que faciliten la aplicación del proyecto en el aula, garantizando su adecuación a la diversidad del alumnado desde un enfoque inclusivo.
- ▶ **OE4.** Diseñar herramientas que permitan evaluar la viabilidad y aplicabilidad del proyecto didáctico de autoedición y su contribución a la adquisición de las competencias planteadas.

2. Marco teórico

El presente marco teórico tiene como objetivo fundamentar los conceptos, metodologías y enfoques artísticos que sostienen la propuesta didáctico-artística desarrollada en este trabajo. Para ello, se aborda el desarrollo de la creatividad como competencia clave para la educación en el siglo XXI, la autoedición a través de recursos como el *fanzine* como una herramienta pedagógica de gran valor para la comunicación, la expresión artística, la alfabetización visual y el pensamiento crítico; y el Aprendizaje Basado en la Creación como base metodológica principal. Asimismo, se exploran las posibilidades de la creación artística para favorecer la inclusión, partiendo de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para llevarla a cabo.

La selección bibliográfica se ha realizado a partir de fuentes académicas y profesionales de interés y actualidad científica. Se ha buscado también que exista diversidad en el tipo de fuentes, tanto en formato digital como físico, así como de enfoques. Por último, se han priorizado aquellas referencias que aborden la educación artística con una mirada crítica, inclusiva e innovadora, centrada en el alumnado y el desarrollo de sus competencias.

2.1. La creatividad en la educación del siglo XXI

En el contexto actual, marcado por la incertidumbre y el cambio acelerado de la sociedad, el desarrollo de la creatividad se considera una competencia esencial para la resolución de problemas y afrontar los desafíos que puedan surgir. Organismos internacionales como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), la UNESCO o el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) coinciden en destacar el papel de la creatividad como motor para la innovación, la resiliencia y la adaptación a estos cambios. El último informe del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) de 2022 incorpora por primera vez una evaluación específica sobre el pensamiento creativo, señalando que esta habilidad no solo favorece el rendimiento académico, sino que también contribuye al bienestar personal, la resolución de problemas y la participación activa en sociedad (OECD, 2024).

Desde esta perspectiva, la creatividad puede entenderse como una forma de pensamiento que va más allá de la creación artística, como la capacidad de enfrentarse a situaciones inesperadas con autonomía, estableciendo conexiones y explorando alternativas y soluciones. Como señala Navarro-González (2023) en su artículo, el desarrollo de la capacidad resiliente implica potenciar la creatividad, entendida como la habilidad de dar respuesta a los desafíos del contexto mediante nuevas formas de comprender, sentir y actuar. Esta visión está respaldada por la normativa vigente en educación. Tanto la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), como el Decreto 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias reconocen la creatividad como una competencia clave para la formación integral del alumnado.

A pesar del reconocimiento institucional que implica la inclusión de la creatividad como uno de los principios pedagógicos en la normativa vigente en materia de educación, su desarrollo en la escuela es todavía limitado y presenta algunos obstáculos. En muchos contextos escolares, se prioriza la transmisión de contenidos por encima de los procesos, limitando la exploración creativa y la expresión personal del alumnado. Existe además presión por cumplir con unos estándares de rendimiento y evaluación, que dificultan la implementación de metodologías más abiertas y centradas en la experimentación. A nivel docente, son escasas las formaciones específicas en materia de creatividad y educación artística, así como el tiempo y recursos que se dedican en el aula.

La creatividad es una competencia esencial en el contexto educativo actual, especialmente ante los desafíos de un mundo cambiante, tecnológico y globalizado, tal y como defiende Robinson (2011). Según este autor y asesor sobre educación y creatividad, los sistemas escolares tradicionales han contribuido a la marginación de la imaginación y la innovación, al promover modelos estandarizados de aprendizaje. En contraste, plantea la necesidad de transformar la educación para que el alumnado pueda desarrollar su potencial creativo, entendiendo la creatividad como un proceso original, valioso y personal.

Por otra parte, autores como Prieto et al. (2003) identifican los bloqueos y obstáculos en el desarrollo de la creatividad en el contexto escolar, entre los que destacan la presión hacia el conformismo y el seguimiento de normas que limitan la espontaneidad y la flexibilidad, la

inseguridad y el miedo al error del alumnado, el énfasis en el éxito individual por encima de la cooperación, así como la falta de juego y la baja tolerancia ante respuestas provocadoras o diferentes (pp. 92-93). Por otro lado, María Acaso (2014) reclama que en muchos casos la educación artística se reduce a actividades estandarizadas y carentes de sentido, sin ofrecer al alumnado verdaderas oportunidades para experimentar procesos creativos auténticos. En esta misma línea, Kaplan (2019) afirma que *“All solution making and construction require creative thinking. Yet, almost no schools teach for creativity or train teachers to teach for creativity”*¹ (p. 140). Esta carencia en el ámbito educativo no es una preocupación reciente. Kim (2011) habla de una “crisis de creatividad” tras analizar los resultados, progresivamente decrecientes desde 1990, en pruebas específicas como el test de Torrance o test de pensamiento creativo. Esto ocurre a pesar de haber un incremento en los niveles de cociente intelectual, lo que pone de manifiesto un desequilibrio entre ambas capacidades y la necesidad de intervenir desde el ámbito educativo.

En definitiva, la creatividad constituye una competencia esencial para el desarrollo integral del alumnado y para su capacidad de afrontar los retos sociales, personales y académicos en la actualidad. Sin embargo, los obstáculos presentes en el sistema educativo continúan limitando su implementación real en el aula, especialmente en las primeras etapas. Esta dualidad entre el reconocimiento institucional de la creatividad y su escasa presencia en la práctica escolar exige repensar las metodologías, los espacios y las experiencias de aprendizaje desde una perspectiva más flexible, emocional y participativa centrada en el alumnado. Es por ello que se hace necesario apostar por enfoques pedagógicos que prioricen el proceso por encima del resultado, que permitan la expresión individual y colectiva, y que otorguen al alumnado un rol activo en la construcción de su propio aprendizaje.

¹ “Toda creación y construcción de soluciones requiere pensamiento creativo. Sin embargo, casi ninguna escuela enseña para la creatividad o capacita al profesorado para enseñar para la creatividad.”

2.2. El *fanzine* como herramienta pedagógica

El término *fanzine* tiene su origen en la contracción de las palabras inglesas *fan* (aficionado) y *zine* (revista). Es, por tanto, una publicación centrada alrededor de algún tema o temas de interés, con marcado estilo personal y elaborada por personas con gran implicación en su difusión. El *fanzine* surge a comienzos del siglo XX, vinculado inicialmente a la cultura de la ciencia ficción, aunque más tarde se expandiría como medio de expresión independiente dentro de movimientos contraculturales. Su carácter autoeditado, artesanal y no comercial lo convierte en una herramienta de comunicación directa, donde el contenido es libre y de carácter tanto personal como social o político, sin intermediarios editoriales. El *fanzine*, como medio de autoedición y comunicación alternativa, ha sido históricamente un espacio de resistencia cultural y política. Tal como explica Duncombe (2008), los *zines* dan voz a las personas ante el discurso dominante, pues son un medio democrático y participativo en la cultura. Asimismo, se alejan de los canales habituales de producción y constituyen una práctica que permite a sus creadores hablar desde posiciones más marginales, creando comunidad (pp. 6-9). En el contexto español, trabajos como el documental *Grapas* (Magán, 2013) recogen la trayectoria de esta práctica desde los años ochenta, mostrando cómo el *fanzine* ha sido y sigue siendo un espacio de resistencia cultural, intercambio y experimentación visual y narrativa.

En el contexto educativo, el *fanzine* se presenta como una herramienta pedagógica de gran valor por su flexibilidad, accesibilidad y potencial expresivo. Su carácter abierto y multidisciplinar permite integrar diversos lenguajes: visual, textual, narrativo, simbólico... lo que lo convierte en un recurso idóneo para trabajar de forma transversal áreas como Lengua, Educación Artística, Valores Cívicos y Éticos o Educación Emocional y para la Creatividad. Al elaborarlo, el alumnado se convierte en autor, editor y diseñador de su propio contenido, lo que favorece el desarrollo de su autonomía, su capacidad crítica y su autoestima. El *fanzine* constituye un canal de comunicación alternativo donde los estudiantes pueden compartir ideas, pensamientos y sentimientos, explorando su voz individual en un formato más íntimo y creativo. En este sentido, el proceso de creación va más allá de la producción de un objeto final: se trata de una experiencia significativa que articula pensamiento crítico, alfabetización visual y habilidades comunicativas desde la emoción. Esta visión del *fanzine* está

en consonancia con los fundamentos del Aprendizaje Basado en la Creación, que prioriza la exploración, la toma de decisiones y la implicación emocional durante todo el recorrido creativo, tal y como defiende Caeiro (2018).

La introducción del *fanzine* en el aula permite, además, repensar los roles tradicionales del profesorado y del alumnado, favoreciendo metodologías activas basadas en la participación y la expresión. Esta transformación metodológica requiere una revisión del papel del docente, quien, tal como propone Acaso (2017) en su libro sobre el enfoque del *Art Thinking*, debe adoptar una actitud crítica y cuestionadora (p.70). Resulta clave, por tanto, que el profesorado fomente procesos compartidos de indagación, pensamiento divergente y expresión tanto en el alumnado como en sí mismo. En este tipo de propuestas, el rol del docente se aleja de la transmisión unidireccional para convertirse en un acompañamiento activo del proceso creativo, promoviendo relaciones pedagógicas horizontales y entornos de aprendizaje abiertos.

Por otro lado, el bajo coste de los *fanzines* y su independencia de recursos tecnológicos complejos para su elaboración facilitan su implementación en contextos educativos diversos, convirtiéndolos en un medio democrático y accesible para todo tipo de alumnado. Además de su valor pedagógico y expresivo, el *fanzine* posee un gran potencial para la inclusión. Su carácter abierto y flexible permite adaptar el proceso creativo a los diferentes ritmos, intereses y capacidades del alumnado, ofreciendo múltiples formas de participación. El uso combinado de imágenes, palabras y variedad de diseños facilitan el acceso al alumnado con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas, y fomenta la implicación activa de quienes, en contextos más normativos, tienden a quedar al margen. Esta versatilidad de la autoedición a través del *fanzine* lo convierte en una herramienta especialmente valiosa para incorporar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la Educación Artística, favoreciendo un entorno educativo más equitativo y participativo.

2.2.1. Experiencias reales de autoedición en el aula.

El uso pedagógico del *fanzine* no es únicamente una propuesta teórica, sino que ha sido llevado a la práctica con éxito en diferentes contextos educativos. Estas experiencias reales permiten comprender mejor su potencial transformador, capaz de activar procesos de

creación tanto individual como colectiva, favorecer el pensamiento crítico y la expresión personal, la alfabetización visual y la conexión con el entorno del alumnado.

Una de las propuestas más significativas en este ámbito es la desarrollada por el Colectivo HUL (2020) con su proyecto “Fanzinética. El aula autoeditada”, donde se promueve la creación de *fanzines* como un espacio de libertad, experimentación y aprendizaje compartido. A través de dinámicas participativas con talleres de creación, se impulsa la toma de decisiones compartidas y la implicación en todas las fases del proceso, desde la conceptualización hasta la impresión y difusión de sus propios *fanzines*, abordando temáticas personales, colectivas y sociales. Este proyecto destaca por convertir la autoedición en una forma de aprendizaje activo y colaborativo atendiendo a la diversidad, en el que la creatividad se entrelaza con la autonomía y la democratización del aprendizaje.

También en el contexto latinoamericano encontramos prácticas relevantes, como la recogida por Guayasamín (2019) en Ecuador. En su propuesta se invita al alumnado universitario a desarrollar *fanzines* en colaboración con la infancia de barrios vulnerables, para recoger sus relatos, editarlos y publicarlos en este formato. Este ejercicio de edición comunitaria favoreció, no solo el desarrollo de las propias competencias lingüísticas, sino también el sentido de pertenencia, la empatía, la creatividad y responsabilidad social. Esta experiencia demuestra cómo el *fanzine* puede canalizar inquietudes y emociones para conectar con la realidad y el entorno.

Por otro lado, el proyecto “Desbordar la escuela” de Esteve (2021), llevado a cabo en una escuela pública de Perú, parte de la realidad concreta del entorno para desarrollar un proceso creativo vinculado a la vida cotidiana del alumnado y su comunidad. En esta experiencia, se propone investigar los usos tradicionales de las plantas locales, recuperando saberes familiares y costumbres del territorio. A lo largo del proyecto, el alumnado, junto a sus docentes y familias, crea *fanzines* colectivos relacionados con áreas curriculares como ciencias naturales y sociales, lengua y arte. Esta propuesta fomenta una reflexión sobre la identidad cultural, la relación con el entorno y nuestros estilos de vida, promoviendo aprendizajes significativos a través de la escucha, el trabajo compartido y la creatividad. La autoedición se convierte así en un medio para recuperar la memoria popular, cuestionar hábitos de consumo y redefinir la relación entre escuela, comunidad y territorio.

Estas tres experiencias demuestran que el *fanzine* puede adoptar múltiples formas, pero que en todos los casos promueve la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa del alumnado. Su carácter flexible y transversal lo convierte en una herramienta educativa potente, capaz de adaptarse a distintos niveles y contextos, así como favorecer la mirada crítica y la transformación social.

2.3. Autoedición: pensamiento crítico y cultura visual.

Vivimos en una sociedad cada vez más visual, donde las imágenes no solo informan, sino que configuran el imaginario colectivo, influyen en nuestras decisiones y moldean nuestra identidad. Ante este contexto, la escuela no puede limitarse a la alfabetización tradicional basada en la lectoescritura, sino que debe ampliar su mirada e incorporar una alfabetización visual que permita al alumnado leer, interpretar y producir imágenes con sentido crítico. Como señala Villalobos Ramírez (2021), la alfabetización visual crítica implica no solo comprender las imágenes, sino también participar activamente en su producción para abordar, desde una perspectiva creativa y consciente, temáticas vinculadas a la realidad social. Desde esta perspectiva, la Educación Artística tiene un papel clave en el desarrollo del pensamiento crítico. La lectura de imágenes, la reflexión sobre el entorno visual que rodea al alumnado y la creación de sus propias composiciones se convierten en estrategias pedagógicas esenciales. Oropeza (2021) afirma que las artes visuales pueden activar el pensamiento crítico cuando se utilizan como herramienta para cuestionar, denunciar y expresar los problemas sociales mediante diferentes formas de expresión artística. En la misma línea, Vaquero (2021) plantea que es necesario ir más allá de las prácticas educativas centradas únicamente en lo técnico, lo procedimental o lo formal, para que la Educación Artística se convierta en un medio de exploración individual y colectiva, capaz de analizar y comprender fenómenos sociales y contribuir activamente a su transformación.

En esta propuesta educativa, la autoedición mediante *fanzines* adquiere un valor especial. Lejos de ser una práctica únicamente creativa o sin un propósito definido, el *fanzine* constituye un medio de expresión que permite al alumnado posicionarse, explorar temas relevantes para su contexto y desarrollar habilidades de comunicación visual y narrativa. Según Duncombe (2008), los *zines* funcionan como herramientas de resistencia cultural, donde los individuos

ejercen su derecho a comunicar de manera libre y sin filtros institucionales. En el aula, esta idea se traduce en la posibilidad para el alumnado de construir relatos propios y genuinos, partiendo de sus intereses y preocupaciones con una mirada crítica. Dicha dimensión crítica está directamente vinculada con el desarrollo de la cultura visual del alumnado.

Por otro lado, propuestas de este tipo permiten establecer vínculos sólidos con otras áreas del currículo. A través de la autoedición se pueden trabajar competencias clave como la comunicación lingüística, la competencia personal, social y de aprender a aprender, la conciencia y expresión cultural, la competencia ciudadana e incluso la competencia digital.

Asimismo, el enfoque planteado también tiene implicaciones en la necesidad de formación del profesorado y en la mejora de las prácticas educativas. Como proponen Mendoza Ureta y Tejeda Díaz (2023), la alfabetización visual no solo educa la mirada del alumnado, sino que también permite al profesorado reconocer y descifrar los significados ideológicos que transmiten las imágenes, cuestionar creencias establecidas e intervenir para que haya representaciones más justas y críticas de la realidad.

A través de propuestas como la presente, se generan procesos de enseñanza-aprendizaje que conectan la expresión personal con la conciencia social, y se promueven procesos creativos compartidos que favorecen no solo la expresión individual, sino también la construcción de vínculos afectivos y de cuidado dentro del grupo. El alumnado no solo se expresa, sino que también escucha, interpreta y valora las aportaciones de sus compañeros y compañeras, generando dinámicas inclusivas y empáticas que refuerzan el sentido de comunidad. En esta línea, la creación de *fanzines* puede integrarse en proyectos de aprendizaje-servicio, donde el conocimiento generado en el aula se comparte a posteriori con la comunidad. La posibilidad de realizar una exposición o feria final con una muestra de los *fanzines* creados se convierte así en un espacio de diálogo entre el alumnado y su entorno, fomentando una ciudadanía activa y comprometida.

2.4. El aprendizaje basado en la creación (ABC)

El Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) es una metodología emergente en el ámbito de la Educación Artística que sitúa el proceso creativo en el centro del aprendizaje, no como un

complemento o una fase final, sino como motor y vehículo principal en la construcción de conocimiento. Frente a otras metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde la resolución de problemas o la obtención de un producto final son el objetivo, el ABC pone el énfasis en el deseo de crear, en la exploración individual y colectiva, y en el valor del proceso por encima del resultado (Caeiro, 2018).

Desde esta perspectiva, el ABC se relaciona estrechamente con los principios de la pedagogía crítica y la educación lenta, entendida esta última como un enfoque que, tal como propone Holt (2002), reivindica el respeto a los tiempos de aprendizaje, la conexión con el presente y la atención plena al proceso, más que al rendimiento inmediato. Esta visión apuesta por experiencias significativas que impliquen a la totalidad del ser, atravesando los planos mental, emocional y físico. Caeiro (2018) señala que esta metodología parte de la vivencia de un deseo, que desencadena un proceso cognitivo, sensitivo y emotivo en el que se construye una obra, idea u objeto a través de una serie de fases encadenadas. No se trata de una secuencia lineal, sino de un flujo flexible que se adapta a los ritmos del alumnado y a la propia transformación del proyecto creativo.

La importancia del proceso sobre el producto se refuerza con el concepto de crear como forma de conocimiento que también recoge Eisner (2002), quien defiende que el arte no sólo expresa lo que ya sabemos, sino que genera nuevos modos de comprender el mundo a través de la experiencia estética. En esta línea, Gauntlett (2018) reivindica el valor del "hacer" como forma de conectar con uno mismo, con los demás y con el entorno, destacando que *"making is connecting because through making things and sharing them in the world, we increase our engagement and connection with our social and physical environments"*² (p. 6).

El rol del alumnado en el ABC cambia radicalmente con respecto a modelos más tradicionales, ya que se convierte en autor de su propio aprendizaje, explora su identidad, toma decisiones y se implica emocionalmente en el proceso. Por su parte, el profesorado asume un papel de acompañante y facilitador, que observa, escucha, provoca y acompaña el deseo de crear,

² "Crear es conectar porque, a través de hacer cosas y compartirlas en el mundo, aumentamos nuestro compromiso y conexión con nuestros entornos sociales y físicos".

alejándose del rol puramente transmisor. Esta relación entre el docente y su alumnado se aproxima a la descrita por Acaso (2014), cuando habla de la relación asimétrica entre uno y otro y la necesidad de romperla para crear comunidad.

En contraste con el ABC, el ABP tiende a estructurarse en torno a retos definidos, con una planificación cerrada y una evaluación centrada en el producto final. Como señalan Cooper y Murphy (2020), el ABP busca empoderar al alumnado a través de investigaciones guiadas y productos tangibles, con una fuerte presencia de la planificación y el cumplimiento de metas. Aunque valioso en muchos contextos, este enfoque puede resultar más limitado en propuestas artísticas, donde la exploración abierta y la expresión personal son fundamentales.

Por todo ello, el enfoque metodológico del ABC se considera más pertinente para llevar a cabo este proyecto, ya que permite vincular el proceso de autoedición de *fanzines* con el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión de la identidad. Su carácter inclusivo y flexible lo hace especialmente adecuado para contextos diversos, donde cada estudiante puede encontrar su voz y compartir su forma de estar en el mundo a través de la creación artística.

2.5. Inclusión y compromiso social.

La inclusión es uno de los principios fundamentales en los que se basa el sistema educativo actual, entendida desde una perspectiva amplia que va más allá de la mera integración del alumnado con necesidades específicas. La inclusión supone garantizar la participación, el aprendizaje y el sentido de pertenencia de todo el alumnado, promoviendo la equidad, la justicia social y el reconocimiento de la diversidad como valor educativo. En esta propuesta, el arte y la creatividad pueden convertirse en herramientas potentes para construir entornos de aprendizaje abiertos, participativos y sensibles a las diferentes realidades del alumnado.

Como señalan Booth y Ainscow (2002), una escuela inclusiva es aquella que desarrolla culturas, políticas y prácticas que fomentan la participación y el aprendizaje de todos. Esta visión conecta directamente con el enfoque del Aprendizaje Basado en la Creación (ABC), que promueve la expresión personal, el respeto a los ritmos individuales y la generación de sentido compartido en los procesos de aprendizaje. El arte, desde esta perspectiva, permite visibilizar la voz del alumnado y dar cabida a formas diversas de pensar, sentir y representar el mundo.

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), desarrollado por el CAST (2018), ofrece un marco pedagógico inclusivo basado en tres principios: múltiples formas de representación, de acción y expresión, y de compromiso o participación. Aplicado al ámbito artístico, el DUA permite diseñar experiencias que se ajustan a las fortalezas, intereses y necesidades del alumnado, favoreciendo su participación activa y significativa. El ABC, al centrar el aprendizaje poniendo en valor el proceso y el deseo de crear del alumnado, encaja naturalmente con esta filosofía, ofreciendo múltiples puertas de entrada a la experiencia educativa conectando desde la emoción.

El *fanzine*, como herramienta pedagógica, resulta especialmente adecuado para concretar estos principios inclusivos del DUA en la práctica. Ya se ha señalado en el punto 2.2. su valor como formato accesible, flexible y abierto a distintas formas de expresión. Aquí conviene destacar, desde la perspectiva de la atención a la diversidad, cómo esta herramienta permite que el alumnado pueda expresarse con libertad, integrando sus intereses, emociones y formas propias de comunicarse. El *fanzine* puede elaborarse tanto de forma individual como en grupos, lo que favorece la interacción entre iguales, la escucha activa y la toma de decisiones conjunta. Esto conecta con el principio del DUA de participación múltiple, ya que permite que el alumnado elija cómo y con quién participar. Asimismo, al decidir qué decir y cómo expresarse, el alumnado ejerce control sobre su proceso de aprendizaje, lo cual se relaciona con el principio de implicación o motivación del DUA, y con el desarrollo de la autodeterminación. En definitiva, gracias a su carácter flexible, el *fanzine* promueve la participación de alumnado con distintos estilos de aprendizaje y contextos personales, favoreciendo la posibilidad de representarse a sí mismos y fortaleciendo el sentido de pertenencia e implicación en el aula.

Estas ideas de compromiso se ven reforzadas por experiencias reales en el ámbito de la formación docente. Macaya y Cañabate (2022), en su estudio realizado con futuros maestros y maestras de Educación Infantil y Primaria, exploran las posibilidades del arte como herramienta de reivindicación y justicia social. En su propuesta, el proceso de creación artística permitió al alumnado reflexionar sobre sus vivencias y su posición en el mundo. Asimismo, la unión entre el interés educativo por nuevas formas de arte comprometido y la presencia del activismo visual en redes sociales entre la juventud justifica, como señalan los autores, la necesidad de propuestas en las que las artes visuales y la cultura visual funcionen

como medio para el compromiso social. Esta experiencia demuestra cómo el arte puede contribuir a generar culturas inclusivas y relaciones pedagógicas más equilibradas.

A nivel legislativo, esta apuesta por la inclusión se recoge tanto en la normativa estatal como autonómica. La Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) establece como uno de los fines del sistema educativo el desarrollo de una educación inclusiva, equitativa y personalizada para todo el alumnado. En el contexto canario, el Decreto 25/2018 de atención a la diversidad refuerza esta orientación, subrayando la necesidad de generar entornos educativos inclusivos y sostenibles, capaces de responder a las necesidades de todo el alumnado. La incorporación de metodologías abiertas y activas, como el ABC, y de recursos artísticos que favorezcan la expresión y la participación como la autoedición a través del *fanzine*, se ajusta a estos principios recogidos en la normativa.

Por otro lado, la Agenda 2030 sitúa la inclusión como uno de los pilares de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El ODS 4 establece el compromiso de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, lo que implica no solo el acceso a la escolarización, sino la eliminación de barreras al aprendizaje y la participación plena de todo el alumnado, con especial atención a los grupos en situación de vulnerabilidad (Organización de las Naciones Unidas, 2015). Esta visión se complementa con el ODS 10, orientado a reducir las desigualdades dentro y entre los países, promoviendo sociedades más justas e igualitarias. En coherencia con estos principios, el presente trabajo apuesta por metodologías que reconozcan y valoren la diversidad del aula, generen oportunidades reales de participación y contribuyan a una educación más justa, equitativa y transformadora.

En definitiva, trabajar desde la creación artística con una metodología inclusiva, que integre el DUA como marco de referencia y los ODS como meta, permite atender a la diversidad real del aula y potenciar el desarrollo integral del alumnado. La inclusión, entendida desde esta perspectiva, se convierte en una oportunidad para construir una escuela más justa, creativa y comprometida con la transformación social.

3. Diseño del proyecto

3.1. Contextualización

El presente proyecto didáctico-artístico surge a raíz de la detección de una serie de necesidades educativas en el ámbito de la Educación Artística, dentro de la Educación Primaria: la falta de espacios reales para el desarrollo de la creatividad, la expresión personal y la comunicación significativa para el alumnado. A menudo se priorizan los productos finales sin un propósito concreto y la transmisión de contenidos, por encima de los procesos de calidad, creativos y reflexivos. Esto genera escasa motivación y limita el pensamiento crítico, además de la participación verdaderamente activa del alumnado.

Esta propuesta parte del convencimiento que la autoedición artística, en concreto a través del *fanzine*, puede convertirse en una herramienta educativa suficientemente poderosa para dar respuesta a esta situación. A través de su carácter abierto, expresivo y accesible, el *fanzine* permite trabajar la alfabetización visual, el pensamiento divergente y crítico, fomentar la inclusión y fortalecer la conexión entre la escuela y su entorno. El enfoque metodológico del Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) se presenta como el más idóneo para llevar este proyecto a cabo, ya que pone al alumnado y al proceso creativo en el centro de la experiencia de aprendizaje.

3.1.1. Características del entorno

El proyecto se contextualiza en el CEIP Infanta Elena, situado en el barrio de La Perdoma, en el municipio de La Orotava de Tenerife, Canarias. La Perdoma es una zona semiurbana, de altitud media para las islas (unos 400 metros sobre el nivel del mar), con una población de aproximadamente 5.000 habitantes. La zona es tradicionalmente agrícola, basada sobre todo en el cultivo de la vid y la papa. Desde los años 90 el barrio ha experimentado un desarrollo urbanístico moderado, siendo su economía una combinación de actividades agrarias con pequeños comercios y servicios en la actualidad.

La oferta cultural de La Perdoma está fuertemente arraigada a sus tradiciones: destacan las festividades patronales y religiosas, así como la presencia de varias agrupaciones folclóricas. También cuenta con centros como el Auditorio Francisco Álvarez Abrante (conocido como el

antiguo cine) y diversas instalaciones deportivas, como el pabellón municipal Celestino Hernández, lo que permite organizar actividades educativas y proyectos escolares vinculados a estos espacios.

En este contexto, el entorno ofrece tanto retos como oportunidades. La escuela se convierte en un elemento clave para garantizar el acceso del alumnado a una educación artística actualizada y transformadora, conectada con sus vivencias. Es por ello que el proyecto propone explorar formas de expresión innovadoras, que integren la cultura local a través del arte y la experiencia del alumnado como habitantes del lugar, abriendo horizontes hacia la participación activa para la construcción de una ciudadanía comprometida y crítica.

3.1.2. Características del centro educativo

El CEIP Infanta Elena es un centro público de Educación Infantil y Primaria que cuenta con nueve unidades: tres en Infantil y seis en Primaria (una por nivel educativo). La organización docente se estructura en función de dichos niveles, con profesorado para las tutorías de educación Infantil y Primaria además de las especialidades de música, educación física, inglés y alemán como lengua extranjera, etc. La oferta académica está orientada al desarrollo integral del alumnado, y se complementa con proyectos como el de radio escolar "Conecta", el uso del método ABN (Algoritmo Basado en Números) y el proyecto de matemáticas Newton, el Aula Digital Canaria, y diferentes experiencias de aprendizaje interdisciplinares. Forma parte de la Red Canaria-InnovAS (para la Innovación y Calidad del Aprendizaje Sostenible) con ejes para la mejora de la comunicación lingüística, la ciencia y la tecnología, la salud y educación emocional, sostenibilidad, etc. Dentro de sus planes y programas, el centro tiene presente el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco para atender a la diversidad.

Respecto a sus espacios, el centro dispone de aulas amplias y luminosas, zonas exteriores ajardinadas con árboles y huerto escolar, biblioteca, aula de música, aula de informática y una sala polivalente que se adapta a diversas actividades. Todo ello facilita el desarrollo de metodologías activas, proyectos cooperativos y propuestas educativas que favorecen la participación del alumnado.

3.1.3. Características del grupo de alumnado

La propuesta se dirige al alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente a los grupos de 5.º y 6.º curso del CEIP Infanta Elena, compuestos por 9 y 11 estudiantes respectivamente. Se trata de dos grupos diversos, tanto en lo relativo a sus trayectorias educativas como a sus características personales, sociales y culturales.

En el grupo de 5.º, el alumnado presenta las características heterogéneas habituales de una clase en Primaria, sin la presencia de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) identificadas. El grupo incluye a un alumno procedente de Guinea Conakry, cuya lengua materna es un dialecto local y cuya lengua familiar es el francés, aunque se comunica en español con fluidez. También forma parte del grupo una alumna italiana que se incorporó al centro en 3.º de Primaria; aunque en su entorno familiar predomina el uso del italiano, se expresa con soltura en español y está perfectamente integrada. Ambos casos enriquecen el intercambio cultural del aula, que se beneficia de esta diversidad.

Por su parte, el grupo de 6.º cuenta con una mayor complejidad en términos de diversidad. Tres de los alumnos han repetido curso: uno se incorporó desde otro centro tras repetir 4.º de Primaria, otro repitió en 2.º y una alumna repite actualmente 6.º, tras haber llegado al centro en 5.º curso. El grado de motivación de los mismos es variado, según sus circunstancias personales y familiares. Además, en este grupo hay una alumna que presenta Necesidades Educativas Especiales (NEE) por discapacidad, y otra Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) por ECOPHE (Especiales Condiciones Personales o de Historia Escolar) ya que se incorporó al centro en el curso anterior, con procedencia de Venezuela. Estas características hacen necesario atender a una amplia variedad de ritmos, estilos y necesidades de aprendizaje a pesar de ser un grupo reducido.

La convivencia en ambos grupos es positiva, tanto en el nivel como en el ciclo, y el alumnado muestra una buena disposición hacia las actividades cooperativas, creativas y participativas. El proyecto se plantea como una oportunidad para dar respuesta a esta diversidad desde un enfoque inclusivo, valorando las diferentes circunstancias personales y fomentando la expresión tanto individual como colectiva mediante actividades accesibles para todos y todas.

3.2. Objetivos del proyecto

Los objetivos del presente proyecto constituyen los aprendizajes deseables a conseguir por el alumnado tras el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se basa esta propuesta, actuando como guía y punto de referencia para la planificación coherente del resto de elementos.

3.2.1. Objetivos didácticos

Objetivo general

Desarrollar la creatividad, la expresión artística, la alfabetización visual y el pensamiento crítico del alumnado mediante la creación de *fanzines* como herramienta de autoedición, con el fin de que tome conciencia de su capacidad expresiva, construya una voz propia y utilice la práctica artística como una vía de compromiso social y transformación de su entorno.

Objetivos específicos

- ▶ **OD1.** Explorar procesos de experimentación artística y autoedición para desarrollar la capacidad creativa.
- ▶ **OD2.** Expresar emociones, ideas y pensamientos utilizando lenguajes visuales y narrativos a través del *fanzine* como medio para construir discursos propios y con compromiso social.
- ▶ **OD3.** Analizar referentes artísticos, culturales y visuales de orígenes diversos, para desarrollar la alfabetización visual y pensamiento crítico.
- ▶ **OD4.** Participar activamente en procesos de creación colectiva, asumiendo diferentes roles con responsabilidad, respeto y escucha, valorando la diversidad como elemento enriquecedor.
- ▶ **OD5.** Presentar las creaciones propias como forma de expresión personal y colectiva, reflexionando, valorando y mostrando interés tanto por el proceso seguido como por el producto final.

3.2.2. Competencias específicas

Las competencias específicas que se trabajan se corresponden con el área de Educación Artística del tercer ciclo de Educación Primaria, según el Decreto 211/2022 del currículo de la Comunidad Autónoma de Canarias, y se organizan por bloques competenciales:

Tabla 1. *Competencias Específicas según los diferentes bloques competenciales.*

Competencia Específica 1 (CE1)	Competencia Específica 2 (CE2)	Competencia Específica 3 (CE3)	Competencia Específica 4 (CE4)
Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.	Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 211/2022

3.2.3. Competencias clave

El proyecto didáctico contribuye al desarrollo de las siguientes competencias clave, conforme a lo descrito en el Decreto 211/2022, para garantizar el aprendizaje permanente del alumnado. Se concretan con las competencias específicas descritas anteriormente y se trabajan de la siguiente manera en la propuesta:

Tabla 2. Desarrollo de las competencias clave y su relación con las competencias específicas en la propuesta.

Competencias	CE	Desarrollo en la propuesta
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	CE1, CE2, CE3, CE4	al crear y valorar la autoedición mediante <i>fanzines</i> como forma de expresión artística personal, con referentes del entorno y del arte contemporáneo.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	CE2, CE3, CE4	al favorecer el pensamiento crítico, la autonomía en el proceso creativo y la colaboración en tareas grupales.
Competencia ciudadana (CC):	CE1, CE2, CE4	al abordar temas y preocupaciones personales y sociales en los contenidos de los <i>fanzines</i> , favoreciendo el respeto, la empatía y la participación activa en el entorno escolar y comunitario.
Competencia en comunicación lingüística (CCL):	CE1, CE2, CE3, CE4	al planificar, redactar y editar contenido con texto, integrado en las producciones visuales del <i>fanzine</i> .
Competencia digital (CD)	CE1, CE2, CE3, CE4	al usar de herramientas digitales sencillas para la investigación, diseño, edición y difusión de los <i>fanzines</i> creados por el alumnado.
Competencia plurilingüe (CP)	CE1, CE2, CE3	al utilizar diferentes códigos y elementos comunicativos para transmitir un mensaje mediante los <i>fanzines</i> .
Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM)	CE4	al plantear la resolución de problemas a la hora de diseñar y maquetar los trabajos, organizando espacialmente el contenido de los mismos y planificando el proceso.
Competencia emprendedora (CE)	CE3, CE4	al participar de forma activa en la planificación del proceso creativo en producciones individuales como grupales y la reflexión sobre dicho proceso.

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 211/2022

3.3. Marco legislativo

Esta propuesta didáctica se enmarca en la legislación vigente que regula la etapa de la Educación Primaria tanto a nivel estatal a través del Real Decreto LOMLOE como autonómico, con el decreto de la Comunidad Autónoma de Canarias. El marco normativo que sustenta el diseño curricular y organizativo de la misma es el siguiente:

- ▶ Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- ▶ Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- ▶ DECRETO 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- ▶ ORDEN de 31 de mayo de 2023, por la que se regulan de evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la Educación Infantil, la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos correspondientes, en la Comunidad Autónoma de Canarias.

3.4. Saberes básicos

Los saberes básicos constituyen el conjunto de contenidos de carácter conceptual, procedimental y actitudinal que se consideran elementales dentro de un área curricular. Son los aprendizajes esenciales esperados a lo largo del desarrollo del proyecto y se relacionan de forma directa con los objetivos didácticos planteados y con elementos curriculares como las competencias específicas, que permiten aplicarlos en situaciones concretas para desarrollar las competencias clave a las que dan sentido.

3.4.1. Saberes básicos específicos del proyecto

Los saberes específicos del proyecto han sido diseñados teniendo en cuenta el enfoque metodológico, el contexto del centro y las características del alumnado, así como los objetivos propuestos. Se organizan según tipos de aprendizaje: conceptual, procedimental y actitudinal.

Tabla 3. Saberes básicos específicos y su tipología en relación con las competencias específicas y los objetivos didácticos del proyecto.

<i>Tipo</i>	<i>CE</i>	<i>OD</i>	<i>Saberes básicos específicos</i>
<i>Conceptual</i>	CE3	OD2	El <i>fanzine</i> como medio de expresión personal y colectiva.
	CE3	OD2 OD3	Elementos del lenguaje visual y plástico: forma, color, composición, textura.
	CE2	OD3	Referentes del arte contemporáneo y del entorno cultural local.
	CE3	OD2	Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas.
	CE3	OD3	Cultura visual y alfabetización visual crítica.
<i>Procedimental</i>	CE3	OD2	Utilización de técnicas básicas de dibujo, collage, composición y maquetación.
	CE4	OD1 OD5	Planificación, diseño, producción y edición de un <i>fanzine</i> .
	CE3	OD1	Exploración de materiales plásticos y reciclados.
	CE2 CE3	OD3	Búsqueda, análisis e interpretación de referentes visuales.
	CE4	OD4 OD5	Participación en procesos creativos individuales y colectivos.
<i>Actitudinal</i>	CE1 CE3	OD2 OD5	Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión.
	CE4	OD4	Escucha activa, respeto y colaboración en actividades compartidas.
	CE1 CE4	OD4	Aceptación de la diversidad y reconocimiento de distintas identidades y puntos de vista.
	CE4	OD4 OD5	Responsabilidad en el uso de materiales y en la presentación de producciones.
	CE2 CE3	OD3	Actitud crítica ante los mensajes visuales que se consumen y producen.

Fuente: elaboración propia

3.4.2. Saberes básicos legislativos

Tabla 4. *Saberes básicos legislativos y su relación con las competencias específicas y los objetivos didácticos del proyecto.*

<i>Bloques</i>	<i>CE</i>	<i>OD</i>	<i>Saberes básicos legislativos</i>
<i>Bloque 1. Recepción y análisis</i>	Competencia específica 1		SB1.1. Análisis de propuestas del patrimonio cultural y artístico de Canarias y de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.
		OD1	SB1.2. Aplicación de estrategias de recepción activa.
		OD3	SB1.3. Empleo de vocabulario específico de las artes plásticas y visuales.
			SB1.4. Aplicación de estrategias básicas para el análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.
<i>Bloque 2. Creación e interpretación</i>	Competencia específica 4		SB2.1. Aplicación de las fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.
		OD4	SB2.2. Evaluación, valoración e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas y visuales.
		OD5	SB2.3. Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos: respeto a las licencias de uso, derechos de autoría y distribución de contenidos generados por otras personas.
<i>Bloque 3. Artes plásticas, visuales y audiovisuales</i>	Competencias específicas 2 y 3		SB3.1. Iniciación a la cultura visual. Uso de técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación de la imagen en el mundo actual.
			SB3.2. Empleo de elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color, forma y espacio.
			SB3.3. Utilización de materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.
		OD2	SB3.4. Uso de medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Empleo de técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados.
		OD3	
		OD5	SB3.5. Reconocimiento de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos. Aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.
			SB3.6 Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.
			SB3.7. Realización de producciones multimodales con diversas herramientas.

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 211/2022

3.5. Metodología

La metodología que se propone para el desarrollo de esta propuesta se fundamenta principalmente en el Aprendizaje Basado en la Creación (ABC), dado que este enfoque nos permite dar valor a la experiencia creativa como eje principal, implicando al alumnado de forma activa en el proceso de producción artística, de un modo significativo y motivador. Cabe destacar el rol del docente en este sentido, que actúa como guía y facilitador de los aprendizajes favoreciendo la autonomía y la planificación del trabajo.

Además del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABC), el enfoque metodológico se complementa con principios del aprendizaje por descubrimiento, el trabajo por proyectos y los modelos flexibles de aprendizaje, respondiendo a las necesidades del alumnado a través de los principios inclusivos y accesibles del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) que forman parte del Proyecto Educativo de Centro.

La propuesta se diseña pensando en el trabajo interdisciplinar a través del área de Educación Artística, contribuyendo a las competencias que se relacionan estrechamente con otras áreas como la de Lengua Castellana y Literatura, la Educación en Valores y la Educación Emocional y para la Creatividad. Asimismo, se promueve el desarrollo de la Competencia Digital de forma transversal a todas ellas.

3.5.1. Principios metodológicos

Para este proyecto se parte de una concepción del aprendizaje como un proceso activo, inclusivo y participativo. El alumnado es el centro del aprendizaje y marca el ritmo de su propio desarrollo creativo y de sus capacidades críticas para la reflexión y compromiso con su entorno. Los principios metodológicos que favorecen y orientan este aprendizaje parten del enfoque competencial del currículo, del marco pedagógico del centro y del Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) de forma inclusiva y accesible. Entre los principios fundamentales de la propuesta, se encuentran:

- ▶ El diseño flexible y accesible de las actividades y entornos de aprendizaje, dada la diversidad del alumnado, teniendo en cuenta las diferentes habilidades para garantizar la participación y el logro de todos y todas.
- ▶ La participación activa y significativa, con tareas conectadas con el contexto y los intereses del alumnado para favorecer la motivación y la autonomía.
- ▶ La reflexión y el pensamiento creativo y crítico a través de la generación de ideas, la toma de decisiones y la reflexión y valoración del proceso a nivel personal y como parte de un grupo.
- ▶ La colaboración y el trabajo en equipo, con agrupamientos que favorezcan el intercambio creativo, el aprendizaje entre iguales y la mejora de la convivencia.

3.5.2. Estrategias y técnicas metodológicas

Las estrategias metodológicas que se proponen para este proyecto son:

- ▶ Realización de talleres, trabajando con proyectos creativos e interdisciplinares. El *fanzine* funciona como eje integrador, permitiendo al alumnado investigar, reflexionar y expresarse.
- ▶ Aprendizaje por descubrimiento, al favorecer la investigación autónoma y grupal, la observación crítica y la exploración de diferentes referentes visuales, culturales y sociales.
- ▶ Aplicación del Diseño Universal de Aprendizaje para adaptar las tareas y atender a la diversidad, respetando los ritmos y estilos de aprendizaje de todo el grupo.
- ▶ Aprendizaje cooperativo, organizando grupos flexibles mediante roles que refuercen la responsabilidad de equipo, facilitando la comunicación y el respeto mutuo.
- ▶ Uso de herramientas digitales y materiales diversos para abordar el diseño de los *fanzines*.

Además, se aplican algunas técnicas metodológicas o dinámicas inspiradas en propuestas como la Guía Fanzinética del Colectivo HUL (2020), adaptadas a la edad y características del alumnado de tercer ciclo de Primaria:

- ▶ **Fanzi-retrato:** técnica para representar la identidad propia a través del dibujo, del collage y la palabra.
- ▶ **Collage narrativo y poesía visual:** se invita a construir relatos visuales combinando imágenes recortadas, dibujos y textos.
- ▶ **Storyboard o línea narrativa:** para estructurar el contenido del *fanzine* visualmente, antes de su maquetación.
- ▶ **Microfanzine o mini-fanzine:** utilizando una hoja A4 doblada, con un formato simple y rápido para experimentar con narrativas más breves dentro de los proyectos colectivos.
- ▶ **Apropiacionismo o remezcla:** mediante la reinterpretación creativa de imágenes del entorno o referentes visuales artísticos.
- ▶ **Juegos de desbloqueo creativo:** realizados con actividades breves de dibujo rápido, asociación libre de ideas, reinterpretación de imágenes, etc. para ayudar a activar la imaginación y romper el hielo.
- ▶ **Fanzines temáticos colectivos:** producción colaborativa en grupos pequeños donde cada participante aporta una parte del contenido sobre un mismo tema.

3.5.3. Fases del proyecto didáctico-artístico

Estimular la creatividad a partir de los procesos de creación artística es uno de los aspectos clave de este proyecto. Es por ello que se estructura en seis etapas, siguiendo la propuesta de Barbero (2018) donde actualiza y divide las fases del proceso creativo de la teoría de Wallas de 1926 para favorecer el pensamiento divergente.

- ▶ **Fase 1. Preparación.** En esta primera fase, el alumnado identifica el propósito del proyecto y se familiariza con el concepto de *fanzine* como medio artístico y comunicativo. Se exploran las características del formato, su historia y su potencial como herramienta de comunicación y expresión. Además, se introduce el problema que orientará el contenido del *fanzine*, con la propuesta de vincularlo a algún tema que preocupe o interese sobre la propia identidad o el entorno, de forma colectiva. Se recopila información, se analizan referentes culturales y visuales (artistas locales, nacionales e internacionales, otros *fanzines*, etc.), y se reflexiona sobre las temáticas

posibles. En esta fase también se incluyen dinámicas para motivar al alumnado, como lluvia de ideas o pequeños debates con la visita de algún artista de fanzine local.

- ▶ **Fase 2. Generación.** Una vez definido y contextualizado el proyecto, el alumnado comienza a producir ideas mediante técnicas que promuevan la creatividad. Se realizan ejercicios donde se facilita la escritura creativa, realización de esquemas gráficos, bocetos, exploración de imágenes... Se anima a que establezcan conexiones entre las diferentes ideas y jugar con las posibilidades del lenguaje visual y narrativo. Se potencia la libertad expresiva y el diálogo en los diferentes grupos para enriquecer la producción de ideas.
- ▶ **Fase 3. Incubación.** En esta etapa, se permite al alumnado un tiempo para tomar distancia con las ideas generadas en el paso previo y madurarlas de forma más subconsciente. Se toma un pequeño descanso del trabajo productivo y se puede revisar otros trabajos o temas relacionados sin presión por crear de forma inmediata. Se toma este momento de pausa reflexiva para asentar las ideas y reorientar aquellos aspectos que así se consideren.
- ▶ **Fase 4. Iluminación.** En este momento del proceso el alumnado debe concretar el enfoque y el aspecto narrativo y visual de sus trabajos, para construir el diseño final. Se retoman las ideas con mayor motivación y mayor consciencia, tomando decisiones sobre el aspecto y la organización definitiva del producto final (fanzine).
- ▶ **Fase 5. Evaluación.** Esta etapa proporciona un espacio para la reflexión sobre las soluciones tomadas, revisando si la idea planificada corresponde con la idea del proyecto. Esta fase es muy importante dentro del Aprendizaje Basado en la Creación, ya que permite la reflexión sobre el proceso, durante el proceso. Se valoran los logros y los errores como parte del mismo, y si es necesario realizar ajustes antes de pasar a la fase final de elaboración.
- ▶ **Fase 6. Elaboración.** Esta es la última fase donde el alumnado da forma definitiva a su fanzine, cuidando tanto la maquetación como la presentación y los detalles finales. Es en esta fase donde también se organiza una exposición colectiva del trabajo, en una feria del fanzine abierta a la comunidad. Aquí el fanzine cobra mayor sentido como herramienta comunicativa, puesto que su difusión en esta muestra colectiva facilita el diálogo entre la escuela y el entorno dando lugar a la reflexión y generando cierto nivel

de impacto en la comunidad. Al finalizar esta fase, el alumnado adquiere mayor compromiso con el proceso creativo y con el potencial transformador del arte.

3.6. Temporalización/cronograma

El proyecto se plantea para ser desarrollado durante el mes de abril, haciendo coincidir la exposición final de fanzines en una feria de autoedición con la celebración del Día Internacional del Libro. Asimismo, se propone el primer fin de semana tras presentar el proyecto como momento idóneo para la fase de incubación, descrito en las fases del apartado anterior, con una actividad de trabajo autónomo fuera del aula. La organización de las sesiones por fases y actividades quedaría de la siguiente manera:

Tabla 5. Cronograma por fases del proceso creativo. Calendario de abril 2026

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Abril	6 Fase 1: Preparación (Actividad 1)	7 Fase 1: Preparación (Actividad 2)	8	9 Fase 2: Generación (Actividad 3)	10 Fase 2: Generación (Actividad 4)	11 Fase 3: Incubación (Actividad 5)	12 Fase 3: Incubación (Actividad 5)
	13 Fase 4: Iluminación (Actividad 6)	14 Fase 4: Iluminación (Actividad 7)	15	16 Fase 5: Evaluación (Actividad 8)	17	18	19
	20 Fase 6: Elaboración (Actividad 9)	21 Fase 6: Elaboración (Actividad 10)	22	23 Día del libro Exposición Feria <i>fanzine</i>	24	25	26

Fuente: elaboración propia

3.7. Actividades

Las actividades propuestas se organizan según las diferentes fases del proceso creativo, descritas en el apartado de metodología y especificadas a continuación.

3.7.1. Fase de preparación

Tabla 6. Actividad 1. Introducción al proyecto

Actividad 1	Introducción al proyecto: ¿Qué es un fanzine?				
Duración	1 sesión de 55 minutos		Agrupamiento	Gran grupo, grupos de 3-4 personas	
OG	Descubrir las características y posibilidades del <i>fanzine</i> como medio de autoedición y expresión artística creativa, para su uso como herramienta de comunicación y transformación social.				
OE	- Estimular la curiosidad del alumnado mediante el descubrimiento y la manipulación de <i>fanzines</i> reales y el diálogo con un artista y su experiencia de creación. - Identificar las características principales del fanzine y los lenguajes que utiliza. - Reflexionar colectivamente sobre el valor comunicativo del arte.				
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- El fanzine como medio de expresión personal y colectiva. - Cultura visual y alfabetización visual crítica. - Referentes del arte contemporáneo y del entorno cultural local.			
	Procedimentales	- Búsqueda, análisis e interpretación de referentes visuales. - Exploración de materiales plásticos y reciclados.			
	Actitudinales	- Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión - Aceptación de la diversidad y reconocimiento de distintas identidades y puntos de vista.			
Saberes básicos legislativos	SB1.1., SB1.2., SB1.3.	Competencias específicas	CE1	Competencias clave	CCEC, CCL, CC
Desarrollo					
El docente introducirá el concepto y una breve historia del <i>fanzine</i> y la autoedición mediante una presentación digital, apoyada en una selección de <i>fanzines</i> que se encontrarán expuestos en el aula (ver Anexo 1). El alumnado explorará libremente los ejemplares de la mesa, identificando diferentes aspectos como su formato, las técnicas empleadas, el mensaje que transmiten o el estilo de cada uno. A continuación, se realizará una puesta en común donde el alumnado destaque aquellos aspectos más llamativos de los ejemplares observados. Como segunda parte de esta actividad, se contará con la participación de un artista local invitado, con experiencia en el mundo del fanzine, que compartirá su experiencia y algunas de sus obras. Se podrá utilizar el espacio de la biblioteca para cambiar de ambiente y disponer del alumnado en asamblea para favorecer el diálogo. Se dinamizará una conversación en la que el alumnado pueda formular preguntas sobre su proceso creativo, los temas tratados o sus técnicas preferidas.					
Recursos	Materiales		Espaciales		Personales
	- Presentación digital sobre el fanzine. - Selección de fanzines físicos y digitales. - Proyector o pantalla digital. - Mesa para exposición de ejemplares.		- Aula ordinaria o taller de arte, con mesas amplias para trabajar. - Biblioteca con espacio para asamblea.		- Docente del área. - Artista local invitado, con experiencia en fanzines. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. Actividad 2. Un torbellino de ideas

Actividad 2	Un torbellino de ideas		
Duración	1 sesión de 55 minutos	Agrupamiento	Grupos de 3-4 personas
OG	Generar ideas a partir de los intereses personales del alumnado como base para la creación de los contenidos del fanzine		

OE	- Establecer un marco temático común para los fanzines colectivos. - Dialogar y tomar decisiones compartidas mediante el respeto y la escucha activa. - Identificar temas relevantes que conecten con las vivencias del alumnado.				
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas. - Cultura visual y alfabetización visual crítica.			
	Procedimentales	- Participación en procesos creativos individuales y colectivos.			
	Actitudinales	- Escucha activa, respeto y colaboración en actividades compartidas. - Aceptación de la diversidad y reconocimiento de distintas identidades y puntos de vista.			
Saberes básicos legislativos	SB1.2.	Competencias específicas	CE1	Competencias clave	CCEC, CCL, CC
Desarrollo					
En grupos cooperativos de 3-4 personas, el alumnado participará en una lluvia de ideas guiada sobre aquellos temas que les interesen o preocupen (la amistad y las relaciones personales, el medioambiente, su identidad, las desigualdades, guerras y conflictos existentes, el futuro, etc.). Las ideas se recogerán en la pizarra o un mural de papel continuo y se agruparán de forma temática con notas adhesivas. A continuación, se introducirán algunas imágenes, titulares o elementos que puedan provocar visualmente (recortes de revistas, fotografías proyectadas en la pizarra digital, titulares...) de modo que se despierte la motivación y se amplíe las posibilidades temáticas generando debate. Se animará al alumnado a relacionar las imágenes y noticias con su experiencia y vivencias, despertando su conciencia y creatividad. Cada grupo, en su espacio de trabajo, dialogará y consensuará qué temas son de mayor interés para ellos, y se realizará una breve dinámica para compartir los temas elegidos y por qué. Finalmente, tras una reflexión final, se realizará una votación para elegir los temas que prefiere cada grupo y se podrá dejar reflejado en ese mural de pensamiento colectivo.					
Recursos	Materiales		Espaciales		Personales
	- Material de escritura y dibujo. - Notas adhesivas. - Papel continuo. - Recortes de noticias, revistas, titulares, etc.		Aula ordinaria o taller de arte, con mesas amplias para trabajar.		- Docente del área. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.

Fuente: elaboración propia

3.7.2. Fase de generación

Tabla 8. Actividad 3. Próxima parada: Creatividad

Actividad 3	Próxima parada: Creatividad				
Duración	1 sesión de 55 minutos	Agrupamiento	Grupos de 3-4 personas		
OG	Explorar técnicas visuales y narrativas que estimulen el pensamiento divergente, favoreciendo la experimentación libre como base para la creación del fanzine.				
OE	- Practicar y conocer diferentes técnicas plásticas y escritas de forma creativa. - Estimular la imaginación y la producción de ideas a través del juego. - Experimentar con diferentes recursos visuales y narrativos para favorecer la expresión personal.				
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- Elementos del lenguaje visual y plástico: forma, color, composición, textura.			
	Procedimentales	- Utilización de técnicas básicas de dibujo, collage, composición y maquetación. - Exploración de materiales plásticos y reciclados.			
	Actitudinales	- Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión			
Saberes básicos legislativos	SB3.2., SB3.3., SB3.4.	Competencias específicas	CE2, CE3	Competencias clave	CCEC, CCL, CPSAA, CE, CD
Desarrollo					
El aula se organizará en diferentes estaciones de trabajo distribuidas por mesas, cada una dedicada a una técnica para facilitar el desbloqueo creativo. Entre las propuestas, se incluirá: collage libre y reinterpretación de imágenes, dibujo individual o en grupo y garabateo con exploración de diferentes materiales, escritura creativa, poesía visual, etc. Cada estación dispondrá de materiales variados y algunos ejemplos, con instrucciones abiertas para provocar la creatividad y estimular la imaginación, desde un enfoque de juego y experimentación con las posibilidades del lenguaje visual y escrito.					

El docente (o docentes en caso de contar con otra persona de apoyo para dinamizar las estaciones) acompañarán y orientarán el proceso, con una actitud abierta y motivadora. Se animará al alumnado a recorrer las diferentes estaciones a lo largo de la sesión, y explorar aquellas técnicas con las que se sientan más cómodos y deseen probar. El material generado durante la sesión se recogerá en una carpeta personal (portfolio) que acompañará al alumnado a lo largo del proyecto, sirviendo de inspiración y fuente de ideas para fases posteriores del proyecto.

Recursos	Materiales	Espaciales	Personales
	- Material de escritura y dibujo. - Papeles surtidos y reciclados, revistas, periódicos, etc. - Tijeras y pegamento. - Sellos y tinta para estampar. - Muestras para los talleres. - Carpeta o portfolio personal.	Aula ordinaria o taller de arte, con mesas organizadas por estaciones de trabajo.	- Docente del área y docente de apoyo para la dinamización (opcional). - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. Actividad 4. Organizando ideas

Actividad 4	Organizando ideas				
Duración	1 sesión de 55 minutos	Agrupamiento	Grupos de 3-4 personas		
OG	Planificar de forma visual y narrativa los contenidos de un fanzine colectivo, partiendo de ideas generadas previamente de forma individual y colectiva siguiendo un proceso de creación.				
OE	- Organizar ideas individuales y colectivas en torno a un tema elegido con herramientas de apoyo. - Seleccionar y estructurar contenidos con sentido comunicativo. - Expresar opiniones y tomar decisiones de forma cooperativa, desde el respeto y la escucha.				
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas.			
	Procedimentales	- Planificación, diseño, producción y edición de un fanzine.			
	Actitudinales	- Responsabilidad en el uso de materiales y en la presentación de producciones.			
Saberes básicos legislativos	SB2.1., SB3.2., SB3.3.	Competencias específicas	CE2, CE3, CE4	Competencias clave	CCEC, CCL, CPSAA, CE, CD, STEM
Desarrollo					

Se comenzará la sesión revisando el material generado hasta el momento (ideas, textos, imágenes y creaciones de la actividad anterior) para comenzar a organizar el contenido del *fanzine* colectivo. A partir del tema o temas elegidos, se propondrá la clasificación de dichas ideas con algunas sugerencias: *¿Qué partes podrían estar al inicio? ¿Y en el desarrollo? ¿Y al final? ¿Qué mensaje queremos transmitir? ¿Queremos ser críticos? ¿Poéticos? ¿Usar el sentido del humor?*

A continuación, se repartirá una plantilla tipo *storyboard*, que cada grupo podrá utilizar y adaptar para estructurar el contenido de sus *fanzines*, añadiendo posibles secciones, partes, algunos títulos, números de página, etc. Se procurará facilitar que el alumnado tome decisiones de forma conjunta, mediando si es necesario para promover la escucha y el respeto. También se animará al alumnado a pensar de qué manera pueden conectar los contenidos y qué materiales y recursos pueden necesitar, así como a realizar un primer boceto o esquema del aspecto general del *fanzine* en papel de tamaño A3. El profesor actuará como guía y facilitador en todo momento, revisando las propuestas que vayan surgiendo y resolviendo dudas, asesorando y motivando durante el proceso.

Recursos	Materiales	Espaciales	Personales
	- Material de escritura y dibujo. - Papel tamaño A3. - Plantilla tipo <i>storyboard</i> para organizar el <i>fanzine</i>. - Carpeta o portfolio personal.	Aula ordinaria o taller de arte, con mesas amplias para trabajar.	- Docente del área. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.

Fuente: elaboración propia

3.7.3. Fase de incubación

Tabla 10. Actividad 5. Un paréntesis activo

Actividad 5	Un paréntesis activo				
Duración	1-2 días + 15 min. en sesión posterior	Agrupamiento	Individual		
OG	Recolectar ideas, imágenes o materiales de forma autónoma a través de la observación activa del entorno y el pensamiento reflexivo fuera del aula.				
OE	- Observar de manera consciente el entorno próximo con sensibilidad estética. - Registrar diferentes estímulos cotidianos visuales, emocionales o narrativos que puedan enriquecer el proceso creativo de la elaboración de un fanzine. - Valorar los espacios de reflexión como parte activa y relevante del proceso creativo.				
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- Cultura visual y alfabetización visual crítica.			
	Procedimentales	- Búsqueda, análisis e interpretación de referentes visuales.			
	Actitudinales	- Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión			
Saberes básicos legislativos	SB3.2., SB3.3.	Competencias específicas	CE2, CE3	Competencias clave	CCEC, CCL, CPSAA, CE, CD
Desarrollo					
Esta sesión se plantea como una pausa activa dentro del proceso de creación, proponiendo al alumnado una pequeña tarea a realizar de forma autónoma fuera del aula, durante el fin de semana. Para ello, se invitará a cada persona a observar su entorno cotidiano, desde una mirada más artística, prestando atención a detalles que puedan despertar la curiosidad o imaginación. Se invitará al alumnado a llevar consigo un pequeño cuaderno de artista o utilizar algún dispositivo móvil o tableta para recoger imágenes, sonidos, frases, objetos o ideas que les resulten inspiradoras. Para facilitar la observación, se sugerirá al alumnado que preste atención a sus rutinas o espacios habituales con otra mirada: <i>¿Qué ves de camino a casa? ¿Y al cole? ¿Qué se escucha cuando hay silencio? ¿Qué hay en tu barrio que te llame la atención? ¿Por qué?</i> Al regresar al aula, cada alumno compartirá al menos un elemento o idea recolectada durante la experiencia de incubación, que podrá ser utilizado para enriquecer la siguiente fase del proceso.					
Recursos	Materiales		Espaciales		Personales
	- Material de escritura y dibujo. - Cuaderno de artista. - Dispositivos móviles (con autorización).		Entorno y espacios habituales fuera del aula.		- Docente del área. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.

Fuente: elaboración propia

3.7.4. Fase de iluminación

Tabla 11. Actividad 6. Fanzi-retrato: ¿Quién soy?

Actividad 6	Fanzi-retrato: ¿Quién soy?		
Duración	1 sesión de 55 minutos	Agrupamiento	Individual
OG	Combinar elementos visuales, narrativos y simbólicos para expresar la identidad individual y colectiva.		
OE	- Explorar diferentes formas plásticas de representar la identidad personal. - Utilizar recursos artísticos y compositivos con intención expresiva. - Apreciar la diversidad en las propias producciones y en las de los demás.		
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- El fanzine como medio de expresión personal y colectiva. - Elementos del lenguaje visual y plástico: forma, color, composición, textura.	
	Procedimentales	- Utilización de técnicas básicas de dibujo, collage, composición y maquetación.	
	Actitudinales	- Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión - Aceptación de la diversidad y reconocimiento de distintas identidades y puntos de vista.	

Saberes básicos legislativos	SB3.2., SB3.3., SB3.4.	Competencias específicas	CE2, CE3	Competencias clave	CCEC, CPSAA, CE, CD
Desarrollo					
En esta sesión, el alumnado creará una parte del <i>fanzine</i> que funcione como retrato personal, a modo de presentación. A partir de las ideas, materiales y referencias recogidos en sesiones anteriores, cada alumno elaborará una primera página que le represente de forma simbólica, respondiendo a preguntas como: <i>¿Quién soy? ¿Cómo me siento? ¿Cómo me veo?</i> A la hora de elaborar su <i>fanzi-retrato</i>, podrán utilizar cualquier recurso que se les ocurra o con el que hayan experimentado en actividades anteriores para favorecer que puedan expresarse libremente: collage, dibujo, escritura, composición, poesía visual, rimas, listas, símbolos... Se ofrecerán sugerencias abiertas y referencias a través de algunos ejemplos. Durante la sesión, el docente se asegurará de mantener un ambiente de respeto y libertad expresiva para promover el flujo creativo. Al finalizar, se realizará una breve exposición del trabajo realizado de forma voluntaria y se guardarán las creaciones en el portfolio, para incorporarlas al trabajo final del <i>fanzine</i>.					
Recursos	Materiales	Espaciales		Personales	
	- Material de escritura y dibujo. - Papeles surtidos y reciclados, revistas, periódicos, etc. - Tijeras y pegamento. - Carpeta o portfolio personal. - Pizarra Digital Interactiva (PDI). - Ejemplos de fanzines.	Aula ordinaria o taller de arte, con mesas amplias para trabajar.		- Docente del área. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.	

Fuente: elaboración propia

Tabla 12. Actividad 7. ¡En marcha!

Actividad 7	¡En marcha!				
Duración	1 sesión de 55 minutos		Agrupamiento	Grupos de 3-4 personas	
OG	Elaborar los contenidos del fanzine aplicando lo experimentado en fases previas del proceso creativo, con autonomía y coherencia.				
OE	- Maquetar el contenido del fanzine en coherencia con lo planificado previamente. - Seleccionar técnicas, formatos y estilos adecuados al mensaje que se quiere transmitir. - Trabajar de forma autónoma y en grupo respetando las normas.				
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas.			
	Procedimentales	- Planificación, diseño, producción y edición de un fanzine. - Utilización de técnicas básicas de dibujo, collage, composición y maquetación.			
	Actitudinales	- Responsabilidad en el uso de materiales y en la presentación de producciones. - Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión. - Escucha activa, respeto y colaboración en actividades compartidas.			
Saberes básicos legislativos	SB2.1., SB2.2., SB3.3., SB3.4.	Competencias específicas	CE2, CE3, CE4	Competencias clave	CCEC, CCL, CPSAA, CE, CD, STEM
Desarrollo					

Tras la actividad de presentación personal, los grupos comenzarán a producir las primeras páginas del cuerpo del fanzine, aplicando las decisiones tomadas sobre contenido, estructura y estilo en actividades y fases anteriores del proceso. Para facilitar el trabajo, se repartirán diferentes secciones del fanzine, permitiendo que cada participante en los grupos pueda contribuir según sus intereses, talentos o habilidades. Se facilitará el acceso a los materiales y se apoyará a los grupos, ayudando en la gestión del tiempo y la organización, y mediando en la toma de decisiones de los grupos desde el respeto. Durante esta primera fase de elaboración, se animará al alumnado a utilizar tanto papel como herramientas digitales, utilizando los ordenadores portátiles del aula y facilitando su posterior impresión una vez finalizado el trabajo. Las creaciones podrán incluir textos, imágenes, cómics, collages, entrevistas, mensajes reivindicativos, etc. Al finalizar, se guardará el material en los portfolios y se compartirá las ideas y lo trabajado en una puesta en común en gran grupo.

Recursos	Materiales	Espaciales		Personales	
	- Material de escritura y dibujo.	Aula ordinaria o taller de arte, con mesas amplias para trabajar.		- Docente del área.	

	- Papeles surtidos y reciclados, revistas, periódicos, etc. - Tijeras y pegamento. - Grapadora. - Portátiles de aula con Internet. - Carpeta o portfolio personal. - Pizarra Digital Interactiva (PDI).		- Alumnado de 5º y 6º de Primaria.
--	--	--	------------------------------------

Fuente: elaboración propia

3.7.5. Fase de evaluación

Tabla 13. Actividad 8. Stop! Vamos a reflexionar

Actividad 8	Stop! Vamos a reflexionar				
Duración	1 sesión de 55 minutos	Agrupamiento	Grupos de 3-4 personas		
OG	Reflexionar y desarrollar una actitud crítica sobre el propio proceso de creación, revisando y ajustando los contenidos del fanzine para su edición final.				
OE	- Evaluar el proceso de trabajo individual o colectivo y los resultados obtenidos. - Planificar y aplicar mejoras en el diseño, contenido o estructura del fanzine. - Argumentar decisiones y aprendizajes del proceso creativo desde una perspectiva crítica.				
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- Cultura visual y alfabetización visual crítica. - Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas.			
	Procedimentales	- Planificación, diseño, producción y edición de un fanzine. - Participación en procesos creativos individuales y colectivos.			
	Actitudinales	- Actitud crítica ante los mensajes visuales que se consumen y producen. - Responsabilidad en el uso de materiales y en la presentación de producciones. - Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión - Escucha activa, respeto y colaboración en actividades compartidas.			
Saberes básicos legislativos	SB2.1., SB2.2.	Competencias específicas	CE4	Competencias clave	CCEC, CCL, CPSAA, STEM
Desarrollo					

Antes de continuar con la fase final de producción, se dedicará esta sesión a revisar el proceso creativo llevado a cabo. Para ello, el alumnado revisará su *fanzine* con actitud crítica y reflexiva, guiado por una lista de cotejo diseñada para ello (ver Tabla 21). Se identificarán aquellos aspectos que puedan ser mejorados en cuanto a contenidos, diseño, mensaje, etc. El alumnado revisará tanto sus aportaciones individuales como las del grupo, reflexionando sobre lo que es susceptible de mejora desde el respeto. Tras la revisión, se concederá un tiempo a los grupos para planificar esas mejoras y ajustes. Al finalizar, se organizará una breve dinámica donde podrán anotar sus reflexiones por escrito y compartirlas en grupo y con el resto de la clase. Cada participante argumentará qué ha aprendido, qué mejoraría y qué valora de su proceso creativo hasta el momento.

	Materiales	Espaciales	Personales
Recursos	- Material de escritura y dibujo. - Prototipos del fanzine. - Carpeta o portfolio personal - Notas adhesivas. - Lista de cotejo para evaluar el proceso de creación (ver Tabla 21).	Aula ordinaria o taller de arte, con mesas amplias para trabajar.	- Docente del área. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.

Fuente: elaboración propia

3.7.6. Fase de elaboración

Tabla 14. Actividad 9. Diseño final: Nuestro fanzine

Actividad 9	Diseño final: Nuestro fanzine				
Duración	1 sesión de 55 minutos	Agrupamiento	Grupos de 3-4 personas		
OG	Elaboración de un fanzine atendiendo a las propuestas de mejora desde la valoración crítica del trabajo previo y a los contenidos y diseño planificados durante el proceso creativo.				
OE	- Aplicar técnicas de maquetación artesanal o digital. - Elaborar un fanzine con coherencia entre lo planificado y el producto final. - Valorar la importancia de la participación activa y toma de decisiones en el proceso creativo.				
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas. - Elementos del lenguaje visual y plástico: forma, color, composición, textura.			
	Procedimentales	- Planificación, diseño, producción y edición de un fanzine. - Utilización de técnicas básicas de dibujo, collage, composición y maquetación.			
	Actitudinales	- Responsabilidad en el uso de materiales y en la presentación de producciones. - Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión.			
Saberes básicos legislativos	SB2.1., SB2.2., SB3.4.	Competencias específicas	CE2, CE3, CE4	Competencias clave	CCEC, CCL, CPSAA, CE, CD, STEM
Desarrollo					

En esta sesión el alumnado comenzará la fase final de elaboración del fanzine, dedicando tiempo a la maquetación, repasando el contenido, diseño y otros detalles. Se partirá de las revisiones y ajustes acordados en la sesión anterior, y cada grupo realizará las mejoras pertinentes y dará forma final a su fanzine colectivo. Se pondrá especial atención a cuidar que el fanzine sea legible y tenga la intención comunicativa deseada, así como el aspecto y coherencia con lo planificado y el tema o temas escogidos. El docente ofrecerá orientaciones y asesoramiento sobre aspectos técnicos de ser necesario, respetando las elecciones artísticas de cada grupo y ayudando a la impresión o encuadernación mediante grapas y pliegues, al estilo *mini-zine* (ver [Anexo 2](#)). Si el diseño del *fanzine* es en formato físico, se podrán utilizar materiales gráficos y recursos manuales (pegado, recorte, composición a mano). Si se plantea en formato digital o híbrido, se facilitará el acceso a herramientas online sencillas para el diseño como *Canva*, *Google Docs*, etc.

	Materiales	Espaciales	Personales
Recursos	- Material de escritura y dibujo. - Papeles surtidos y reciclados, revistas, periódicos, etc. - Tijeras y pegamento. - Grapadora. - Portátiles de aula con internet. - Carpeta o portfolio personal. - Pizarra Digital Interactiva (PDI).	Aula ordinaria o taller de arte, con mesas amplias para trabajar.	- Docente del área. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.

Fuente: elaboración propia

Tabla 15. Actividad 10. Preparando la feria del fanzine

Actividad 10	Preparando la feria del fanzine		
Duración	1 sesión de 55 minutos	Agrupamiento	Grupos de 3-4 personas
OG	Diseñar los elementos necesarios para la organización y difusión de una feria escolar de fanzines para compartir las creaciones con la comunidad educativa.		
OE	- Planificar el espacio, materiales y dinámicas para la exposición final del proyecto de autoedición. - Diseñar carteles e invitaciones, manuales o digitales, como herramientas de difusión. - Organizar y coordinar los diferentes roles y tareas dentro de la jornada de celebración de la feria.		
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- El fanzine como medio de expresión personal y colectiva. - Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas.	
	Procedimentales	- Participación en procesos creativos individuales y colectivos.	

		- Planificación, diseño, producción y edición de un fanzine.			
	Actitudinales	- Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión. - Responsabilidad en el uso de materiales y en la presentación de producciones. - Escucha activa, respeto y colaboración en actividades compartidas			
Saberes básicos legislativos	SB2.1., SB2.3., SB3.6.	Competencias específicas	CE2, CE3, CE4	Competencias clave	CCEC, CPSAA, CE, CD, STEM
Desarrollo					
Durante esta sesión, el alumnado se dedicará a organizar y preparar todos los aspectos necesarios para celebrar una feria del fanzine, en la que se compartirán los proyectos elaborados con el resto de la comunidad educativa. Para facilitar la planificación, cada grupo tendrá diferentes responsabilidades, según sus intereses o habilidades:					
- Diseño y colocación de carteles e invitaciones y señales para el evento. - Redacción de un pequeño texto de presentación y bienvenida al evento y explicación de los diferentes <i>fanzines</i>. - Preparación de decoraciones para las mesas de exposición. - Encuadernación y elaboración de copias de los diferentes fanzines para su distribución.					
El docente facilitará el acceso a los recursos para realizar las diferentes tareas y apoyará a los grupos en la organización, asegurándose que todo el alumnado participa en alguna tarea. Los carteles e invitaciones podrán elaborarse tanto de forma manual como digital, repartiéndose los días previos a la celebración del evento entre la comunidad educativa. El alumnado también podrá practicar oralmente tanto el texto de bienvenida como la presentación de los diferentes fanzines y sus motivaciones.					
Recursos	Materiales	Espaciales	Personales		
	- Material de escritura y dibujo. - Papeles surtidos y reciclados, cartulinas y papel continuo para decoraciones y rótulos. - Material para el montaje: Tijeras, grapadora, pegamento, cinta adhesiva, cuerda, pinzas... - Fanzines ya maquetados y copias para su distribución. - Portátiles de aula con internet. - Carpeta o portfolio personal. - Pizarra Digital Interactiva (PDI).	Aula ordinaria o taller de arte, con mesas amplias para trabajar. Zona abierta y ajardinada del colegio, con acceso desde el exterior para organizar la feria.	- Docente del área. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.		

Fuente: elaboración propia

Tabla 16. Actividad 11. ¡Bienvenidos a nuestra feria del fanzine!

Actividad 11	<i>¡Bienvenidos a nuestra feria del fanzine!</i>		
Duración	1 sesión doble de 110 minutos	Agrupamiento	Gran grupo
OG	Compartir públicamente los fanzines creados como forma de expresión artística y de reflexión social, reconocer su valor e involucrar a la comunidad y el entorno desde el diálogo.		
OE	- Participar activamente en la exposición y presentación de los fanzines. - Compartir a través del diálogo con la comunidad el proceso vivido y los mensajes expresados en las producciones a través del diálogo con la comunidad. - Reflexionar sobre la experiencia de compartir arte con otros, valorando la diversidad de ideas y pensamientos. - Generar vínculos con el entorno escolar a través del arte, la inclusión y la creatividad.		
Saberes básicos específicos	Conceptuales	- El fanzine como medio de expresión personal y colectiva. - Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas. - Cultura visual y alfabetización visual crítica.	
	Procedimentales	- Participación en procesos creativos individuales y colectivos. - Planificación, diseño, producción y edición de un fanzine.	
	Actitudinales	- Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión. - Responsabilidad en el uso de materiales y en la presentación de producciones.	

		- Escucha activa, respeto y colaboración en actividades compartidas - Aceptación de la diversidad y reconocimiento de distintas identidades y puntos de vista.			
Saberes básicos legislativos	SB2.2., SB3.1., SB3.7.	Competencias específicas	CE2, CE3, CE4	Competencias clave	CCEC, CPSAA, CE, CD, STEM
Desarrollo					

Durante esta jornada, se celebrará la feria del fanzine como difusión y lugar de encuentro con la comunidad educativa, coincidiendo con la celebración del Día del Libro en el Centro. El espacio de exposición estará organizado por el propio alumnado, que se encargará de colocar la cartelería, las decoraciones, sus fanzines y las copias realizadas además de recibir a los visitantes con un texto de bienvenida.

La feria estará abierta a toda la comunidad educativa (familias, profesorado, otros grupos de alumnado...), y cada grupo tendrá la oportunidad de presentar su fanzine con los asistentes, de forma oral, compartiendo sus inquietudes y temáticas escogidas. Se habilitará un espacio de reflexión donde los visitantes puedan dejar mensajes, opiniones o valoraciones mediante notas escritas en un mural. Al finalizar la jornada, se dedicará un momento a compartir la experiencia y reforzar la autoestima del alumnado mediante una dinámica donde puedan leer los mensajes recibidos y plasmar sus valoraciones de todo el proceso dejando un mensaje final grabado que resuma sus sensaciones al concluir el proyecto.

	Materiales	Espaciales	Personales
Recursos	- Material de escritura y dibujo. - Notas adhesivas y papel continuo (mural). - Guion de presentación. - Dispositivo móvil para documentar la feria y valoraciones finales. - Dispositivo con música ambiente y altavoces. - Mesas, paneles y soportes para la instalación del espacio. - Papeles surtidos y reciclados, cartulinas y papel continuo para decoraciones y rótulos. - Cartelería, decoraciones, etc. - Fanzines ya maquetados y copias para su distribución.	Zona abierta y ajardinada del colegio, con acceso desde el exterior para organizar la feria.	- Docente del área. - Alumnado de 5º y 6º de Primaria. - Personas de la comunidad educativa (familiares, profesorado, resto de alumnado, vecinos...)

Fuente: elaboración propia

3.8. Recursos

Para llevar a cabo con éxito las diferentes sesiones es necesario contar con una serie de recursos seleccionados cuidadosamente, de forma que permitan facilitar el desarrollo de las actividades y cubrir las necesidades que surjan. Estos recursos se clasifican en tres tipos: personales, espaciales y materiales.

3.8.1. Recursos personales

Los recursos personales refieren a los diferentes agentes implicados en el desarrollo de las actividades. En el caso de esta propuesta, serían los siguientes:

- ▶ **Docente del área de Educación Artística**, encargado de coordinar y dinamizar las sesiones. Su papel es de guía y facilitador, acompañando al alumnado en las distintas fases del proceso creativo y proporcionando el asesoramiento necesario para garantizar los aprendizajes esperados partiendo de los intereses y motivaciones del alumnado.
- ▶ **Alumnado de 5º y 6º curso de Educación Primaria**, protagonistas del aprendizaje y del proceso creativo, autores de los fanzines y organizadores del evento.
- ▶ **Docente de apoyo (opcional)**, para acompañar en alguna sesión puntual que requiera mayor dinamización, como en la actividad 3 con las estaciones de trabajo creativo.
- ▶ **Artista local invitado** con experiencia en la creación de fanzines, que participará en la sesión inicial como referente externo, compartiendo su obra y conocimientos en autoedición con el alumnado y despertando su curiosidad a través del diálogo, respondiendo a las dudas que puedan surgir.

3.8.2. Recursos espaciales

El proyecto se desarrolla principalmente dentro del Centro escolar, siendo los espacios utilizados los siguientes:

- ▶ **Aula ordinaria**, dispuesta como un taller de arte para facilitar llevar a cabo el proceso de creación. Se dispondrán las mesas para favorecer el trabajo, con amplitud.
- ▶ **Biblioteca**, utilizada puntualmente en la primera sesión, con el alumnado dispuesto en asamblea para promover el diálogo con el artista local invitado.
- ▶ **Espacios del entorno habitual del alumnado**. En la actividad de la fase de incubación, el alumnado podrá trabajar de forma autónoma fuera del aula, desde los lugares que frecuente habitualmente.
- ▶ **Zona abierta, ajardinada y accesible del colegio**, donde se celebrará la feria del fanzine como cierre del proyecto para invitar a la comunidad educativa a interactuar con el alumnado e intercambiar sus experiencias a lo largo del proyecto.

3.8.3. Recursos materiales

Los materiales seleccionados para el desarrollo del proyecto se proponen con el objeto de favorecer la creatividad de forma accesible y sostenible. Se procurará facilitar materiales fáciles y seguros de utilizar por el alumnado, reciclados y de bajo coste, acorde a la filosofía del *fanzine* y la autoedición:

- ▶ **Material de escritura y dibujo:** lápices, gomas, bolígrafos de colores, rotuladores con diferentes grosores, ceras blandas, etc.
- ▶ **Papeles de diferentes tipos y tamaños:** papel continuo, hojas tamaño A4 y A3, notas adhesivas, cartulinas, papeles de colores y grosores surtidos y reciclados (revistas, periódicos, recortes de otros trabajos, libros descartados, envoltorios, sobres, etc.).
- ▶ **Material digital y tecnológico:** ordenadores portátiles del aula, impresora y fotocopidora, dispositivos móviles con cámara (previa autorización de uso por las familias), pizarra digital interactiva (PDI), altavoces para la música en la feria y herramientas digitales de edición como *Canva* o *Google Docs* para la maquetación digital de los carteles y contenido de los *fanzines*.
- ▶ **Material para la maquetación:** pegamento, tijeras y cinta adhesiva.
- ▶ **Material para la exposición:** mesas, sillas, cuerdas, carteles, soportes, elementos decorativos, etc.

3.9. Medidas de atención a la diversidad

El presente trabajo se fundamenta en el principio de inclusión, uno de los ejes fundamentales del currículum estatal LOMLOE (Real Decreto 157/2022) y del decreto autonómico de Canarias (Decreto 211/2022), reforzado por el decreto de inclusión (Decreto 25/2018). Para garantizar una educación de calidad, se ha procurado facilitar el acceso y la participación de todo el alumnado a la hora de diseñar las sesiones, atendiendo a sus características personales, sociales y culturales.

En las diferentes actividades se integran de forma transversal los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), orientando toda la planificación de inicio a fin, tal y como se refleja a continuación:

- ▶ **Principio 1. Múltiples formas de compromiso:** al permitir elegir entre diferentes técnicas y temáticas de relevancia personal, conectando el arte con la propia experiencia y reforzando la autonomía y el sentido de pertenencia a través del juego y la experimentación.
- ▶ **Principio 2. Múltiples formas de representación:** al utilizar apoyos visuales, ejemplos reales y manipulativos, plantillas de apoyo, organización y planificación gráfica de los contenidos y lenguaje accesible para facilitar la comprensión.
- ▶ **Principio 3. Múltiples formas de acción y expresión:** al ofrecer distintas formas de participación y comunicación según las preferencias y capacidades, tanto de forma digital como analógica y a través del lenguaje artístico. También con estrategias variadas para la reflexión, la autoevaluación y coevaluación y la expresión de ideas de forma libre reforzando la autoestima y el sentido de logro.

Además de lo mencionado anteriormente, las actividades que se proponen tienen un carácter flexible, con el objetivo de adaptarse a los diferentes ritmos, intereses y estilos de aprendizaje del alumnado. En cuanto a las medidas de refuerzo y ampliación, el propio carácter de las actividades permite realizar los ajustes pertinentes y adaptaciones necesarias, añadiendo o simplificando los contenidos y destrezas requeridas para cada persona sin necesidad de realizar una planificación diferenciada que entorpezca el ritmo de las sesiones. Otras medidas adoptadas para garantizar la inclusión serían:

- ▶ **Agrupamientos cooperativos**, promoviendo la colaboración y el aprendizaje entre iguales, desde el respeto, la ayuda y la celebración de la diversidad.
- ▶ **Materiales accesibles y variados**, utilizando recursos con diferentes características: visuales, textuales, digitales, manipulativos, etc. Favoreciendo la expresión y la comprensión a través de la exploración y el aprendizaje por descubrimiento.
- ▶ **Seguimiento y acompañamiento personalizado** por parte del docente, que actúa como guía durante todo el proceso, animando y ofreciendo las adaptaciones necesarias y refuerzos a través de la dinamización de las actividades.

Por último, se contemplan algunas medidas específicas para el alumnado NEAE y NEE, presentes en el grupo de 6º. Se atenderá de forma más individualizada a la alumna con NEE por discapacidad, adaptando tiempos, materiales y apoyos visuales según vaya demandando. Se reforzará especialmente la interacción positiva con el resto de compañeros del grupo como apoyo fundamental a la hora de mediar en el aprendizaje. Asimismo, en el caso de la alumna con NEAE por ECOPHE, se promoverá su integración mediante refuerzos positivos y dinámicas que favorezcan su autoestima y participación de forma activa. Ambas alumnas podrán expresar sus ideas y emociones con los medios que se sientan más cómodas, respetando sus ritmos y promoviendo la comunicación positiva.

3.10. Evaluación

La evaluación es una parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que no solo permite valorar el progreso del alumnado y los resultados tras la realización del proyecto, sino que también es una herramienta formativa que acompaña de manera continua y reflexiva asegurando un aprendizaje integral y adaptado a las necesidades de cada alumno. En este apartado, además de medir la consecución de los objetivos y los logros alcanzados al finalizar el desarrollo de la propuesta, se pretende comprobar la viabilidad del proyecto para dar respuesta a las necesidades detectadas dentro de la enseñanza del área de Educación Artística y realizar aquellos posibles ajustes de mejora para futuras aplicaciones.

3.10.1. Tipos de evaluación

Para valorar el desarrollo del proyecto y los aprendizajes del alumnado, se contemplan tres momentos clave en la evaluación, garantizando el acompañamiento a lo largo del proceso:

Tabla 17. Tipos de evaluación y momentos. Aplicación en el proyecto

Momento	<i>Antes</i>	<i>Durante</i>	<i>Después</i>
	<i>Evaluación inicial</i>	<i>Evaluación continua</i>	<i>Evaluación final</i>
Tipo	Diagnóstica	Formativa	Sumativa
Aplicación en el proyecto	Permite conocer los intereses, conocimientos previos y motivaciones del alumnado en relación con los aprendizajes propuestos. Esta información se recoge en las primeras sesiones mediante dinámicas de participación oral, y sirve para realizar ajustes respecto al contexto real del aula.	Se lleva a cabo a lo largo de todo el proyecto, mediante la observación del trabajo individual y colectivo, así como de la participación del alumnado en los grupos y las actividades. Se valora la reflexión crítica y la toma de decisiones para realizar mejoras durante el proceso, respetando los diferentes ritmos de aprendizaje.	Al concluir el proyecto, se valora tanto el producto final (fanzine) como la experiencia durante el proceso creativo y la feria de autoedición. Se recogen las valoraciones del alumnado, las observaciones del docente, el nivel de adquisición de las competencias, la consecución de los objetivos según los criterios y la viabilidad del proyecto.

Fuente: elaboración propia

3.10.2. Criterios de evaluación

Los criterios que se proponen para evaluar este proyecto se han diseñado con el proceso creativo como eje principal, observando y valorando tanto la dimensión artística y creativa del trabajo como el desarrollo personal y social del alumnado. Junto a estos criterios propios se acompañan los criterios de evaluación que propone el currículo, dentro del marco legislativo del Decreto 211/2022 de Canarias para el área de Educación Artística. A continuación, se propone la siguiente tabla donde se relacionan los diferentes elementos curriculares junto a los criterios de evaluación anteriormente mencionados:

Tabla 18. Relación entre los elementos curriculares y los criterios de evaluación.

<i>Objetivos didácticos</i>	<i>Competencias específicas</i>	<i>Saberes básicos específicos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
OD1. Explorar procesos de experimentación artística y autoedición para desarrollar la capacidad creativa.	CE3, CE4	- Utilización de técnicas básicas de dibujo, collage, composición y maquetación. - Exploración de materiales plásticos y reciclados. - Planificación, diseño, producción y edición de un fanzine.	Del proyecto
			Participa activamente en dinámicas de creación artística y experimentación, mostrando curiosidad y apertura.
			Legislativos
			3.1, 4.1
OD2. Expresar emociones, ideas y pensamientos utilizando lenguajes visuales y narrativos a través del fanzine como medio para construir discursos propios y con compromiso social.	CE2, CE3	- El fanzine como medio de expresión personal y colectiva. - Elementos del lenguaje visual y plástico: forma, color, composición, textura. - Narrativa visual y estructura de publicaciones autoeditadas.	Del proyecto
			Utiliza elementos visuales y simbólicos de forma coherente para expresar su identidad y su visión del entorno.
			Legislativo
			2.3., 3.2.
OD3. Analizar referentes artísticos, culturales y visuales de orígenes diversos, para desarrollar la alfabetización visual y pensamiento crítico.	CE1, CE2	- Cultura visual y alfabetización visual crítica. - Referentes del arte contemporáneo y del entorno cultural local. - Búsqueda, análisis e interpretación de referentes visuales.	Del proyecto
			Observa, interpreta y reflexiona sobre referentes artísticos y visuales con actitud crítica y respeto.
			Legislativos
			1.1., 1.2., 2.2.
OD4. Participar activamente en procesos de creación colectiva, asumiendo diferentes roles con responsabilidad, respeto y escucha, valorando la diversidad como elemento enriquecedor.	CE4	- Participación en procesos creativos individuales y colectivos. - Escucha activa, respeto y colaboración en actividades compartidas. - Aceptación de la diversidad y reconocimiento de distintas identidades y puntos de vista.	Del proyecto
			Colabora en el diseño, producción y presentación del fanzine colectivo, asumiendo responsabilidades en el grupo.
			Legislativos
			4.1, 4.2
OD5. Presentar las creaciones propias como forma de expresión personal y colectiva, reflexionando, valorando y mostrando interés tanto por el proceso seguido como por el producto final.	CE3, CE4	- Valoración de la expresión personal y del trabajo artístico como forma de comunicación y reflexión. - Responsabilidad en el uso de materiales y en la presentación de producciones. - Actitud crítica ante los mensajes visuales que se consumen y producen.	Del proyecto
			Comunica su proceso de creación de forma reflexiva, valorando tanto el recorrido como el resultado final.
			Legislativos
			3.2, 4.3

Fuente: elaboración propia

En la siguiente tabla se describen los criterios de evaluación legislativos seleccionados y adaptados para este proyecto, los cuales se relacionan directamente con las competencias específicas:

Tabla 19. Selección de criterios legislativos adaptados a la propuesta

CE	Código	Descripción
CE1	1.1	Distinguir propuestas artísticas mediante la búsqueda, la observación, el visionado o la escucha, para comprender las diferencias culturales.
	1.2	Describir manifestaciones culturales y artísticas con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas para desarrollar el respeto por la diversidad.
CE2	2.2	Comparar manifestaciones culturales y artísticas, valorando sus diferencias y similitudes, para desarrollar la identidad y el sentido de pertenencia.
	2.3	Valorar las emociones generadas por distintas manifestaciones culturales para disfrutar de ellas y desarrollar sensibilidad artística propia.
CE3	3.1	Experimentar con elementos de los distintos lenguajes artísticos, con creatividad y actitud crítica para entender las posibilidades comunicativas y expresivas.
	3.2	Producir obras propias usando la imagen o medios digitales, expresando ideas y emociones con confianza en las propias capacidades para expresar ideas.
CE4	4.1	Planificar y diseñar producciones cooperativas, asumiendo funciones diversas y fomentando la creatividad y el respeto a la diversidad.
	4.2	Participar activamente en el proceso de creación colectiva, con actitud abierta, empleando distintos lenguajes y técnicas artísticas.
	4.3	Compartir proyectos creativos mediante distintas estrategias comunicativas, explicando tanto el proceso como el producto final y valorando las experiencias ajenas.

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 211/2022

3.10.3. Técnicas de evaluación

Las técnicas de evaluación utilizadas en este proyecto se centrarán en recoger información significativa para valorar el desarrollo del alumnado a lo largo del proceso creativo, de forma cualitativa, continua e inclusiva. A lo largo del proyecto se observará, documentará y reflexionará sobre los logros y avances, así como aquellos aspectos que se deba mejorar. Para ello, las técnicas utilizadas servirán de acompañamiento, teniendo en cuenta la diversidad de los grupos:

- ▶ **Observación directa y sistemática** del alumnado durante el desarrollo de las sesiones, prestando atención a su implicación, participación, colaboración, interés y experimentación con los diferentes materiales y la toma de decisiones a lo largo de la planificación y organización del proyecto. Se anotarán aquellas observaciones más relevantes mediante registros anecdóticos.
- ▶ **Análisis de producciones artísticas:** además del producto final (*fanzine*), se valorarán los bocetos y pruebas realizadas en las actividades, recogidas en los portfolios del alumnado a lo largo del proceso.
- ▶ **Reflexiones individuales y grupales** mediante intercambios orales, debates y presentaciones. El alumnado participará activamente en su proceso de evaluación a través de la autoevaluación en los grupos, con ayuda de listas de cotejo (ver Tabla 21).

3.10.4. Instrumentos de evaluación

Para garantizar que la evaluación se ajusta a la realidad del aula, se utilizarán instrumentos de evaluación diversos, que permitirán recoger evidencias del aprendizaje de forma cualitativa. Los instrumentos que se proponen a continuación se han seleccionado por su adecuación tanto a las técnicas descritas anteriormente como a las características del proyecto y del alumnado, facilitando la reflexión sobre el proceso creativo y el impacto de la propuesta.

Instrumentos de heteroevaluación: docente-alumnado

La siguiente rúbrica permite al docente evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado tras la realización del proyecto de autoedición, a partir de los criterios propios definidos en la propuesta. Los niveles de logro cualitativos se han establecido en coherencia con los niveles de logro de las competencias clave, en coherencia con el carácter competencial del trabajo.

Tabla 20. Rúbrica de evaluación del proyecto

Criterio de evaluación	Poco adecuado	Adecuado	Muy adecuado	Excelente	Observaciones
Participa activamente en dinámicas de creación artística y experimentación, mostrando curiosidad y apertura.	Se muestra poco participativo y no experimenta con los materiales o técnicas.	Participa en algunas actividades y realiza pruebas básicas con materiales o ideas.	Participa activamente en la mayoría de actividades y experimenta con interés.	Participa con entusiasmo, propone ideas originales y se implica en todo el proceso.	
Utiliza elementos visuales y simbólicos de forma coherente para expresar su identidad y su visión del entorno.	No utiliza recursos visuales con intención comunicativa clara.	Utiliza algunos elementos visuales con cierta intención expresiva.	Se expresa con coherencia visual y transmite ideas o emociones personales.	Elabora composiciones visuales ricas y personales, con carga simbólica y en relación con el entorno.	
Observa, interpreta y reflexiona sobre referentes artísticos y visuales con actitud crítica y respeto.	No muestra interés ni comprensión por los referentes artísticos trabajados.	Reconoce algunos referentes artísticos, pero sin profundizar en su análisis y reflexión.	Interpreta con criterio algunos referentes artísticos y los relaciona con su propuesta.	Analiza críticamente referentes artísticos y los integra de forma personal en su obra.	
Colabora en el diseño, producción y presentación del fanzine colectivo, asumiendo responsabilidades en el grupo.	No participa de forma activa ni se responsabiliza del trabajo grupal.	Colabora de forma puntual y acepta algunas tareas asignadas.	Participa activamente y se compromete con el grupo.	Asume un rol activo, promueve el diálogo y se implica en el trabajo en equipo.	
Comunica su proceso de creación de forma reflexiva, valorando tanto el recorrido como el resultado final.	No reflexiona sobre su trabajo ni sabe explicar el proceso seguido.	Realiza una reflexión básica sobre lo que ha hecho en el proyecto.	Explica el proceso seguido y valora aciertos y dificultades.	Reflexiona con criterio sobre el proceso, argumenta sus decisiones y propone mejoras.	

Fuente: elaboración propia

Instrumentos de autoevaluación: alumnado-alumnado

La lista de cotejo que se propone a continuación es la que se sugiere para trabajar la autoevaluación grupal del alumnado en la actividad 8 de la fase de evaluación, como herramienta de observación activa y valoración del trabajo propio y ajeno:

Tabla 21. Lista de cotejo para la autoevaluación del trabajo grupal







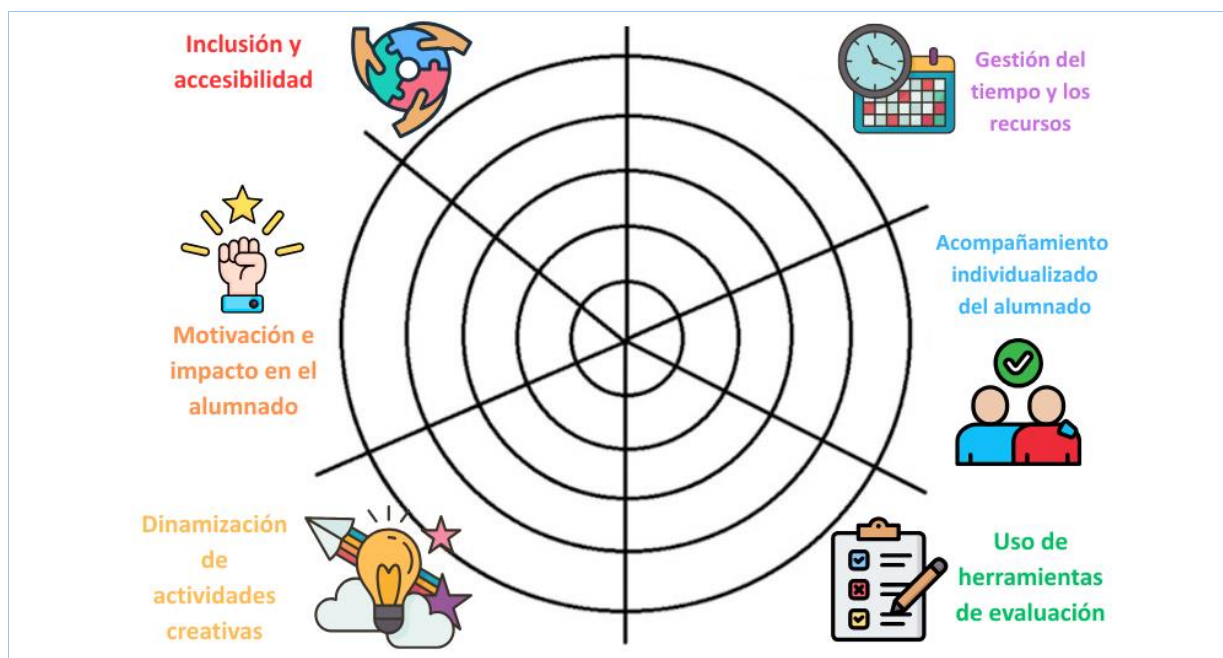

	Sí	No	En proceso	Comentarios
¿Hemos seguido el tema elegido?				
¿El contenido tiene un mensaje claro o invita a la reflexión?				
¿Hemos trabajado de forma respetuosa y colaborativa?				
¿El diseño de las páginas es creativo y cuidado?				
¿Hay variedad de técnicas y recursos como collage, texto, dibujos...?				
¿Cada parte se relaciona bien con las demás?				
¿Hemos participado activamente en nuestros grupos?				
Grupo de trabajo:				
Título/Tema del fanzine:				
Nivel:		Fecha:		

Fuente: elaboración propia con recursos de Flat Icon. <https://www.flaticon.es/>

Instrumentos de autoevaluación: docente-docente, docente-proyecto

Para la autoevaluación docente sobre su propia práctica como facilitador y guía durante el desarrollo del proyecto se propone el uso de una diana de evaluación. A través de distintas secciones, se permite identificar tanto las fortalezas como las áreas de mejora sobre la gestión del proyecto en el aula. Se puede colorear cada sección según el grado de adecuación percibido, de menor a mayor, desde el centro hacia fuera. De esta forma se visualiza fácilmente los ítems evaluados y el nivel de logro.

Figura 1. Diana de autoevaluación docente sobre el proyecto



Fuente: elaboración propia

La siguiente lista de cotejo está dirigida a la autoevaluación del diseño y desarrollo del proyecto, permitiendo valorar su viabilidad y adecuación y posibilidades de mejora. Incluye una columna de observaciones para anotar posibles reflexiones.

Tabla 22. Lista de cotejo para la autoevaluación docente del proyecto

Aspecto a valorar	Sí	No	Observaciones
Los objetivos del proyecto se adecuaban al contexto del grupo y del centro.			
Las actividades han sido significativas y conectadas con los intereses del alumnado.			
La temporalización ha sido suficiente para desarrollar el proyecto.			
Se han integrado los principios del DUA y se han contemplado medidas inclusivas.			
Los materiales y recursos han sido accesibles, variados y adecuados.			
La evaluación ha permitido recoger información sobre el proceso creativo y el producto final.			
El proyecto ha generado implicación, interés y reflexión en el alumnado.			
Se han detectado posibilidades de mejora para futuras aplicaciones del proyecto.			
La propuesta podría compartirse o adaptarse a otros grupos o niveles educativos.			
He sentido motivación desarrollando el proyecto como docente.			

Fuente: elaboración propia

4. Conclusiones

El presente Trabajo de Fin de Estudios ha tenido como objetivo principal diseñar un proyecto didáctico artístico basado en la autoedición, concretamente mediante la creación de *fanzines*, utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) como herramienta pedagógica para contribuir al desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico, la expresión artística y la competencia comunicativa en el alumnado de Educación Primaria. Esta propuesta surge como una respuesta a una necesidad de cambiar la práctica educativa tradicional de la Educación Artística para promover una pedagogía activa y transformadora, y conectar con las necesidades e intereses del alumnado para fomentar la reflexión y la motivación por comprometerse con su comunidad. Desde esta perspectiva, el trabajo ha permitido cumplir satisfactoriamente los objetivos planteados, demostrando coherencia entre los fundamentos del marco teórico y la propuesta metodológica y didáctica desarrollada.

Respecto al grado de consecución de los objetivos específicos que se plantean, conviene destacar que:

- ▶ Se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica rigurosa, a pesar de algunas dificultades para encontrar fuentes variadas y académicas sobre la metodología escogida y sobre autoedición en un contexto más formal y educativo. Para ello, se han contrastado publicaciones en otras lenguas y manuales prácticos, para aportar suficiente información y sustentar el trabajo de forma teórica.
- ▶ El diseño del proyecto ha incorporado variedad de recursos y técnicas tanto tradicionales como digitales, adaptadas a las características del alumnado y al contexto educativo. Se ha procurado aportar materiales accesibles y explorar variedad de técnicas creativas, proponiendo estrategias para permitir al alumnado expresarse con identidad propia.
- ▶ La propuesta incluye actividades adaptadas a los principios del DUA para proporcionar una adecuada atención a la diversidad y garantizar una enseñanza inclusiva. Se han diseñado tareas abiertas, agrupamientos flexibles, instrumentos de evaluación diversos y actividades que contemplan diferentes formas de representación, implicación y expresión.

- ▶ Se han elaborado diversos instrumentos de evaluación (rúbricas, listas de cotejo, dianas de evaluación, etc.) para permitir valorar el proceso creativo y la adquisición de las competencias de forma que se compruebe la viabilidad y aplicabilidad del proyecto. Con ello, no solo se mide el logro de los objetivos, sino que el alumnado puede comprobar su progreso y reconocer sus fortalezas y debilidades tanto en el trabajo individual como colectivo.

La propuesta demuestra que la realización de talleres de autoedición a través de *fanzines* no solo es viable para promover la creatividad de una forma motivadora y significativa para el alumnado, sino que es una oportunidad para renovar la mirada sobre las enseñanzas artísticas en el aula de Primaria, reivindicando el valor del arte como un medio de expresión potente y transformador en la sociedad.

Desde una perspectiva más amplia, el presente trabajo contribuye a abrir el camino para replantear la práctica docente desde enfoques más flexibles, accesibles y comprometidos con la comunidad. La incorporación de los ODS, la atención a la diversidad, el uso de metodologías activas y el énfasis en el proceso creativo como catalizador de los aprendizajes propone una escuela más cercana al alumnado, más sensible con sus necesidades reales y más conectada con el mundo actual.

Este proyecto nace con la intención no solo de enseñar las posibilidades de la Educación Artística al alumnado y los lenguajes plásticos y visuales, sino de demostrar que su carácter transversal puede ser una pieza fundamental en el desarrollo integral del alumnado. Al apostar por la autoedición dentro del aula, se le concede al alumnado un altavoz en el que proyectarse, construir su identidad y compartir sus preocupaciones. Es reconocerles como sujetos capaces de cambiar su realidad a través de la palabra y la imagen y poner en valor que sus ideas importan, que ellos y ellas son nuestro futuro. Pero también nuestro presente. Nuestra responsabilidad como docentes es acompañar a nuestros niños y niñas para que adquieran una mirada crítica, ética y sensible, capaz de imaginar y construir un mundo más justo, más creativo y más humano. Si confiamos en nuestros alumnos y en el poder del arte para transformar el mundo, todo empieza por darles el lugar que se merecen en la escuela.

5. Limitaciones y prospectiva

Una de las principales limitaciones encontradas la hora de abordar este trabajo ha sido la escasez de bibliografía académica actual centrada específicamente en la práctica educativa de la autoedición y el uso de *fanzines* en contextos escolares. Si bien existen propuestas interesantes en ámbitos independientes y alternativos, hay una brecha entre estas, de carácter más informal, y la documentación más formal o académica. Esto ha requerido un esfuerzo adicional por buscar fuentes con contenido adecuado para la fundamentación de esta propuesta, especialmente en el apartado del marco teórico. De igual modo, la metodología de Aprendizaje Basada en la Creación (ABC), derivada del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) cuenta todavía con escasa presencia en estudios científicos y variedad de fuentes, por lo que ha supuesto otra limitación a la hora de fundamentar teóricamente.

En cuanto a la prospectiva del trabajo, se abren múltiples líneas de exploración y desarrollo en el futuro. Sería interesante implementar el proyecto en un aula real de Educación Primaria para validar y ajustar lo planificado, recogiendo evidencias sobre el impacto del uso del *fanzine* como herramienta de desarrollo de la creatividad y todos los beneficios educativos que se plantean en la propuesta, como parte de un aprendizaje competencial y duradero comprometido con la comunidad. El proyecto podría evolucionar con la creación de un material didáctico que facilitase la puesta en marcha del mismo, con la producción de una maleta pedagógica con recursos tanto físicos como digitales y orientaciones metodológicas para montar un taller de autoedición y facilitar la aplicación por parte de otros docentes, e incluso centrarlos en temáticas concretas para su reflexión como sostenibilidad, patrimonio, igualdad o inclusión. También podría ampliarse este recurso para trabajar en cursos superiores, y explorar el uso del *fanzine* como herramienta de alfabetización crítica y expresión personal entre el alumnado de Educación Secundaria, profundizando en temas como la justicia social, el uso de las redes sociales, las situaciones de acoso escolar, etc. con el objetivo de ayudar a crear conciencia y fomentar la reflexión entre los más jóvenes.

Este trabajo invita a continuar apostando por metodologías que sitúen al alumnado en el centro del proceso, otorgando a la escuela un lugar en el que no solo se enseñen contenidos, sino que se cultive la sensibilidad y el pensamiento crítico desde el compromiso social, todo ello gracias a una Educación Artística viva, significativa y transformadora.

6. Referencias bibliográficas

- Acaso, M. (2014). *rEDUvolution. Hacer la revolución en la educación* (2.ª ed.) Paidós.
- Acaso, M. (2017). *Art Thinking: Cómo transformar la educación a través del arte*. Paidós.
- Aznar Gregori, F., Pujol López, M., Sempere Tortosa, M. y Rizo Aldeguer, R. (2012). Adquisición de competencias mediante Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología docente: valoración del alumnado. *X Jornades de Xarxes d'Investigació en Docència Universitària: la participació i el compromís de la comunitat universitària* (pp. 1141-1153). Instituto de Ciencias de la Educación. <https://observatorio-cientifico.ua.es/documentos/5f0500ed2999524666435c4c>
- Barbero Franco, A. M. (2018). El proceso creativo en Caeiro, M. (Coord.), *Aprender, crear, enseñar: Didáctica de las artes plásticas y visuales en educación primaria* (p. 212). UNIR Editorial.
- Booth, T., & Ainscow, M. (2002). *Index for Inclusion: Developing learning and participation in schools*. Centre for Studies on Inclusive Education (CSIE).
- Caeiro Rodríguez, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(1), 159–177. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57043>
- Center for Applied Special Technology – CAST (2018). The Universal Design for Learning Guidelines. <https://udlguidelines.cast.org/>
- Colectivo HUL (2020). Fanzinética. El aula autoeditada. Guía para aplicar los valores del fanzine en centros educativos. Red PLANEA – Arte y escuela. <https://redplanea.org/recursos/fanzinetica/>
- Cooper, R., & Murphy, E. (2024). *Preguntas y respuestas reales. Cómo abordar el ABP y la investigación*. SM.
- Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, 46, páginas 7805 a 7820. <https://www.gobiernodecanarias.org/boc/2018/046/008.html>

Decreto 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, 231, 22 de noviembre de 2022, páginas 45514 a 45859.
<https://www.gobiernodecanarias.org/boc/2022/231/001.html>

Duncombe, S. (2008). *Notes from underground: Zines and the politics of alternative culture* (2nd ed.). Microcosm Publishing.

Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Paidós Educación

Esteve, C. (2021). *Desbordar la escuela: El fanzine como estrategia en el espacio educativo ante la crisis ecosocial*. Red Planea – Arte y Escuela.
<https://redplanea.org/recursos/desbordar-la-escuela-2/>

Font, S. (2018). *Cómo hacer un fanzine*. MediaLab El Prado.
https://laaventuradeaprender.intef.es/wp-content/uploads/2023/06/Guia-LADA_Como-hacer-un-fanzine.pdf

Gauntlett, D. (2018). *Making is Connecting* (2nd ed.). Polity Press.

Guayasamín, M. N. (2019). El Fanzine en el aula: una propuesta didáctica para leer y escribir historias. *Analysis. Claves De Pensamiento Contemporáneo*, 22, 71-75.
<https://doi.org/10.63413/analysis.55>

Holt, M. (2002). It's time to start the slow school movement. *Phi Delta Kappan*, 84(4), 264–271. https://courses.educ.ubc.ca/socials/Articles/Maurice_Holt_Slow_Schools.pdf

Kaplan, D. E. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development. *Psychology*, 10, 140-147. <https://doi.org/10.4236/psych.2019.102012>

Kim, K. H. (2011). The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*, 23, 285-295.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2011.627805>

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, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, páginas 122868 a 122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

- Macas, M., Cuadros, M., Díaz, D., Zabala, C., Cueva, M. y Gómez, N. (2024). *El efecto de las actividades de aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en la educación primaria*. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), Pág. 1411 –. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.156>
- Macaya, A. y Cañabate, D. (2022). Docentes, creatividad artística y compromiso social: retos y posibilidades en la formación inicial. *Revista Complutense de Educación*, 33(3), 501-510. <https://doi.org/10.5209/rced.74520>
- Magán, M. (2016). *Grapas, un documental sobre fanzines* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qHdHvGpwxqw>
- Marope, M. (2017). *Reconceptualizing and repositioning curriculum in the 21st century*. UNESCO International Bureau of Education. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/biblioteca/reconceptualizing-and-repositioning-curriculum-in-the-21st-century-a-global-paradigm>
- Mendoza Ureta, R. S., y Tejeda Díaz, R. (2023). La alfabetización visual en la formación de docentes: revisión sistemática según las directrices PRISMA 2020. *Runae*, (8), 16–31. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/747>
- Navarro-González, I. (2023). La creatividad en el currículo y el desarrollo de la capacidad resiliente. *Revista De Educación Superior Del Sur Global - RESUR*, (15), e2023n15a3. <https://doi.org/10.25087/resur15a2>
- Organización de las Naciones Unidas (2015). Objetivos y metas de desarrollo sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Organisation for Economic Cooperation and Development (2024). *PISA 2022 results (Volume III): Creative minds, creative schools – Factsheets: Spain*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>
- Oropeza Ramos, L. (2021). *Las artes visuales como detonante del pensamiento crítico*. En *12º Coloquio Interinstitucional de Profesores*. Universidad Iberoamericana Puebla. <https://hdl.handle.net/20.500.11777/4959>
- Prieto, M. D., López, O., y Ferrándiz, C. (2003). *La creatividad en el contexto escolar: Estrategias para favorecerla*. Ediciones Pirámide.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, núm. 52, de 2 de marzo de 2022, páginas 24386 a 24504. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>

Robinson, K. (2011) *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Revised and Updated Edition. Capstone Publishing Ltd.

Unesco (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo. *Equipo Especial Internacional sobre Docentes para Educación 2030*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374447_spa

Vaquero, C. (2021). Educación artística y alfabetización audiovisual: Del collar de macarrones al desarrollo del pensamiento crítico a partir de “Malamente”. *Didacticae*, (10), 178-195. <https://doi.org/10.1344/did.2021.10.178-195>

Villalobos Ramírez, S. (2021). Modelo EBAP: Caracterización y evolución de los enfoques de alfabetización visual de la Etapa Básica de Artes Plásticas: 1985-2017. *ESCENA. Revista De Las Artes*, 81(2), 91–125. <https://doi.org/10.15517/es.v81i2.49481>

7. Anexos

7.1. Anexo 1

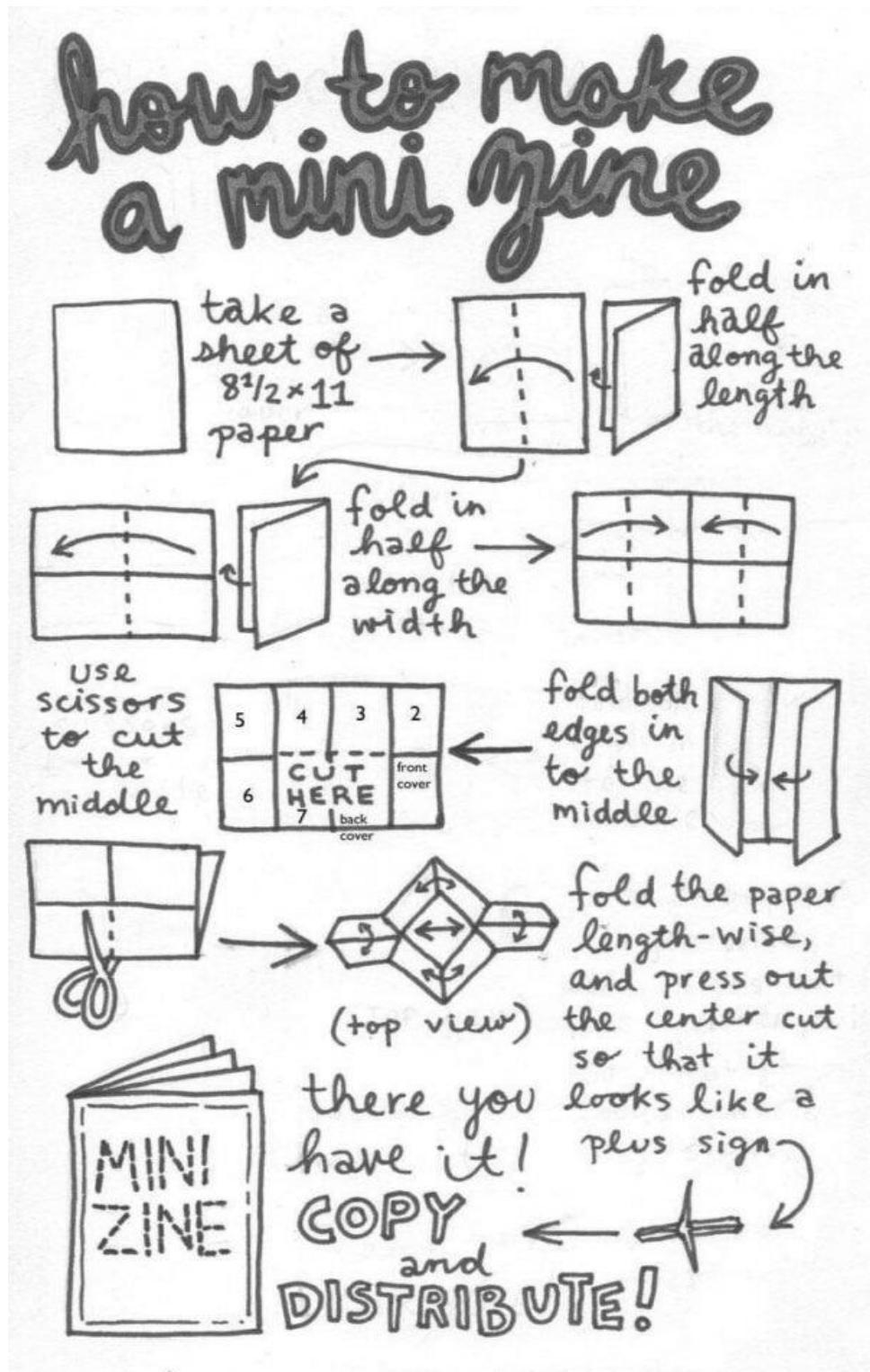
Figura 2. Muestra de una selección de fanzines realizada con niños.



Fuente: Pitts, R. (2021). Making zines with young artists + writers [fotografía]. Rebecca Pitts.
<https://www.rebeccaapitts.com/articles/make-zines-with-kids>

7.2. Anexo 2

Figura 3. Cómo hacer un mini-zine. Instrucciones



Fuente: Brager, J. (2022). How to make a mini-zine [Croquis]. Future Natures. <https://futurenatures.org/how-to-make-a-mini-zine/>