



Trabajo de Fin de Grado

Universidad Pontificia de Comillas

4º Educación Primaria e Infantil

Curso académico 2018 - 2019

Almudena Docavo Barrenechea-Moxó

Silvia Martínez Cano

30 de abril 2019

Proyecto de innovación

*Conect**ARTE**:*

*Un viaje emocionante a través de la Educación
Plástica*

Etapa de Primaria

6° de primaria, Educación Plástica y Visual

Almudena Docavo Barrenechea-Moxó

Silvia Martínez Cano

30 de abril 2019

2. Índice paginado

2. ÍNDICE PAGINADO	3
3. ABREVIATURAS	4
A) ABP: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	4
B) IE: INTELIGENCIA EMOCIONAL	4
C) TIC: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.....	4
4. RESUMEN/ ABSTRACT.....	5
D) RESUMEN.....	5
E) ABSTRACT	6
5. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.	7
6. OBJETIVOS.	10
7. MARCO TEÓRICO.....	11
7.1 EDUCACIÓN ARTÍSTICA.....	11
7.2 INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	16
7.3 APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP).....	19
7.4 APRENDIZAJE CONECTADO A LA VIDA.....	20
8. PROPUESTA DE INNOVACIÓN/INTERVENCIÓN	24
8.1 DESARROLLO.....	24
8.2 OBJETIVOS CONCRETOS QUE PERSIGUE LA PROPUESTA	26
8.3 CONTEXTO	27
8.4 METODOLOGÍA	29
8.5 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	32
8.6 CRONOGRAMA DE APLICACIÓN.....	34
8.7 ACTIVIDADES	36
1. INSIDE OUT	37
2. UN VIAJE EMOCIONANTE	40
3. ¿Y TÚ? ¿QUIÉN ERES?.....	44
4. DÉJATE LLEVAR	48
6. MIRA MÁS ALLÁ.....	51
7. CONVIRTIENDO LO INVISIBLE EN VISIBLE	57
8. RECUERDOS ESENCIALES	62
9. CONSTRUCTORES EMOCIONALES.....	64
10. ¡ABRE BIEN TUS SENTIDOS!	69
9. CONCLUSIONES.	72
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	75
11. ANEXOS.....	78
11.1 RECURSOS PARA EL PROFESOR.....	78
11.2 TABLA DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	100
11.3 TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	101
11.4 RUTINAS DE PENSAMIENTO	105
11.4 RÚBRICA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	107

3. Abreviaturas

- a) ABP: aprendizaje basado en proyectos
- b) IE: Inteligencia emocional
- c) TIC: tecnologías de la información y comunicación

4. Resumen/ Abstract

d) Resumen

La investigación realizada en este Trabajo de Fin de Grado se concreta en un proyecto artístico de innovación dirigido a 6° de Primaria. La idea clave es el trabajo de las emociones a través de las Artes plásticas, estableciendo un uso amplio y variado de estas, acorde con los objetivos establecidos en el nivel al que va dirigido. Este proyecto se divide en varias fases, en cada una de las cuales se busca el trabajo de un aspecto concreto de las emociones a través de distintas técnicas que nos ofrece la Educación Plástica. Nuestra meta es lograr una nueva actitud hacia el arte, que reconozca su valor y las posibilidades que nos brinda a la hora de interactuar con nuestro mundo. Por otro lado, mediante el uso de distintos recursos artísticos, se pretende ayudar a los alumnos a adquirir una mayor consciencia de sus emociones, aprendiendo a expresarlas usando distintas herramientas. El aprendizaje del alumno será plasmado en diversos productos, elaborados mediante el trabajo cooperativo y el trabajo individual, siendo recogidos en el museo de las emociones junto a la creación de un espacio como producto final. Para llegar a estos productos se realizará a través de una colaboración interdisciplinar. Por último, contaremos con la visita de las familias y, de otros cursos si se desea, como cierre del proyecto.

Palabras clave: arte, inteligencia emocional, educación plástica, emociones, tutoría.

e) Abstract

The research carried out in this End-of-Degree Project is based on an artistic innovation project aimed at 6th grade of Primary. The key idea is the work of emotions through arts, establishing a wide and varied use of these, according to the objectives established at the level to which it is addressed. This project is divided into several phases, each of which seeks the work of a specific aspect of emotions through different techniques offered by Arts and crafts. Our goal is to achieve a new attitude towards art, that recognizes its value and the possibilities it offers us when interacting with our world. On the other hand, through the use of different artistic resources, it is intended to help students acquire greater awareness of their emotions, learning to express them using different tools. The student's learning will be embodied in various products, developed through cooperative work and individual work, being collected in the museum of emotions together with the creation of a space as a final product. To reach these products will be made through an interdisciplinary collaboration. Finally, we will have the visit of the families and, of other courses if desired, as the closing of the project.

Key words: art, emotional intelligence, arts and crafts, emotions, tutoring.

5. Introducción y justificación del tema elegido.

A la hora de elegir el tema sobre el que realizar mi Trabajo de fin de grado, se me ofrecía una gran variedad de posibilidades sobre temas muy diversos. Sin embargo, los dos que más me llamaron la atención desde el principio estaban, ambos, relacionados con el arte. Para poder entender mi interés hacia el tema artístico, uno debe ser consciente de la constante presencia que ha tenido el arte en mi vida.

Desde que era pequeña, he tenido la gran suerte de viajar a otros lugares, conociendo otras culturas y empapándome de ellas. Fue así como se inició mi pasión por la pintura. Tras unos años pintando al óleo, me di cuenta que necesitaba entender el arte. Estudiar Historia del arte en bachillerato abrió ante mí un mundo nuevo, transformando mi mirada artística y despertando una gran admiración por su belleza.

Uno no puede evitar darse cuenta del profundo desconocimiento artístico que existe. Es más, es cada vez más frecuente la incapacidad de valorar el arte y su belleza. En los colegios en los que he estado de prácticas he sido testigo de la poca importancia que se le da a la Educación Plástica, asignatura que se ha convertido en un pasatiempo y en un espacio para hacer manualidades. En mi opinión, creo que se está desaprovechando la infinitud de oportunidades que nos ofrece el arte, enseñando un concepto equivocado sobre lo que es realmente. Y quiero cambiar esto. Con mi trabajo de fin de grado pretendo unirme a la corriente que busca revelar al ámbito educativo la belleza de lo artístico y el gran potencial que posee tras él. Quiero inspirar a otros docentes a que hagan lo mismo y a que sean capaces de reconocer y sacar provecho de las oportunidades que nos ofrece. Mi objetivo es crear un proyecto que permita a los niños desarrollar su capacidad para apreciar aquello que les rodea, aprendiendo a ver la belleza oculta. Porque el arte no se limita a las pinturas o esculturas, sino que va más allá y se hace presente de forma constante en nuestra vida cotidiana. Por ello, busco educar una nueva mirada que no solo vea, sino que también, sea capaz de atravesar la superficie y de preguntarse qué se esconde tras ella.

Por otro lado, mi trabajo no solo abarca el arte como fin. Considero que el arte no se limita a la creación de algo bello, sino que encierra más que eso. Como educadores, debemos aprender a sacar provecho de aquello que enseñamos, y el arte tiene mucho

potencial como para desperdiciarlo. Investigaciones realizadas por la fundación Botín han desvelado que las emociones son una pieza clave en el proceso creativo y artístico, determinando el resultado de este. (Ivcevic, Hoffman y Brackett, 2014). “El hecho de que el inconsciente funcione mejor con símbolos que con palabras razonadas, nos hace conscientes de que las emociones se entienden y se expresan mejor desde las imágenes, ya que transmiten más que las palabras y ofrecen un medio seguro para explorar temas difíciles.” (Duncan, 2007, p.43). Además, han sido numerosas las personas que han apostado por trabajar las emociones a través del arte, y en muchos casos, los resultados han respaldado la hipótesis planteada. “El arte es capaz de promover la socialización del educando al facilitar y favorecer el trabajo en equipo (...) podemos considerarla una herramienta eficaz, atractiva y cercana al alumnado, que nos facilita el camino para educar en valores” (Aránzazu, 2014). “La educación artística favorece, tanto el desarrollo afectivo, emocional y psicológico, como el cognitivo y el creativo.” (Torres, 2016).

Mi vocación docente no se basa solo en mi amor por los niños o en mi pasión por enseñar, principalmente se basa en mi creencia en una educación capaz de transformar a las personas y ayudarlas a convertirse en mejores versiones de sí mismas. Antes de comenzar mi carrera, solía fijarme en las distintas metodologías, en las estrategias para el manejo de la clase, en los recursos utilizados... sin centrar mi atención en cómo se comportaban los niños. Fue al entrar en contacto con ellos cuando me di cuenta de la gran complejidad que encerraba el concepto de educar, un concepto que va más allá de enseñar contenidos, ya que busca ayudar a los niños en el proceso de crecimiento como personas.

¿Y qué es una persona sin emociones? Nada. Las emociones están presentes en todo ser humano, y son determinantes en su toma de decisiones y en todas sus acciones. Darme cuenta de la importancia de la inteligencia emocional, me permitió ver el papel que juega la educación en ella y la necesidad de trabajarla en los colegios. Sin ella, nos es imposible llevar una vida plena, donde exista un equilibrio entre mente y corazón. Creo fervientemente que el desarrollo de la inteligencia emocional debe ser uno de los principales pilares de nuestra docencia, y soy consciente de que quiero que sea el

corazón de mi modelo de enseñanza. Es por esta razón por la que he elegido la inteligencia emocional como segundo componente de mi trabajo de fin de grado.

En conclusión, mi pasión por lo artístico y mis ganas de despertar esta misma pasión en mis alumnos, junto con el trabajo de las emociones usando como instrumento el arte, crean una valiosa combinación. Soy consciente de que mi propuesta tendrá fallos sobre los que realizar mejoras, y que no podrá abarcar todas las posibilidades que encierra. Sin embargo, sé que será un aprendizaje personal que marcará mi formación y que me convertirá en una mejor docente, abriendo una línea de oportunidades que nacen del trabajo de las emociones a través del arte.

6. Objetivos.

A continuación, presentamos los objetivos generales que orientan esta propuesta.

Objetivos curriculares,

- ❖ Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- ❖ Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales en los que se relacionan.
- ❖ Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Objetivos personales,

- ❖ Diseñar un proyecto de innovación susceptible de ser aplicado en la práctica docente.
- ❖ Realizar un proyecto de innovación que potencie el desarrollo la inteligencia emocional de los alumnos.
- ❖ Ser consciente de las numerosas posibilidades educativas que nos ofrece la Educación Plástica, ayudando a romper la concepción de ésta como simple espacio de entretenimiento.
- ❖ Profundizar en el conocimiento de las diversas técnicas artísticas que pueden ser utilizadas como recursos en el trabajo y mejora de la inteligencia emocional.

7. Marco teórico.

A continuación, expongo aquí la base teórica sobre la que se asienta la propuesta de innovación, la cual, recoge distintas teorías y autores. Ha sido dividido en cuatro epígrafes que representan los temas principales: la educación artística, la inteligencia emocional, aprendizaje basado en proyectos (ABP) y aprendizaje conectado a la vida.

7.1 Educación artística

Vivimos en un mundo en el que las imágenes dominan nuestra sociedad. La cultura visual se ha impuesto sobre la textual, estando presente en nuestro día a día de forma constante. “El mundo como texto ha sido sustituido por el mundo como imagen” (Acaso, 2009, p.33). Cada vez es mayor la influencia que lo visual tiene en la vida de las personas, condicionando nuestras decisiones y acciones sin que sean conscientes de ello. “Vivimos dentro del mundo imagen, de una serie de mundos visuales paralelos al mundo real y contruados a través del lenguaje visual, que tiene una influencia en nuestras vidas cada vez mayor que la propia realidad.” (Acaso, 2009, p.34). Ante esta situación, la Educación no puede permitirse ser impasible, sino que debe entrar en acción y asumir su responsabilidad educativa.

La Educación del siglo XXI tiene como objetivo convertir al alumno en un individuo capacitado para desenvolverse en el mundo en el que vive y adaptarse a los múltiples cambios que se producen en él. Sin poder negar una realidad que se hace cada día más evidente, nos enfrentamos a un reto que se hace presente en el currículo de Primaria. “Vivimos en un mundo repleto de referencias estéticas que influyen en la construcción de nuestra identidad, nuestra socialización y, también, en la elaboración de las ideas que tenemos sobre el mundo en el que vivimos.” (Real Decreto 126/2014). Como docentes, debemos ser conscientes de que este reto implica un trabajo integrado de todas las asignaturas, pero cuyo encuadre tiene lugar en la asignatura de la Educación Plástica y Visual.

Llegados a este punto, uno debe preguntarse qué es realmente la Educación Plástica. Durante muchos años, esta asignatura se ha visto relegada a un segundo plano frente a otras asignaturas con un carácter más académico. En consecuencia, el concepto real y

su importancia en el desarrollo integral de la persona se ha visto desgastado. María Acaso nos hace conscientes de esto en su libro "La Educación Artística no son manualidades". En él, Acaso (2009) nos explica que "La educación artística se considera como un conjunto de experiencias agradables, divertidas e incluso, en ocasiones, interesantes, pero que no constituyen un conocimiento útil." (p. 88). Esta idea ha supuesto en muchos centros situar la Educación Plástica al servicio de lo decorativo, cuando realmente es una disciplina muy compleja dadas las múltiples relaciones que posee con diversos aspectos del ser humano. "La educación artística proporciona a las personas que aprenden las habilidades que se requieren de ellas y, además, les permite expresarse, evaluar críticamente el mundo que les rodea y participar activamente en los distintos aspectos de la existencia humana."(Pérez, 2015, p.60).

Cabe destacar el estrecho vínculo que existe entre lo artístico y el pensamiento, siendo imposible desarrollarse el uno sin el otro. "La enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento, con el intelecto, con los procesos mentales y no sólo con los manuales, enseña a ver y hacer con la cabeza y con las manos y no sólo hacer con las manos." (Acaso, 2009, p.17). Es más, Howard Gardner menciona el arte como una de las ocho inteligencias que enumera en su teoría de las inteligencias múltiples. Con esta teoría, Gardner pretende romper la predominante concepción sobre que la inteligencia se reduce únicamente al ámbito matemático y lingüístico. "Gardner es consciente de que las personas se encontrarán ante una gran variedad de problemas a lo largo de su vida, a los que se tendrán que enfrentar, pero también afirma que hay múltiples inteligencias para poder resolverlos; por eso, Gardner señala que hay muchas formas de ser inteligente." (Prieto y Manso, 2014, p.107).

Esta misma idea ha sido defendida por numerosos autores, como por ejemplo Loris Malaguzzi, creador de la Escuela Reggio Emilia. Malaguzzi (2005) defiende que "cuando los programas se limitan al dominio de las inteligencias lingüística y matemática, muchos niños dejan de recibir un adecuado reconocimiento por sus esfuerzos." Una de las características que define a una persona inteligente es su capacidad para hacer frente a distintos problemas mediante el uso de un pensamiento divergente. Este posibilita la creación de la solución más adecuada a la situación en la que uno se

encuentra. “Una persona profundamente adaptable a las condiciones será muy creativa.” (Pérez, 2015, p.63). Esta característica es propia, a su vez, de los procesos artísticos, de forma que estos se convierten en una gran oportunidad para desarrollar un pensamiento creativo.

En la escuela actual el concepto de la creatividad se malinterpreta en muchas ocasiones, ya que se confunde esta con la capacidad de ser original. “En la educación artística tradicional la creatividad se confunde con la originalidad” (Acaso y Megías, 2017, p.88). Sin embargo, se trata de una capacidad innata del ser humano. “Imaginación, creatividad e innovación son cualidades presentes en todos los seres humanos y factibles de cultivarse y practicarse.” (Pérez, 2015, p.61). No es raro ver en las escuelas niños que creen que aquello en lo que no se destaca es imposible que sea desarrollado. La competitividad ciega a los alumnos y les impide ver las cualidades que poseen, llegando a negarlas si no sobresalen por encima de las demás. Así, el ser humano no solo tiene la capacidad de potenciar sus puntos fuertes, sino también es capaz de mejorar los débiles. “El alumno asimila la información partiendo de sus capacidades, y siempre de sus puntos fuertes, respetando su diversidad y reconociendo las diferencias individuales” (Gardner, 2002, p.108).

Como docentes, debemos eliminar esta inseguridad y hacer entender a nuestros alumnos que con trabajo y esfuerzo podemos desarrollar facultades que creían inexistentes, incidiendo en el carácter personal y único de este proceso. “Aunque Gardner defiende siempre que cada persona posee todas las inteligencias, también afirma que cada una de ellas funciona de una manera particular en las personas.” (Prieto et ál, 2014, p.107).

A raíz de esto, resulta interesante eliminar la concepción de nuestros alumnos acerca de su incapacidad para dibujar y pintar si no son obras de artes. “Mientras que en nuestra mente habita la idea de que las matemáticas son un área de estudio necesaria para todos los estudiantes, la educación artística parece necesaria solo para aquellos que están especialmente dotados para el arte.” (Acaso et ál, 2017, p.95). El ser humano es artista por naturaleza, de forma que todos tenemos la posibilidad de desarrollar nuestra capacidad artística.

Resulta evidente que el arte forma parte de la vida cotidiana de todo niño al ser uno de los primeros lenguajes usados para expresarse. “Cuando los niños comienzan a desarrollar historias, encuentran un placer especial en crear imágenes no basadas necesariamente en su visión, sino en la necesidad de evocar y recrear experiencias importantes. Desarrollan esta competencia antes que la escritura y, al explicar sus dibujos, los niños dan vida a sus imágenes fijas.” (Albano y Price, 2014, p.92). Sin embargo, conforme a uno crece, su uso va disminuyendo ya que se toma como único valor la calidad de la obra artística. Este pensamiento es del todo erróneo, dado que cada obra es única y posee valor en sí misma. Además, el arte, como toda disciplina, debe practicarse para potenciar su desarrollo. “El aprendizaje artístico implica la adquisición de habilidades técnicas de gran complejidad, y por lo tanto requiere tiempo y continuidad para asentarse.” (Pérez, 2015, p.38). “Los dibujos de un adulto que no ha desarrollado conscientemente su habilidad artística suelen parecerse a los de un niño de siete años. Esta atrofia no es consecuencia natural del desarrollo, sino producto de la negligencia.” (Albano et ál, 2014, p.95).

El arte ha formado parte de la vida del ser humano desde sus orígenes, siendo una de las máspreciadas herramientas de expresión. “La historia de las imágenes está ligada a los albores de la humanidad. Establecemos una conexión más allá de la barrera temporal gracias a nuestra capacidad para interpretar sus historias a partir de dichas imágenes.” (Albano et ál, 2014, 91). Por ello, al observar cualquier creación artística no podemos quedarnos en lo que nuestro ojo percibe a simple vista. Los espectadores no deben limitarse a mirar, si no ir un paso más allá y contemplar la obra que tienen delante. Este segundo verbo implica, además de ser capaz de apreciar su belleza, el preguntarse acerca de aquello que nos quiere transmitir el autor, analizar sus elementos, introducirnos en la historia que narra... es decir, ahondar para comprender. “Si tratamos la obra de arte más como un mapa, podrá comenzar a relatarnos historias de tiempos y lugares lejanos y de otras culturas, permitiéndonos sobrepasar los límites de nuestra vida diaria.” (Albano et ál, 2014 p. 93).

Por esta razón, la contemplación es una parte esencial del proyecto, siendo uno de los pasos necesarios para alcanzar nuestro objetivo. Las obras escogidas para ello formarán parte tanto de la historia pasada como de la presente, ofreciéndose a los alumnos

variedad en cuanto a las distintas épocas, composiciones y mensajes presentes en el arte y convirtiéndoles en personas cultas. “La sensibilidad artística y la capacidad de expresión de los alumnos se desarrollan por la práctica artística, pero también a través del conocimiento de las referencias culturales ligadas a la historia de las artes.” (Real Decreto 126/2014). Esto permitirá la comprensión de nuestro pasado, como medio para entender nuestro presente y poder construir nuestro futuro. “La función del arte como educador cobrará sentido si acercamos a nuestros alumnos el arte de su tiempo, además del arte de otras épocas y les enseñamos a llegar hasta el final.” (Acaso, 2009, p.126).

Pero las obras artísticas narran más que historias, narran personas. Como ya hemos mencionado previamente, el arte es un medio de expresión propio del ser humano. Así, nos brinda una gran oportunidad para transmitir nuestras ideas, pensamientos, sentimientos... estos últimos son componentes fundamentales en cualquier creación artística. Las obras de arte tienen la capacidad de emocionar al espectador porque están hechas de las emociones del autor, dejando una parte de sí mismo en ellas. Encierran una posibilidad infinita de entrar en el mundo interior del creador. “Las artes nos ofrecen un tipo de conocimiento abierto y basado en las subjetividades en vez de uno cerrado basado en certezas. En lugar de partir de lo objetivo, el tipo de pensamiento que potencian las artes trabaja desde y hacia lo subjetivo.” (Acaso et ál, 2017, p.114).

“Si le damos la vuelta a la tortilla”, nos encontramos ante una de las mejores herramientas para que los alumnos conecten con su YO, generen autoconsciencia y expresen ese mundo interno del que hablábamos. “Las artes, como toda expresión no verbal, favorecen la exploración, expresión y comunicación de aspectos de los que no somos conscientes.” (Duncan, 2007, p.40). Es en este punto en el que la Educación Artística se convierte en un poderoso instrumento a la hora de potenciar una, y quizás la más importante, de las ocho inteligencias nombradas por Howard Gardner: la inteligencia emocional. “El tiempo que dedicamos a la expresión artística es un tiempo que dedicamos a observarnos, a enfrentarnos a nosotros mismos.” (Albano et ál, 2014, p.90).

El objetivo de la escuela es dar a los niños los conocimientos necesarios para entender el mundo en el que viven y poder actuar en él. Pero se olvida de algo imprescindible en el desarrollo integral de toda persona: comprenderse a uno mismo. Este es el primer

paso hacia una mayor gestión de las emociones, mejores habilidades sociales, el cultivo de valores como la superación y la resiliencia... es decir, todo aquello que permite a las personas ser felices y vivir en plenitud. Pérez (2015) pone énfasis en “que las personas tenemos emociones porque ello nos permite ser más efectivos a la hora de interactuar con el entorno.” (p. 117). Por esta razón, es un error no aprovechar la Educación Artística sabiendo lo enriquecedora que es a este nivel. “El acto creativo es un estado de entrega total que tiende un puente entre todos los aspectos del ser; conecta razón y emoción, sentimiento y pensamiento, intuición y percepción, aumentando la creatividad y el bienestar tanto a nivel social como personal.” (Albano et ál, 2014, p.90).

7.2 Inteligencia emocional

El mundo en el que vivimos está en constante cambio, y la Educación no debe quedarse atrás, sino cambiar con él para poder responder a las necesidades del niño del siglo XXI. La escuela de hace no muchos años, e incluso, la actual, ha centrado su atención en lo puramente académico. “La afectividad, la experiencia subjetiva y el crecimiento emocional se encuentran en un segundo plano.” (Albano et ál, 2014, p.95). Actualmente, cada vez es mayor la suma de centros que introducen lo emocional en su enseñanza diaria. Cada día somos más conscientes de que la labor de la educación implica trabajar todos los aspectos del ser humano y, principalmente, el emocional dada su importancia en la construcción de la persona. “Los seres humanos no somos seres racionales a secas, sino más bien seres primero emocionales y luego racionales. Y, además, sociales.” (Pérez, 2015, p.142).

En un mundo donde el conflicto, la ambición y el individualismo son reinantes, las personas necesitan de la inteligencia emocional para poder alcanzar su desarrollo integral y mejorar la situación en la que vivimos. Se necesitan personas con una base de fuertes valores que sean capaces de plantar cara a los problemas actuales mediante la unión, la colaboración y el respeto. No se necesitan personas que usen solo lo racional, sino aquellas capaces de encontrar un equilibrio entre mente y corazón a la hora de tomar decisiones y llevar a cabo acciones. “Sin una implicación emocional, cualquier acción, idea o decisión estaría basada en consideraciones meramente racionales y, para que una persona tenga un comportamiento ético sólido, lo cual constituye la

base de la ciudadanía, es necesaria la participación emocional.” (Pérez, 2015, p.60). Por ello, la escuela debe abrir paso a la inteligencia emocional y dejarse inundar por ella.

Por otro lado, la inteligencia emocional (IE) afecta de forma evidente al nivel académico y social además de a nivel personal. Autores como Pérez (2015), “la implicación de los aspectos emocionales en el desarrollo de la memoria, el lenguaje, la inteligencia y la teoría de la mente.” (p.115) o Landazabal y Oñederra (2010), “la investigación ha evidenciado que la carencia de IE, incide directamente en el rendimiento escolar” (p.244), nos demuestran que el trabajo de la IE tiene un efecto directo en el aspecto académico/racional de nuestros alumnos. De esta manera, no potenciar la IE tiene como consecuencia un menor aprendizaje de nuestros alumnos, dada la interdependencia entre razón y emoción. La unión de estos dos aspectos tan distintos configura al ser humano, junto a un tercero: el aspecto social. “La educación no puede reducirse sólo a lo puramente académico, sino que ha de abarcar otras dimensiones [...] para que se potencie el sano equilibrio entre los aspectos de la persona (mente-cuerpo-relación social)” (Dueñas, 2002, p.91).

El ser humano es un ser social, es decir, que necesita de los otros para poder vivir. No obstante, esto no es tan simple como parece. La interacción con los demás tiene efectos positivos en toda persona y a su vez genera conflicto. Resulta una paradoja si percibimos el conflicto como algo negativo. Sin embargo, y al igual que el error, es algo natural, propio del ser humano. Muchos autores, y entre ellos, Suárez (2008) defienden este concepto: “La concepción positiva del conflicto deviene de entender el mismo como elemento intrínseco del proceso de socialización, ya que es parte del proceso de interacción social, en el que personas, grupos y especie establecen relaciones y se transmiten anhelos y expectativas.” (p.189). En vez de tratarlo como un obstáculo, debemos ayudar a nuestros alumnos a verlo como una oportunidad de mejora a todos los niveles. Es necesario que la escuela ponga el centro de atención en la construcción de soluciones y no en los problemas, evitando la frustración y la violencia generada muchas veces por los conflictos. “Cuando el conflicto no es capaz de solucionarse, o al menos de transformarse, genera frustración; por ende, es previsible que se desaten comportamientos agresivos y violentos.” (Suárez, 2008, p.189).

La IE es un elemento poderoso y necesario para lograr esta compleja tarea. “León (2009) enfatiza que un déficit en la IE provoca y facilita la aparición de problemas conductuales en el ámbito de las relaciones interpersonales, y afecta al bienestar psicológico.” (Landazabal y Oñederra, 2010, p.244). Su trabajo en el aula es fundamental para la construcción de un buen clima en la clase, donde la colaboración, el respeto y el cuidado de los compañeros construyan un sentimiento de unidad. Es más, numerosos estudios han demostrado que la IE disminuye el acoso escolar, uno de los problemas más preocupantes para la comunidad educativa. Entender los desacuerdos como medios para acercarnos al otro y no para alejarnos de él es un aprendizaje necesario para la socialización y el bienestar, tanto personal como social.

Todos somos conscientes de que resulta más difícil a la hora de ponerlo en práctica. Así, la labor de la escuela consiste en ofrecer los recursos necesarios para favorecer la resolución de conflictos dentro y fuera del aula, enseñando a los alumnos estrategias que les permita ser competentes en ello. Uno de los métodos más empleados para alcanzar este propósito es el aprendizaje cooperativo.

El aprendizaje cooperativo es una técnica que pone a prueba la competencia social de los participantes. A través del trabajo en equipo, la colaboración y el diálogo, el grupo construye el conocimiento necesario para llegar a una meta común. Se fundamenta en la interdependencia positiva, donde cada miembro debe asumir su responsabilidad dentro del equipo y cumplir con su propio rol. Los alumnos aprenden a trabajar cooperativamente, siendo conscientes de que cada persona juega un papel distinto pero todos necesarios para lograr un mismo objetivo, de forma que los miembros dependen unos de otros. Además, este modelo ayuda a desarrollar el diálogo y la resolución de conflictos, de forma que los alumnos cedan a sus intereses propios por un interés común. Como consecuencia, se construye una comunidad de aprendizaje que, trasladada al entorno, contribuye a una mejora de nuestra sociedad. “Empieza a ser una comunidad de aprendizaje en el momento que los que lo forman se interesan unos por otros; se dan cuenta de que hay un objetivo que les une –aprender los contenidos escolares- y que consiguen este objetivo más fácilmente si se ayudan unos a otros.” (Pujolàs, Pedragosa y Soldevilla, 2005, p.4).

Una comunidad donde se reconoce la diversidad, siendo conscientes de que todos somos iguales y, a la vez, diferentes. Y no acaba ahí. Se reconoce la diversidad como un tesoro de incalculable valor, un tesoro que nos brinda la oportunidad ser únicos y poder enriquecernos de lo que cada persona aporta a la comunidad. “La estructuración cooperativa de las actividades de aprendizaje favorece la estima de la diversidad y la heterogeneidad. No se trata sólo de educar en y para la tolerancia, sino de remarcar el valor intrínseco y la riqueza que la diversidad humana y cultural encierra.” (Rego, Moledo y Caamaño, 2009, p.292).

Por último, ya hemos mencionado la relación entre el desarrollo de la inteligencia emocional y el académico. Ambos se conjugan en el aprendizaje cooperativo, ya que provoca la participación y una mayor motivación de los alumnos, implicándose en el proceso de aprendizaje como suyo, en la asignatura y con los compañeros.

7.3 Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

En este proyecto se usarán diversas técnicas de aprendizaje cooperativo con el fin de promover el trabajo en equipo y evitar así el individualismo imperante en la actualidad. De entre todos ellos, destacamos la base de nuestra propuesta: el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Numerosos autores destacan esta técnica entre otras. Acaso et ál (2017) nos habla del ABP como modelo transformador: “Lo proyectual huye de lo simple y busca lo complejo. Porque lo complejo es sinónimo de lo rico, de lo interesante, de lo que me interpela, me cambia y cambia a los demás.” (p.146). LaCueva (2006) incide en el potencial de este tipo de aprendizaje: “Los logros afectivos y cognitivos de los proyectos, interrelacionados, no pueden alcanzarse cabalmente por otras vías. Creemos que la escuela sin proyectos es, lamentablemente, una escuela incompleta, que deja de ofrecer a las niñas y niños las experiencias más preciosas que debería ofrecer.”

Su condición como técnica cooperativa garantiza una mejora a nivel interpersonal entre nuestros alumnos. Asimismo, favorece un desarrollo intrapersonal en todos los aspectos: “potenciar las habilidades intelectuales superando la capacidad de memorización; promover la responsabilidad personal y de equipo al establecer metas propias; así como fomentar el pensamiento autocrítico y evaluativo.” (Borrego, Otero,

Flores y González, 1910, p.01). Cabe destacar que la gran aportación del ABP es la unión que establece entre el conocimiento de la escuela y la realidad que la rodea. “El trabajo por proyectos facilita la integración del conocimiento y su aplicación a situaciones de la realidad.” (Borrego et ál,1910, p.02). El ABP parte de un problema real de la vida cotidiana al que hay que dar solución. Esta búsqueda suscita diversas preguntas, cuyas respuestas permiten elaborar la conclusión que resuelve la cuestión inicial. “En efecto, tratando de resolver los problemas de sus investigaciones, los niños se plantean la necesidad de saber más.” (LaCueva, 2006, p.19).

Nos encontramos ante un proceso complejo que necesita tiempo y de un profesor comprometido y entregado. Perrenoud (2006) habla de la labor del docente en esta técnica, fundamental para el logro de los objetivos establecidos: “Si bien el aprendizaje basado en proyectos colaborativos permite libertad a los alumnos, el docente es quien establece los límites, mantiene las expectativas y orienta en lo que es fundamental conocer, discutir y modelar. Así también deberá asumir un papel estimulador tanto del pensamiento individual como grupal.” (p.12)

Por último, el ABP incide en un principio que debe aplicarse a toda la enseñanza. Dado que la realidad no esta segmentada en conocimientos, es necesario recurrir a distintas disciplinas para poder solventar el problema. Por ello, la interdisciplinaridad juega un papel muy importante en el ABP. “Es necesario puntualizar que en la vida real, el conocimiento no viene separado por asignaturas, por lo que habrá que formar a los alumnos en esta nueva escuela, en campos transdisciplinares” (SEP, 2009). La interdisciplinaridad no solo favorece la interacción con el mundo, también potencia un aprendizaje escolar dentro del aula que nace de un conocimiento integrado y con sentido, no aislado e ilógico. Un aprendizaje que conecta razón y emoción. “Al insistir en separar y dividir el conocimiento en diferentes disciplinas, las escuelas amplían la distancia entre pensamiento y sentimiento” (Albano et ál, 2014, p.95). Es decir, un aprendizaje significativo.

7.4 Aprendizaje conectado a la vida

La base del aprendizaje significativo está formada por dos pilares. El primero es la relación entre lo que se aprende dentro del aula y lo que existe fuera de ella. Ya hemos

mencionado que la labor de la escuela es situar al alumno en el mundo en el que vive y darle las herramientas necesarias para desenvolverse en él. Por lo tanto, no tiene sentido enseñar un conocimiento que no se pueda aplicar a la vida. “Integrar el exterior de contexto educativo con el interior y, para ello, hemos de incorporar contenidos relacionados con la vida actual del estudiante, porque el conocimiento que se crea en el proceso educativo ha de tener influencia duradera e importante en lo que la gente piensa, siente y actúa a largo plazo y no servir tan solo para aprobar el próximo examen.” (Acaso, 2009, p.211).

La capacidad de resolver problemas matemáticos no garantiza tener la capacidad de resolver los problemas que uno se encuentra en la realidad. La escuela debe ofrecer un saber matemático, lingüístico, artístico... que sea sinónimo de un saber experiencial. “El aprender y el hacer son acciones inseparables, y cuando se opta por una metodología que tiene en cuenta esta vinculación se puede lograr un aprendizaje significativo, activo, participativo e integral.” (Arceo, Arceo y Lemini, 2006, p.8). Porque la teoría y la práctica son dependientes entre sí, de manera que, si no existe uno de ellos, el otro queda vacío. Esta es la razón de la crisis de la escuela, una escuela que garantiza el conocimiento, pero no la experiencia. En ella, los estudiantes no son capaces de aplicar lo que saben a su vida diaria, de forma que su aprendizaje es aislado e inconexo, y en muchas ocasiones, inútil. La sociedad nos está pidiendo un cambio a gritos, una transformación hacia una escuela que prepare para la vida y que, a su vez, sea vida en sí misma.

El segundo pilar del aprendizaje significativo tiene relación con la psicología del ser humano. Pérez (2015) destaca la importancia de conocer este campo para poder construir este aprendizaje: “Es fundamental que los docentes conozcan el desarrollo funcional del cerebro, para favorecer aprendizajes significativos y de calidad en sus estudiantes, respetando sus ritmos y estilos cognitivos y potenciando sus talentos.” (p.127). Toda persona es consciente de que, si algo le gusta, le interesa y le suscita curiosidad, es capaz de aprender sobre ello de forma voluntaria y significativa. Yendo más allá de la experiencia, la Neurociencia nos aporta datos científicos que demuestran que no se aprende aquello que no suscita interés y emoción en nosotros. “Las investigaciones sobre la Neuroeducación están demostrando de forma relevante que para encender el deseo de pensar, es necesario, previamente, encender una emoción.”

(Acaso et ál 2017, p.120). De esta manera, podemos concluir que necesitamos de una enseñanza que los niños consideren como valiosa, es decir, que tenga sentido para ellos y que les emocione. Acaso et ál (2017) nos aporta la palabra que define este segundo pilar: “la clave para que el aprendizaje sea significativo es que tanto la información como el proceso de adquisición del conocimiento sean relevantes para el individuo.” (p.114).

La relevancia esta directamente relacionada con la importancia que tienen para nosotros las cosas, lo que a su vez se conecta directamente con nuestra parte afectiva. Pérez (2015) nos confirma que “lo que mejor se aprende es aquello que se ama, aquello que te dice algo, aquello que, de alguna manera, resuena y es consonante (es decir, vibra en la misma frecuencia) con lo que emocionalmente llevas dentro.” (p. 143). Por ello, es necesario que la enseñanza parta de las personas que van a recibirla. “Y para que la información y el proceso sean relevantes, tienen que conectar con mi individualidad, con lo que me construye como ser humano y me diferencia de lo demás.” (Acaso et ál, 2017, p.114). Así, la escuela debe construir un conocimiento que llegue a los niños, que toque su ser y que les invite a sentir. “No hay aprendizaje sin emoción positiva. Los niños buscan vivir experiencias emocionantes.” (Pérez, 2015, p.127). Este segundo pilar es imprescindible para que se inicie el proceso de aprendizaje, no uno vacío cuyo único propósito sea aprobar el curso, si no uno significativo para la vida y para uno mismo.

Creemos con certeza que los muros entre la escuela y el mundo son solamente físicos, de forma que no existe barrera alguna que pueda interponerse entre lo que se vive en cada una de ellas. Pérez (2015) nos plantea una realidad que se hace cada día más presente en nuestra aula y a la que debemos dar respuesta: “Los niños que ahora comienzan su educación pertenecen desde su nacimiento a la era de la tecnología, por lo que es impensable desconectar la vida de la educación.” (p. 83).

La introducción de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la escuela ha sido la innovación que más se ha llevado a cabo en los centros. Salvo aquellos que no tienen suficientes recursos, los colegios han incluido en sus clases todo tipo de equipamiento informático: ordenadores, Ipad... En este aspecto, el avance logrado ha sido sorprendente. Desafortunadamente, en muchos centros la medida se ha reducido a esto. Contar con estos aparatos electrónicos no es sinónimo de innovación. “Incluso

cuando se dispone de un equipamiento y una infraestructura que garantiza el acceso a las TIC, profesores y alumnos hacen a menudo un uso limitado y poco innovador de estas tecnologías.” (Coll, 2008, p.6). Es en el uso que hacemos de las TIC donde está la verdadera clave. Un uso que no tiene límites y que expande las posibilidades educativas de forma extraordinaria. Así lo expresa Coll (2008): “las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia.” (p. 7)

Desaprovechar esta gran oportunidad que se nos brinda es un acto que la escuela no puede permitirse. Su objetivo no debe limitarse a ser competentes en el empleo de las tecnologías. Su presencia en la vida de nuestros alumnos es cada vez mayor, al igual que el riesgo de descontrol. Es por ello por lo que hay que enseñar a los alumnos a hacer una utilización adecuada de ellas con respecto a su edad y el fin que se persigue. Es fundamental que aprendan a explorar las infinitas posibilidades que las TIC nos ofrecen para mejorar nuestra vida, pero estableciendo los límites necesarios para evitar el caos.

Finalmente, cabe destacar que las TIC no solo aumentan las oportunidades de aprendizaje, también mejoran el aprendizaje en sí mismo. Las diferentes aplicaciones que tienen en el aula enriquecen el proceso de aprendizaje, motivando a los estudiantes, conectando el conocimiento con su vida cotidiana y convirtiéndolo en significativo. “La idea que señalan con más frecuencia es que «facilitan el trabajo: motivan a los estudiantes, consiguen su atención, favorecen su responsabilidad y autonomía en la tarea, favorecen a los alumnos con dificultades, las TIC se adaptan al nivel de cada alumno y mejoran su aprendizaje.” (Muñoz-Repiso, Gómez-Pablos y García, 2014, p.69). No cabe duda que este poderoso recurso se ha convertido en una herramienta necesaria para que la Educación del S.XXI alcance su meta.

8. Propuesta de innovación/intervención

La propuesta que se plantea en este Trabajo de Fin de Grado está dirigida al curso de sexto de Primaria, es decir, para niños cuya edad está comprendida entre los diez y los once años. Concretamente, se trata de un Proyecto Interdisciplinar que enlaza la Educación Artística con la Educación Musical y la Tutoría, de forma que todo lo trabajado en cada una de ellas persigue un mismo objetivo. De esta manera, todas las sesiones estarán entrelazadas entre sí mediante un hilo conductor, dándose sentido las unas a las otras y construyendo así la propuesta que aquí se presenta.

8.1 Desarrollo

La finalidad que persigue esta propuesta es la toma de conciencia de las emociones. Para ello, trabajaremos las emociones a través recursos artísticos, aprovechando su capacidad para concretar algo tan abstracto como son las emociones. El hilo conductor que los alumnos aprendan a distinguir las características de cada emoción, de forma que las reconozcan como parte de ellos mismos, aprendiendo a ser conscientes de cada una de ellas y, así, posibilitar un mayor manejo de sus emociones en todos los aspectos de su vida. Sin duda, esto les permitirá desenvolverse en su entorno con una mayor facilidad, siendo capaces de responder y de llevar a cabo acciones de la forma más adecuada a las distintas situaciones.

La propuesta nace de las cinco emociones que aparecen de manera concreta en la película “Inside out”, es decir, ira, asco, miedo, alegría y tristeza. Este recurso es uno de los muchos ejemplos del uso de las TIC que se hará a lo largo de todo el proyecto.

Esto se trabaja en la primera fase del proyecto, que se organiza en torno a la asignatura de Tutoría y Música. En esta fase los alumnos tendrán un primer contacto con las emociones a través de la película Inside Out. Éste se verá complementando por el trabajo de reconocer e identificar las características de cada emoción, reconociendo las diferencias entre todas ellas y el papel que cumple cada una en el ser humano. Por último, se vivenciarán dichas emociones a través de la música y del movimiento.

La segunda fase desarrolla el segundo objetivo de este proyecto: fomentar la capacidad de valorar y apreciar el Arte como un recurso rico, tanto en su forma artística como en

su forma expresiva. Se busca que los alumnos aprendan a utilizar el Arte como herramienta e instrumento en su vida cotidiana, sacando provecho de las múltiples oportunidades que nos ofrece. Así, no solo se verá desde la perspectiva del arte como fin, sino también, como medio.

Esta fase conecta las emociones con el Arte. A través de las distintas facetas de la Educación Plástica, los alumnos mejorarán su capacidad de observación y análisis de diversas obras de arte, buscando aquello que les transmite. Esto se verá complementado por una investigación fundamentada acerca de la creación de las obras, tanto en los elementos artísticos como en los elementos propios del contexto, del autor... Para terminar, se propone una experiencia que une recuerdos de la vida de nuestros alumnos con las emociones sentidas en ellos y la Música que podría acompañarlos. Esto nos permite establecer un vínculo personal y emocional entre el alumno y el proyecto.

A lo largo del Proyecto, los alumnos crearán diferentes productos en las distintas actividades, tanto de forma individual como colectiva. Esto implica una combinación equilibrada entre el trabajo cooperativo y el trabajo individual, ayudando a nuestros alumnos a ser competentes en ambos. El profesor guiará este proceso en todo momento, dejando libertad y espacio para que las creaciones sean personales y originales. Cada producto será evaluado a través de la heteroevaluación, la coevaluación, la autoevaluación o una combinación de ellas. Como cierre, se creará un producto final que recoja todo lo aprendido durante el proceso, de manera que los alumnos tengan que aplicar su conocimiento. Será colaborativo y se compartirá con las familias y con otros cursos, con el fin de enseñar el fruto de nuestro trabajo, lo que hemos aprendido y mostrar que el Arte es una herramienta rica en oportunidades.

Por último, hay que destacar que este proyecto puede verse complementado en cursos posteriores con otros que trabajen en profundidad la gestión de las emociones y otros aspectos que desarrollen la inteligencia emocional. Así, no debe verse como una propuesta aislada e independiente, sino como el inicio de un recorrido que puede llevar a los alumnos muy lejos.

8.2 Objetivos concretos que persigue la propuesta

Objetivos curriculares,

2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.
4. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos.
5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.

Objetivos específicos,

- ❖ Desarrollar la inteligencia emocional de los alumnos, mejorando la identificación de las emociones y sus características.
- ❖ Caer en la cuenta de la importancia de todas las emociones en el ser humano, sean positivas o negativas.
- ❖ Mejorar las relaciones interpersonales entre compañeros mediante el trabajo cooperativo, generando un clima de aula positivo.
- ❖ Potenciar la inteligencia intrapersonal en relación al autoconocimiento y la autoaceptación, mejorando la autoestima y al autocontrol.
- ❖ Favorecer la creatividad y el uso de la imaginación de los alumnos, ofreciendo libertad y espacio para su desarrollo.
- ❖ Enseñar a los alumnos las oportunidades que encierra la Educación Plástica, tanto en el ámbito escolar como en el cotidiano.
- ❖ Crear una conexión íntima entre aquello que se trabaja en el aula y la realidad que rodea a los alumnos, mejorando la interacción con ella.
- ❖ Lograr la implicación y la motivación de los alumnos en el proyecto.
- ❖ Potenciar un aprendizaje activo, centrado en el niño como protagonista.

8.3 Contexto

El contexto es un elemento fundamental en la Educación, ya que determina en gran medida los aspectos relacionados con la enseñanza – aprendizaje del sistema educativo. Cada proyecto se adapta al contexto educativo en el que se encuentra, con el objetivo de dar respuesta a las necesidades que este plantea. Por ello, es fundamental tenerlo en cuenta a la hora de ponerlo en práctica, ya que determina si es viable o no.

A la hora de concretarlo, nos centramos en tres aspectos. El primero es el tipo de metodología empleado en el estilo de enseñanza. Los siguientes apartados ahondan en este aspecto en cuanto a la metodología propuesta en el proyecto. Sin duda, es necesario que el contexto educativo comparta los mismos métodos descritos aquí. La metodología se convierte en uno de los pilares sobre los que se sustenta la enseñanza, condicionando al resto de elementos.

Es necesario que tanto la dirección como el equipo docente compartan este tipo de enseñanza para que puedan llevarla a cabo correctamente. La razón es que, si en la identidad docente está presente esta visión de la educación, la práctica educativa estará acompañada de esfuerzo, trabajo, determinación e ilusión. Esto dará vida al proyecto y se aprovecharán todas las oportunidades didácticas que este nos ofrece. Concretamente, el equipo docente debe reconocer la importancia de la Educación Plástica, sabiendo que es más que una asignatura para pasar el rato. Ser conscientes de todo aquello que el Arte conlleva, les abre un mundo lleno de posibilidades y se convierte en prioritario contagiar esta visión a los alumnos.

Por otro lado, el carácter propio del colegio debe incluir como objetivo educar a personas conscientes y competentes. Conscientes sí mismos y competentes humanamente. Esta propuesta nace del deseo de desarrollar la inteligencia emocional de los alumnos, por lo que es imprescindible que el contexto que quiera aplicarla sienta esta misma necesidad. Educar no consiste solamente en transmitir conocimientos, sino también, en enseñar a los alumnos a crecer como personas plenas, solidarias y comprometidas. La inteligencia emocional se convierte en una herramienta que mejora las relaciones inter e intrapersonales, permitiendo alcanzar un bienestar personal que nos posibilite actuar en la sociedad, marcando un cambio.

De esta forma, el entorno que rodea al colegio se convierte en un factor determinante en la enseñanza. Es su obligación reconocer la necesidad de establecer una estrecha relación con él, introduciéndolo en el aprendizaje. Así, hablamos de una escuela de puertas abiertas hacia todo lo que le envuelve, considerando lo externo como fin y como medio. Como fin, al educar a personas preparadas y capaces de desenvolverse en el mundo en el que viven. Como medio, ya que nos posibilita múltiples oportunidades de aprendizaje.

Uno de los elementos que actualmente conforman nuestro mundo es el auge de las tecnologías. Saber emplearlas y hacerlo de forma consciente y adecuada se convierten en objetivos fundamentales del currículo. Esto nos sitúa en un colegio preparado para ofrecer los recursos tecnológicos que se describen en el proyecto. Junto a ellos, es primordial que exista una disponibilidad amplia y variedad de recursos, con el fin de poder llevar a cabo las actividades propuestas.

En conclusión, este proyecto podría aplicarse en todo contexto que incluya los elementos y que posea las características previamente descritas.

8.4 Metodología

Esta propuesta tiene su base en una metodología activa, que es aquella en la que el alumno se sitúa en el centro y se convierte en protagonista que construye su propio aprendizaje. El objetivo es alcanzar un aprendizaje significativo que pueda ser aplicado en distintas situaciones, tanto académicas como cotidianas, transformándose en aprendizaje para toda la vida. Existe así un deseo de potenciar la metacognición del aprendizaje, educando a personas conscientes tanto del proceso como de los resultados, junto a las numerosas oportunidades que nos abre el conocimiento. Un conocimiento que no está compartimentado, sino que es único y completo en sí mismo. Compartir esta visión conlleva interdisciplinariedad, elemento básico del proyecto. De esta forma, es necesario una escuela que integre el trabajo de las asignaturas, estableciendo relación entre todas ellas en su enseñanza. Saber, saber hacer y saber ser deben ser metas del colegio en el que se aplique la propuesta. De esta forma, el papel del profesor pasa a ser de guía y acompañamiento del alumno durante el proceso de construcción, garantizando que se progresa adecuadamente y creando los entornos educativos necesarios para que sea posible.

El cambio de roles provoca un cambio radical en el paradigma educativo, que afecta directamente a la metodología didáctica. En el marco teórico, han sido fundamentadas las diversas estrategias que forman parte de nuestro proyecto. Entre ellas, cabe destacar: el uso de las TIC, fundamental para desenvolverse en un mundo cada vez más tecnológico, la interdisciplinariedad, que fomenta la construcción de un pensamiento global y coherente al evitar la compartimentación del conocimiento, el aprendizaje por proyectos o el aprendizaje cooperativo.

El aprendizaje cooperativo nos permite llevar a cabo diversos tipos de agrupamientos durante el proceso educativo. Así, nuestro objetivo no se reduce a que el alumno aprenda a trabajar individualmente, sino que también aprenda a trabajar en equipo, ya sea por parejas, por grupos o en conjunto. La vida depende de cómo uno la construya, y por ello es fundamental enseñar a nuestros alumnos el esfuerzo y el trabajo por conseguir lo que uno quiere.

Una de las claves del trabajo cooperativo es la posibilidad de que cada uno aporte sus puntos fuertes al equipo, de manera que los puntos débiles quedan cubiertos por todos los componentes. Así, cada uno posee un papel distinto, cada uno de los cuales, es fundamental para lograr el objetivo común. Se asemeja a las diferentes piezas que se unen para formar un puzle. Por esta razón, existen diversos roles en todo aprendizaje cooperativo. En nuestra propuesta vamos a utilizar los siguientes, los cuales irán rotando por cada miembro del grupo:

- **Portavoz:** pregunta las dudas del grupo al profesor, presenta al resto de compañeros las tareas realizadas y responde las preguntas del profesor
- **Controlador:** supervisa el nivel de ruido, custodia los materiales, control el tiempo y vigila que todo quede recogido y limpio.
- **Secretario:** recuerda los compromisos grupales e individuales, junto a las tareas pendientes, comprueba que todos han traído la tarea y que la han anotado en la agenda.
- **Coordinador:** conoce las tareas que se van a realizar y el momento en el que se deben hacer, comprueba que todos cumplen con su tarea, dirige la agrupación grupal y anima al equipo a seguir avanzando.
- **Crítico:** valora críticamente cómo está el grupo, analiza las relaciones personales dentro del grupo, se asesora con otros grupos y habla con sus compañeros sobre cómo va el grupo, asegurándose de que mejora y avanza.

Por otro lado, dentro del trabajo cooperativo existen diversas técnicas, de entre las cuales hemos elegido *Cabezas juntas numeradas*, *Situación problema*, *Investigación grupal* y *Collage evaluador*.

Una metodología activa implica el desarrollo del pensamiento activo de nuestros alumnos, lo que nos lleva a las rutinas de pensamiento. *“Una característica distintiva de las rutinas de pensamiento es que fomentan lo que los psicólogos cognitivos llaman procesamiento activo.”* (Tishman & Palmer, 2005). El cerebro encierra en sí una infinidad de oportunidades que pueden ayudar a una persona a desarrollarse. Por ello, queremos que nuestros alumnos aprendan a hacer un buen uso de su capacidad de pensamiento, con el fin de que sean capaces de construir un conocimiento con sentido y puedan aplicarlo en las distintas situaciones de su vida.

Las rutinas de pensamiento son aquellas estrategias que concretan la visualización del pensamiento, siendo el camino que lleva a nuestros alumnos a un pensamiento activo capaz de construir, conectar, relacionar... un pensamiento vivo. Los beneficios de estas técnicas son numerosos ya que hacen del alumno una persona capaz de razonar críticamente y de generar su propio conocimiento, es decir, protagonista de su forma de pensar. *“Les instan a involucrarse activamente en un tema al pedirles que piensen más allá de los hechos que conocen haciendo preguntas, aprovechando sus conocimientos previos, examinando la veracidad de sus ideas y conectando de manera visible el conocimiento viejo con el nuevo.”* (Tishman & Palmer, 2005).

Por todo ello, en este proyecto se han incorporado distintas rutinas de pensamiento como *Color, símbolo e imagen* y *Las partes y el todo*.

8.5 Evaluación de la propuesta

Resulta complicado lograr concretar algo tan abstracto como es el aprendizaje de una persona. Y por ello, resulta fundamental diseñar una propuesta de evaluación capaz de valorar fielmente el progreso de nuestros alumnos

¿Qué evaluar?

La propuesta evalúa los tres tipos de conocimiento que aparecen en la ley: conocimiento *conceptual*, aquel que atiende al saber teórico como tal; *procedimental*, referido a todo aquello que el alumno es capaz de hacer con el conocimiento aprendido; *actitudinal*, que son los valores y actitudes. Todo esto lo evaluamos en función de los estándares de aprendizaje y los criterios de evaluación, que son su concreción. Ambos son referentes a la hora de determinar qué vamos a evaluar, dado que facilita la tarea de puntualizar la evaluación de algo tan amplio como es el concepto de aprendizaje, y nos otorga los aspectos fundamentales en los que todo docente ha de fijarse. *Ver tabla en anexos p.100.*

Por otro lado, somos conscientes de que la evaluación va más allá de la valoración de un resultado final. Queremos evitar a toda costa que la evaluación se reduzca a una simple nota, ya que creemos que un número no puede definir todo el aprendizaje que conlleva el proceso de enseñanza. Distinguimos evaluación *cuantitativa*, que es sumativa y evalúa los resultados, de evaluación *cualitativa*, que es integral y mide el proceso, combinando ambos.

La evaluación nos ayuda a evaluar el progreso de cada alumno, conociendo el punto de partida en el que inicia su aprendizaje (evaluación diagnóstica), su desarrollo (evaluación formativa) y el punto al que llega (evaluación sumativa). “Lejos de ser un certificador de conocimientos o habilidades adquiridas y/o construidas, la evaluación debe ayudarle al docente a determinar si el estudiante está logrando el desempeño esperado, y al educando, mejorar en el mismo.” (García, 2011, p.14).

En nuestra propuesta, el niño adquiere un papel protagonista de su evaluación. Nuestros alumnos necesitan saber qué es lo que han hecho bien, para reconocer los objetivos logrados y estar satisfecho con ellos, y, por otro lado, los errores cometidos, que nos indica en lo que estamos fallando. “La evaluación, en el sentido de

seguimiento cualitativo de las actividades complejas realizadas en la clase, permite aclarar mejor que cualquier otra opción los logros de los niños y niñas, y también sus insuficiencias y errores.” (LaCueva, 2006, p.111).

¿Quién evalúa?

Nuestro proyecto recoge técnicas de heteroevaluación, de coevaluación y de autoevaluación. Esta última se aplica también al profesor. Como bien dice Acaso (2009): “La evaluación no debería ser un proceso que fuese en una sola dirección, sino en muchas y que, como mínimo, debería volver hasta mí, profesor.” (p.223). Es necesario realizar un análisis continuo de la enseñanza y de uno mismo, resaltando los puntos fuertes y siendo conscientes de los fallos para poder fortalecerlos. “La evaluación profunda de los saberes infantiles revela también dónde las estrategias pedagógicas han resultado más exitosas. Y dónde presentan necesidades de reformulación, por no haber logrado ayudar suficientemente a los niños en su aprendizaje.” (LaCueva, 2006, p.113).

¿Cómo evaluar?

Para ello, contamos con diversas técnicas que nos facilitan llevar a cabo este proceso. Su principal objetivo es verificar si se han conseguido alcanzar los criterios de evaluación previstos, y si el alumno ha sido capaz de adquirir las competencias correspondientes. Las técnicas se complementan con numerosos instrumentos, que facilitan la obtención de los datos necesarios para la evaluación. Estos se adecuan a los objetivos y favorecen una valoración precisa y objetiva, siendo diseñados de forma paralela a lo que se quiera lograr con ellos, y, dando a conocer a los estudiantes los criterios de evaluación. Podemos destacar las rúbricas, las listas de cotejo, la observación, el portfolio, el ensayo...

En nuestra propuesta no existe un solo producto final que determine la nota global del proyecto, sino que se evalúa todo el proceso a través de los diferentes productos y las distintas actividades realizadas. Así, recibirán un feedback constante que les haga conscientes de su desarrollo durante este. Esto permitirá a los alumnos corregir sus errores y fortalecer sus puntos débiles durante el proceso, ayudando a que mejoren y progresen en su aprendizaje.

8.6 Cronograma de aplicación

Esta propuesta nace de la Educación Plástica, asignatura que consta en el currículo como asignatura específica. Junto a la Educación Musical conforma la Educación Artística, la cual, según se establece en la LOMCE, se impartirá durante 1,5 horas a la semana. En los colegios en los que he estado de prácticas la Educación Artística contaba con dos sesiones por semana, mientras que la Educación Musical solo contaba con una.

Esta propuesta no pretende ocupar todas las sesiones, dada su naturaleza como Proyecto Interdisciplinar. Concretamente, se llevará a cabo durante la segunda y la tercera evaluación, es decir, desde el mes de Enero hasta el mes de Mayo. Esto permitirá que los aprendizajes se vayan construyendo poco a poco de manera significativa, siendo alternados con clases normales de cada asignatura. Así, se mantiene una relación directa entre aquello que se va aprendiendo en la asignatura de Plástica y lo que se va trabajando en el proyecto, siendo aplicado lo primero en lo segundo.

En total, las horas de Educación Plástica suman 24 sesiones, de las cuales, trabajaremos 7. Éstas serán complementadas por 3 sesiones de Tutoría y 2 de Educación Musical. Por último, el taller de padres ocupará una mañana lectiva completa, sumando en total cuatro sesiones de ese día.

Asignatura	Nº sesiones
Tutoría	3
Música	2
Educación Plástica	7
Taller de padres	4
Total	16

De esta manera, el proyecto ocupará 16 sesiones en su totalidad, las cuales, serán distribuidas de la siguiente manera:

- 3 sesiones de Tutoría en Enero, un día a la semana durante tres semanas seguidas.

- 1 sesión de Música en Febrero.
- 6 sesiones de Plástica desde Febrero hasta Mayo, siendo una sesión cada 15 días.
- 1 sesión de Música en Abril.
- Taller de padres y última sesión de Plástica en Mayo.

365 Enero 2019

	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
1		1	2	3	4	5	6
2	7	8	9	10	11	12	13
3	14	15	16	17	18	19	20
4	21	22	23	24	25	26	27
5	28	29	30	31			

365 Febrero 2019

	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
5					1	2	3
6	4	5	6	7	8	9	10
7	11	12	13	14	15	16	17
8	18	19	20	21	22	23	24
9	25	26	27	28	29	30	31

365 Marzo 2019

	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
9					1	2	3
10	4	5	6	7	8	9	10
11	11	12	13	14	15	16	17
12	18	19	20	21	22	23	24
13	25	26	27	28	29	30	31

365 Abril 2019

	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
14	1	2	3	4	5	6	7
15	8	9	10	11	12	13	14
16	15	16	17	18	19	20	21
17	22	23	24	25	26	27	28
18	29	30	31				

365 Mayo 2019

	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
18			1	2	3	4	5
19	6	7	8	9	10	11	12
20	13	14	15	16	17	18	19
21	20	21	22	23	24	25	26
22	27	28	29	30	31		

365 Junio 2019

	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
22					1	2	
23	3	4	5	6	7	8	9
24	10	11	12	13	14	15	16
25	17	18	19	20	21	22	23
26	24	25	26	27	28	29	30

365 Julio 2019

	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
27	1	2	3	4	5	6	7
28	8	9	10	11	12	13	14
29	15	16	17	18	19	20	21
30	22	23	24	25	26	27	28
31	29	30	31				

365 Agosto 2019

	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
31				1	2	3	4
32	5	6	7	8	9	10	11
33	12	13	14	15	16	17	18
34	19	20	21	22	23	24	25
35	26	27	28	29	30	31	

8.7 Actividades

Actividad	Nº sesiones	Objetivo	Recursos	Metodología	¿Cómo se evalúa?
<u>Inside out</u>	2	Crear un ambiente favorable para iniciar el proyecto a partir de la película.	Ficha técnica de la película <u>Inside Out</u> Guión de preguntas para el cine fórum	Rutina: Color, símbolo e imagen	
Un viaje emocionante	1	Identificar las características de: alegría, tristeza, miedo, ira y asco.	Características de las emociones Roles de grupo	Técnica cooperativa: Cabezas juntas numeradas	Coevaluación: Diana Heteroevaluación: Rúbrica
¿Y tú? ¿quiénes?	1	Ponerse en la piel de la emoción dada y actuar acorde a sus características.	Conflictos a resolver en grupo Roles de grupo	Técnica cooperativa: Situación-problema Rutina: Las partes y el todo	Autoevaluación: Hexágono
Déjate llevar	1	Introducir la música como instrumento para transmitir emociones.	Ficha con canciones		Autoevaluación: Círculo crítico
MIRA más allá	1	Aprender a observar Arte, buscando aquello que nos quiere transmitir.	Selección de obras de arte	Técnica cooperativa: Investigación grupal	
Convirtiendo lo invisible en visible	2	Investigar y recabar información sobre el cuadro y su artista, y plasmarlo.	Cuadros Clasificación obra-emoción Roles de grupo	Técnica cooperativa: Collage evaluador	Autoevaluación: Collage evaluador Heteroevaluación: Rúbrica
Recuerdos esenciales	1	Favorecer la toma de conciencia de los alumnos sobre sus emociones, mediante la música y el arte.			
Constructores emocionales	1	Idear y crear un espacio que transmita al espectador una emoción concreta, jugando con los elementos puestos en él.	Ejemplos de espacios Roles de grupo		Autoevaluación: Escalera de metacognición Coevaluación: Diana Heteroevaluación: Rúbrica
¡Abre bien tus sentidos!	4	Compartir con los padres el fruto de todo el trabajo realizado durante el proyecto.			

1. INSIDE OUT

Asignatura: *tutoría*

Número de sesiones: 2

Objetivos:

- ✓ Crear un ambiente favorable para poder trabajar los diferentes temas propuestos a partir de la película.
- ✓ Practicar y mejorar la capacidad de análisis y reflexión ante audiovisuales.
- ✓ Generar un diálogo común en torno a esta experiencia, estableciendo una conexión personal entre ésta y los alumnos.

Material: Película Inside Out y Pelota de tamaño mediano.

Recursos: guión de preguntas para el cine fórum. (*ver en anexos p. 78*) y ficha técnica de la película Inside Out. (*ver en anexo p.79*)

Metodología: *rutina de pensamiento: Color, símbolo e imagen. (ver en anexos p.105)*

Desarrollo:

Visionado de la película **Inside Out** en el aula. Se ha escogido esta película por el tema que trabaja en ella, y a su vez, por su capacidad de concretar algo tan abstracto como son las emociones y su funcionamiento en el ser humano. Resulta fácil identificar las características propias de cada emoción, tanto en cómo se comportan a cómo se externalizan. Considero ambos aspectos fundamentales en el proyecto llevado a cabo. Por otro lado, esta película combina elementos artísticos que se corresponden con el mundo de las emociones, y su análisis nos permite establecer una estrecha relación entre arte e inteligencia emocional. Sin duda, está llena de mensajes, destacando la importancia de gestionar nuestras emociones y la necesidad de todas ellas en nuestra vida diaria, resaltando la función que cumple cada una y evitando el desprecio hacia las emociones negativas.

En conclusión, creo que esta película es un gran recurso como inicio del proyecto. Resulta motivadora para los niños, además de acercarles las emociones de una manera más fácil y conocida, reduciendo su complejidad. Fácilmente, los niños pueden sentirse

identificados en muchos momentos de la película y podrán reconocer las emociones en ellos mismos, construyendo un puente entre el proyecto y su experiencia personal.

Una vez acabado el visionado de la película, los alumnos individualmente completarán la rutina **Color, símbolo e imagen**, asociando un color, un símbolo y una imagen a cada una de las cinco emociones que aparecen en la película. Por último, toda la clase se dispondrá en un círculo pequeño, donde se llevará a cabo un cine fórum conjunto guiado por la profesora.

Rol del alumno: protagonista del cine fórum

Compartir con el resto de compañeros su opinión de la película, junto a posibles reflexiones, ideas que hayan surgido durante el visionado, preguntas o dudas que tengan y experiencias relacionadas que quieran compartir.

Realizar la rutina de pensamiento de Color, símbolo e imagen de forma razonada y pensando qué elementos poner en cada parte de gráfico.

Llevar las riendas del diálogo, utilizando de forma correcta una pelota como símbolo del turno de palabra.

Informar al profesor de aquello que más les ha llamado la atención o que les gustaría trabajar en el proyecto.

Respetar a los compañeros, manteniendo el silencio y escuchando el resto de intervenciones. Si quieren comentar la aportación de otro compañero, deberán pedir el turno y evitar la ofensa o la falta de respeto hacia el otro.

Rol del profesor: mediador del diálogo

Asegurarse de que se respeta el turno de palabra, hablando solo si se tiene la pelota y manteniendo el silencio en actitud de escucha hacia los compañeros.

Intervenir en caso de que exista un conflicto o que no haya respeto entre los alumnos, con el fin de solucionar ambas faltas.

Escuchar las intervenciones de manera activa, registrando aquellas que sean interesantes o que le haya llamado la atención. Tener en cuenta las peticiones de los alumnos e intentar que estén presentes en el proyecto.

Mantener una actitud de observación, que le ayude a reconocer la motivación o desmotivación de cada alumno, la comprensión de la película y las emociones que ha producido en ellos.

Animar a los alumnos a que compartan, haciéndoles ver que la riqueza de sus aportaciones para el resto de los compañeros.

Guiar el diálogo a través de una serie de preguntas orientadas hacia los temas que vamos a tratar. Podrá intervenir en el caso de que el diálogo se salga del tema o si no hay fluidez en las intervenciones.

2. UN VIAJE EMOCIONANTE

Asignatura: *tutoría*

Número de sesiones: 1

Objetivos:

- ✓ Emplear técnicas cooperativas y el trabajo en equipo para construir un aprendizaje colaborativo.
- ✓ Identificar las características de las emociones básicas: alegría, tristeza, miedo, ira y asco.
- ✓ Crear nuestros propios personajes por medio de la imaginación y creatividad.

Material:

- Pizarra digital
- Cartulinas grandes para crear los pósteres de los personajes
- Material básico de aula: tijeras, pegamento, colores, rotuladores...
- Témperas, paletas y pinceles
- Periódicos, cartulinas, celofán, goma Eva...
- Material que los alumnos traigan de casa

Recursos: Características de las emociones. (*ver en anexos p.80*)

Metodología: *técnica cooperativa*, Cabezas juntas numeradas. (*ver en anexos p. 101*)

Desarrollo

La clase se dispondrá en grupos de cinco. La primera parte de la sesión consistirá en una puesta en común de las características de las emociones. Para ello, utilizaremos la técnica cooperativa **Cabezas juntas numeradas** mediante la cual, realizamos una lluvia de ideas que nos ayude a identificar cómo es y cómo actúa cada emoción. Todas estas ideas serán recogidas en un mapa conceptual que elaborarán en conjunto la clase, siendo guiados y ayudados por el profesor. Será éste el que va rellenando el mapa con las ideas propuestas por los alumnos, creando una herramienta que les será útil a toda la clase para identificar de forma visual las características de cada emoción.

Después, a cada grupo se le adjudica una emoción concreta y deben crear su propio personaje de la emoción, que quedará plasmado en un póster. Dicho personaje debe reflejar la emoción que es, pudiendo ser reconocido con facilidad por otras personas. Para ello, es fundamental una correcta elección de elementos físicos como la expresión, el tamaño, la postura... y de los elementos artísticos que se usarán para crearlo, como el color o la textura. Si hablamos de la ira, seguramente optemos por el color rojo, ya que representa a esa emoción. Nuestro personaje tendrá expresión de enfado, estará en una postura agresiva... Además, es fundamental que aparezcan las características propias de esa emoción de forma escrita o de forma visual.

Los alumnos poseen libertad absoluta en la creación del producto, de forma que cada grupo debe utilizar la creatividad y la imaginación para plasmar fielmente la emoción que les ha tocado. En cuanto al material, todos parten de una misma cartulina grande, pero pueden escoger los materiales que más se adecuen a sus ideas. Pueden hacer e tipo de poster que quieran, optando por un poster publicitario, un poster de película, etc.

Rol del profesor

Crear los grupos de cinco de forma heterogénea, asegurándose de que los miembros se complementan y se pueden ayudar los unos a los otros.

Distribuir los roles propios del trabajo cooperativo: portavoz, moderador, observador, coordinador y supervisor.

Dirigir la puesta en común, proponiendo las preguntas que los alumnos deben contestar y creando un mapa conceptual con todas las ideas que surjan en la lluvia de ideas. Las preguntas que plantea en la técnica **Cabezas juntas numeradas** son: *¿cómo es alegría?*, *¿cómo es tristeza?*, *¿qué características tiene ira?*, *¿qué características tiene miedo?*, *¿cómo es asco?*

Organizar el mapa conceptual de tal forma que sea una herramienta visual y clara de las características de las emociones, la cual se compartirá con todos los alumnos.

Proporcionar los materiales necesarios a cada grupo y resolver dudas, dar ideas, aconsejar...

Garantizar que los grupos funcionan correctamente, observando de forma activa el trabajo en equipo. Si es necesario, resolver los conflictos que surjan en el aula.

Rol del alumno

Asegurarse de que realizan la técnica **Cabezas juntas numeradas** correctamente.

Cumplir con el rol que tiene en el equipo.

Estar atento a las propuestas de los miembros del propio grupo y del resto de grupos de la clase.

Trabajar en equipo, evitando ir por libre y teniendo en cuenta las ideas de sus compañeros.

Ser consciente de que para trabajar en equipo a veces hay que ceder, pensando siempre en el bien común.

Tener iniciativa a la hora de crear el personaje, mostrando entusiasmo y aportando ideas al grupo. Ayudar en el proceso y participar de forma activa en él.

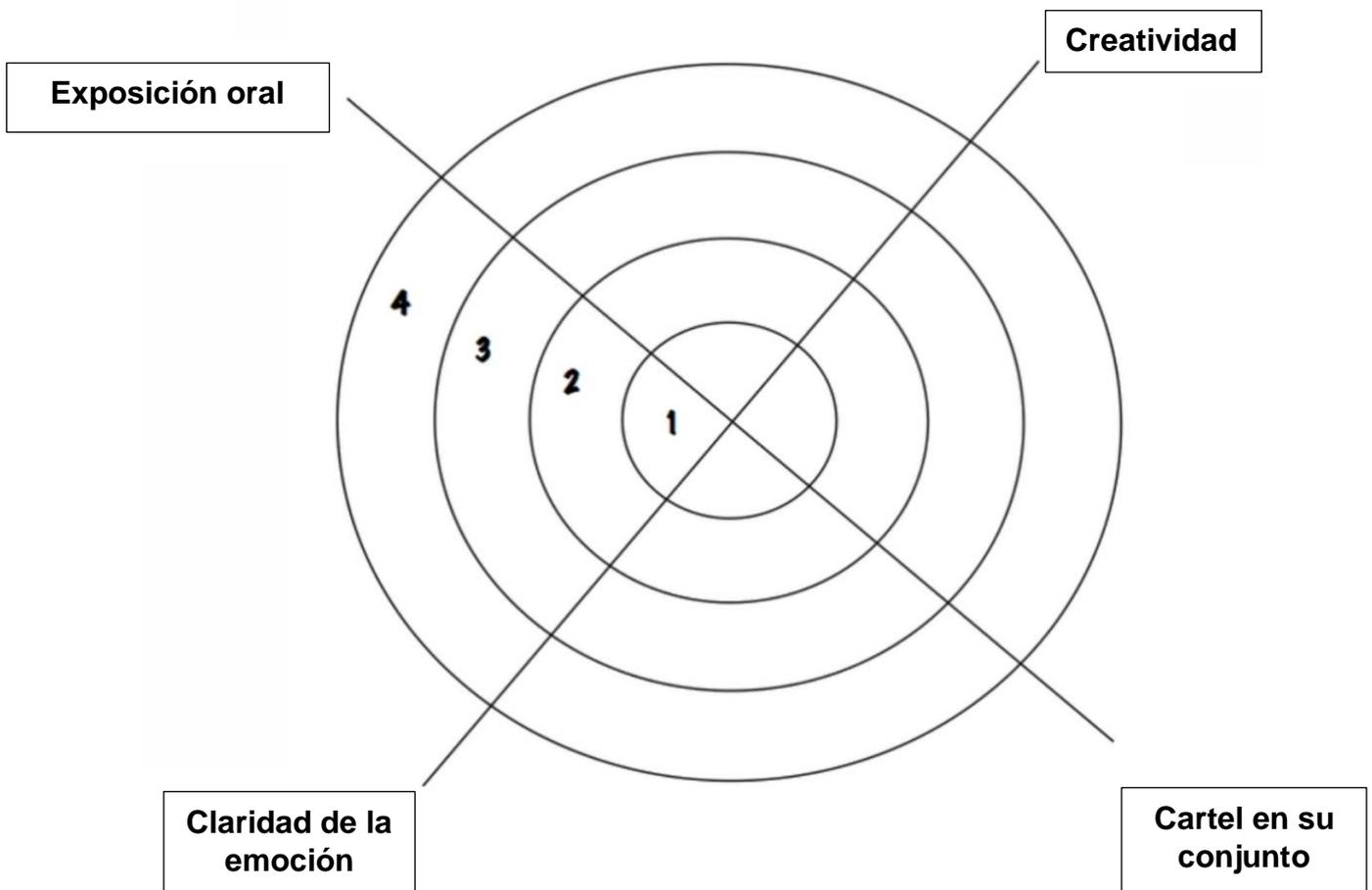
Evaluación

- *Heteroevaluación cuantitativa*

Categoría	4	3	2	1
Contenido	Aparecen todas las características propias de la emoción en formato de ideas clave.	Aparecen todas las características de la emoción, sin estar sintetizadas.	Faltan características de la emoción, pero se entiende el concepto general.	El contenido es incompleto y no refleja la emoción concreta.
Organización de la información	Está visualmente bien organizada, apareciendo la cantidad justa y distribuida en un buen formato.	La distribución y el formato, y la cantidad son adecuados. Visualmente es mejorable.	Hay demasiada información y no queda visualmente bien. No hay una buena distribución.	La información es escasa y aparece sin orden alguno. De forma visual es mejorable.

Creatividad	El cartel es creativo y bonito, el personaje es original y divertido.	El personaje es original y divertido, pero el cartel es muy típico.	El cartel es creativo y bonito, pero el personaje no es muy original.	El cartel no es original y el personaje se parece mucho al de la película
Lenguaje visual	Los elementos visuales se adecúan a la emoción y hacen el cartel llamativo	El lenguaje visual es bueno pero no llama mucho la atención.	El cartel es llamativo pero el lenguaje visual no guarda relación con la emoción.	El cartel no es llamativo y el lenguaje visual no tiene mucho sentido.
Presentación oral	El alumno se expresa con fluidez, demuestra conocimiento sobre el tema y explica con claridad su producto. Se presenta de forma equilibrada.	El alumno se expresa con fluidez, demuestra conocimiento sobre el tema, pero no queda muy claro el sentido del producto.	El alumno se expresa correctamente y explica el producto sin entrar en detalle. Esta desequilibrado entre los compañeros.	El alumno no se expresa correctamente, no maneja el conocimiento y no se entiende el producto. La distribución es mejorable.

▪ *Coevaluación cuantitativa*



3. ¿Y TÚ? ¿QUIÉN ERES?

Asignatura: *tutoría*

Número de sesiones: 1

Objetivos:

- ✓ Exponer ante los compañeros el trabajo realizado, de forma argumentada.
- ✓ Ponerse en la piel de la emoción dada, siendo fiel a sus características y a su forma de actuar.
- ✓ Lograr alcanzar una solución entre todos y de mutuo acuerdo, evitando salirse del personaje en todo momento.

Material:

- Pósteres sobre los personajes creados
- Gafas de colores: rojo, amarillo, verde, azul y morado. 5 de cada color.
- Fichas con los problemas que se van a plantear
- Cronómetro

Recursos: Fichas con los conflictos propuestos (*ver en anexos p. 83*)

Metodología: *técnica cooperativa, Situación-problema (ver en anexos p. 102) Rutina de pensamiento: Las partes y el todo. (ver en anexos p. 106)*

Desarrollo

Al comienzo de la sesión, el profesor dará unos minutos para que los alumnos terminen su personaje, lo retoquen y preparen la exposición a los compañeros. Uno a uno, cada grupo irá saliendo a la pizarra a explicar sus creaciones, argumentando los elementos artísticos elegidos para ello, al igual que los materiales y los elementos expresivos. Así, los compañeros deben entender por qué han creado de esa determinada forma al personaje de su emoción y el poster en el que lo han plasmado. Al final de cada exposición, habrá un turno de preguntas para poder solucionar las dudas que hayan surgido. Además, el resto de compañeros podrá compartir comentarios positivos o realizar una crítica constructiva acerca del trabajo, aportando su visión. Por último, el profesor colocará cada uno de los pósteres en una zona del pasillo, si es posible, y sino,

de la clase, de forma que se creen cinco espacios diferentes: el espacio de la alegría, el de la tristeza, el de la ira, el del miedo y el del asco. Cada zona debe estar despejada porque en ellas iremos introduciendo otros productos de las siguientes actividades.

A continuación, el profesor elaborará nuevos grupos asegurándose de que existe un experto de cada emoción en cada equipo. La finalidad no será la de compartir otra vez cómo es cada emoción, sino la de garantizar que existe un experto que pueda ayudar a sus compañeros durante la actividad. Así, habrá un miembro de la alegría, otro de tristeza, otro de ira, otro de asco y un último de miedo.

La técnica utilizada se asemeja a la técnica de *Los seis sombreros de colores* de Edward Bono, pero difiere en determinados elementos. A cada grupo, se le dará cinco gafas de colores diferentes: rojo, amarillo, azul, verde y morado, de forma que todos los miembros tengan un par de gafas. Dicho par representará, mediante dicho color, a una emoción determinada. Es necesario asegurarse de que el alumno no sea experto en la emoción de las gafas que le ha tocado, asegurando un mayor aprendizaje. A través de la técnica **Situación problema**, se les planteará un conflicto distinto para cada uno de los grupos. La actividad consiste en que el equipo dialogue para buscar una solución a dicha problemática. Durante la interacción, cada alumno debe meterse en la piel de la emoción que represente sus gafas, actuando como tal. Gracias al mapa conceptual realizado en la anterior sesión, a la creación de los posters y a la exposición de éstos, los alumnos pueden identificar a la perfección las características y la forma de actuar que tiene cada emoción, por lo que podrán imitarlo sin ningún problema. En caso de dudas, el compañero experto en esa emoción orientará a su compañero en la interpretación del personaje.

Acabaremos la sesión realizando un **hexágono de evaluación**.

Para recoger todo lo trabajado en las tres sesiones de tutoría, se llevará a cabo la rutina de pensamiento de El todo y las partes. El objetivo es sintetizar lo aprendido sobre cada emoción durante las distintas actividades y destacar la importancia de cada una de ellas en el ser humano. A partir de esta técnica, los alumnos serán conscientes de que todas las emociones son necesarias y cumplen una función.

Rol del profesor

Dirigir la puesta en común, organizando los turnos de exposición y de preguntas.

Mantener el orden durante las exposiciones, asegurando que todos los grupos se respetan y se escuchan los unos a los otros.

Registrar los argumentos de las decisiones tomadas por cada grupo en la creación de los personajes.

Evaluar el producto final de cada grupo, siendo objetivo y honesto.

Crear los nuevos grupos asegurándose de que existe un experto de cada emoción en todos ellos.

Repartir el material para que no coincidan las gafas con los expertos de esa emoción.

Explicar de forma ordenada, clara y concreta la actividad que se va a llevar a cabo, yendo paso por paso para asegurar su comprensión.

Proponer el problema de forma individual a cada equipo.

Ir de grupo en grupo con el fin de cerciorarse de que se está realizando correctamente la actividad, solucionar dudas y resolver conflictos que surjan.

Rol del alumno

Dejar bien terminado el póster que ha creado el equipo.

Organizar la exposición a los compañeros, determinando qué se va a explicar y cómo se va a argumentar junto a qué parte explica cada alumno.

Exponer de forma clara, ordenada y comprensible el producto creado.

Mantener una actitud de respeto y de escucha activa hacia sus compañeros.

Evaluar de forma objetiva y sincera el producto de sus compañeros.

Respetar el turno de preguntas, planteando comentarios positivos y pudiendo hacer críticas pero siempre de manera constructiva. No despreciar el trabajo del resto de grupos.

Atender a las instrucciones del profesor sobre la actividad que se va a realizar.

Respetar el color de las gafas que le ha tocado, metiéndose en el papel y actuando acorde con las propias características.

Respetar el turno de palabra a la hora de buscar una solución conjunta, siendo consciente de que es una actividad y sus compañeros deben representar un papel determinado.

Evitar conflictos y solucionarlos si surgen.

Llegar a una solución entre todos para el problema que se les ha planteado.

Evaluación

- *Autoevaluación cualitativa*

El hexágono	
	<p>Se colocan en las paredes del aula unos carteles con las palabras:</p> <ul style="list-style-type: none">• Excelente• Muy bueno• Bueno• Regular• Necesito mejorar <p>Se les hacen preguntas sobre su aprendizaje. Los alumnos se tienen que levantar y colocar debajo del cartel que les defina lo que saben sobre el tema.</p> <p>Tipo de preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿Cómo te has metido en el papel?2. ¿Cómo te has expresado?3. ¿Has cumplido con tu rol?4. ¿Has respetado el turno de palabra?5. ¿Has escuchado y respetado las ideas de tus compañeros?6. ¿Cómo has resuelto el conflicto?7. ¿Cómo has trabajado en grupo?

4. DÉJATE LLEVAR

Asignatura: *Música*

Número de sesiones: 1

Objetivos

- ✓ Introducir la música como instrumento para transmitir emociones, aprendiendo a identificarlas.
- ✓ Favorecer el desplazamiento haciendo un uso adecuado del espacio.
- ✓ Potenciar el lenguaje corporal como medio de expresión.
- ✓ Generar consciencia de la importancia del lenguaje no verbal.

Material: Altavoces o reproductor de música y Espacio libre de obstáculos y amplio.

Recursos: ficha con las piezas musicales escogidas (*ver en anexos p.84*)

Desarrollo

El profesor buscará un espacio que sea grande y en el que los alumnos puedan desplazarse sin dificultad. Se puede empezar con una **actividad de relajación**, para ayudar a los alumnos a situarse en el momento y en el lugar que están. Así, estarán con una mejor predisposición a la hora de realizar la actividad y de implicarse en ella.

La técnica empleada será la relajación a través de una imagen mental. En ella, los alumnos están en una postura cómoda para ellos, alejados unos de otros y con los ojos cerrados. Sonará una música relajante y empezaremos con la toma de consciencia y el control de la respiración. Después, repasamos las partes desde la cabeza hasta los pies, manteniendo el control de la respiración. Por último, se les describirá el escenario de una playa, simulando que estamos allí, rodeados de elementos como la brisa del mar, el sonido de las olas, la textura de la arena, el calor del sol... Poco a poco, iremos recorriendo esta imagen mental, tras la cual, recobramos la consciencia de dónde estamos y volveremos mentalmente al aula.

En la segunda parte, el profesor pondrá diferentes piezas musicales y los alumnos deben moverse acorde al ritmo, a la velocidad, a la melodía... de cada una de ellas. Es importante explicar que tienen que desplazarse según aquello que les transmita la canción, de forma individual (evitando la interacción entre compañeros) y haciendo uso

de todo el espacio que existe. Cada pieza musical reflejará una emoción concreta, lo que busca que los alumnos sientan la emoción que les evoca y se dejen llevar por ella. La única emoción que no se trabaja en esta actividad es el asco, ya que resulta muy complejo encontrar una canción que lo refleje. Pueden acompañar el desplazamiento con movimientos corporales, posturas, expresiones faciales... la idea es que utilicen su cuerpo para representar aquello que les insinúe la canción, favoreciendo el uso y la expresión del lenguaje corporal.

Una vez escuchadas todas las piezas, se hará una vuelta a la calma. Los alumnos se juntarán en círculo y realizaremos la técnica **Un círculo muy crítico**. Iremos canción por canción, y los alumnos se irán levantando y harán un gesto que sintetice cómo se han sentido durante esa canción. Después, tendrán que explicárselo al resto de compañeros y compartir lo vivido en esta experiencia. Para terminar, determinarán qué emoción se corresponde con cada canción y cómo han representado corporalmente dicha emoción.

Rol del profesor

Garantizar que el espacio a utilizar es el adecuado para la actividad. Puede ser en una clase, en el patio o en alguna otra sala del colegio.

Crear un ambiente de relajación que favorezca la actividad de calma, asegurándose que los alumnos se implican en ella.

Asegurarse de que se respeta el turno de palabra, hablando solo si se tiene la pelota y manteniendo el silencio en actitud de escucha hacia los compañeros.

Intervenir en caso de que exista un conflicto o que no haya respeto entre los alumnos, con el fin de solucionar ambas faltas.

Escuchar las intervenciones de manera activa, registrando aquellas que sean interesantes o que le haya llamado la atención.

Mantener una actitud de observación.

Animar a los alumnos a que compartan, haciéndoles ver que la riqueza de sus aportaciones para el resto de los compañeros.

Guiar el diálogo e intervenir en el caso de que el diálogo se salga del tema o si no hay fluidez en las intervenciones.

Rol del alumno

Implicarse en la actividad de relajación, y haciendo un esfuerzo por seguir los pasos que el profesor indica.

Dejarse llevar por las canciones, haciéndose consciente de las emociones que le transmiten e intentando expresarlas a través de su cuerpo, tanto en el desplazamiento como en su movimiento.

Sintetizar lo sentido durante la canción en un gesto no verbal y compartirlo con el resto.

Compartir con el resto de compañeros la experiencia que han vivido, centrándose en el lenguaje corporal que han usado y en las emociones que han sentido.

Determinar qué emoción se corresponde con cada canción, argumentando sus opiniones.

Respetar a los compañeros, manteniendo el silencio y escuchando el resto de intervenciones. Si quieren comentar la aportación de otro compañero, deberán pedir el turno y evitar la ofensa o la falta de respeto hacia el otro.

Evaluación cualitativa

Un círculo muy crítico	
	Al terminar cualquier actividad forme con sus estudiantes un círculo, indíqueles que deben pensar en algún gesto que muestre cómo se sintieron durante la actividad que realizaron (sonreír, aplaudir, mover los hombros, hacer algún gesto, entre otros), permita que por turnos cada niño o niña exprese corporalmente como se sintió durante la actividad y al finalizar pida algunos voluntarios o algunas voluntarias que compartan por qué realizaron ese gesto.

6. MIRA MÁS ALLÁ

Asignatura: *Educación Plástica*

Número de sesiones: 1

Objetivos:

- ✓ Crear un ambiente adecuado para la observación detallada de las obras seleccionadas, mejorando su capacidad de atención y concentración.
- ✓ Identificar lo que transmiten las obras y concretarlo en una de las cinco emociones trabajadas.
- ✓ Compartir con el grupo la clasificación realizada, argumentando las respuestas y escuchando las de los compañeros.
- ✓ Llegar a una clasificación conjunta basada en un acuerdo mutuo.

Material:

- Obras de arte
- Tabla de clasificación obra-emoción

Recursos: Obras de arte escogidas (*ver en anexos p. 85*) y clasificación obras (*ver en anexos p.97*)

Desarrollo

Para poder entender el arte es fundamental pararse a contemplarlo previamente. Si no le dedicamos el tiempo suficiente, la esencia y todos los detalles que la acompañan seguirán ocultos ante nuestros ojos. Por ello, comenzaremos este proyecto desde el inicio: un primer contacto entre obra y espectador, un contacto que necesita de un espacio y de un tiempo determinados. Como no se recogen en ningún museo las obras seleccionadas, el museo vendrá a nosotros. Se imprimirán las imágenes de dichas obras a una escala adecuada para su observación y análisis. Se puede transformar el aula en un espacio adecuado para esta actividad, creando un ambiente de tranquilidad y de acogida que favorezca la capacidad de concentración y observación de los alumnos. Se dispondrán los cuadros alrededor de toda la superficie, asegurándose de que no están muy juntos entre sí y que están bien repartidos por el espacio. El resto de elementos

serán elegidos por el profesor: iluminación, silencio o música tranquila, disposición de las mesas... siempre teniendo claro que se busca crear un clima adecuado.

Esta actividad es totalmente individual, concienciando a los niños de que es algo personal y que no tienen que hablar entre ellos. Es fundamental que el primer contacto sea uno a uno, cara a cara entre alumno y obra. Sin esto, el proyecto carece de sentido, ya que queremos que se cree una nueva relación entre los niños y el arte. Es a partir de esta experiencia sobre la que vamos a articular todo el proyecto, por lo que debe salir bien. Si es necesario, se puede optar por realizar una actividad de relajación previa para introducir a los alumnos con una buena predisposición en la sesión.

Cada una de las obras elegidas representa una emoción de las cinco trabajadas en tutoría: ira, asco, alegría, tristeza y miedo. La elección de éstas se basa en dos criterios: variedad, tanto en las épocas como en los formatos, y claridad, de forma que la emoción que se transmita pueda ser reconocida sin ambigüedad o conflicto. Como ya hemos mencionado en el marco teórico, arte es más que la pintura al óleo. El arte recoge todo lo visual, es decir, escultura, pintura, arquitectura, creación de espacios, obras callejeras, carteles... y deben mostrarse también en la Educación Plástica. Por otro lado, que las obras pertenezcan a distintas etapas y contextos históricos crea una gran oportunidad de trabajar el contenido de la asignatura de Ciencias Sociales en relación con estas obras, de forma que se aborde desde una nueva perspectiva, motivadora y enriquecedora, del aprendizaje de los alumnos. Asimismo, la variedad de autores nos ayudará a ser conscientes de las múltiples posibilidades que existen para expresar la misma emoción. Esto nos asegura que nuestros alumnos son capaces de reconocerlas en cada una de sus facetas. Sin embargo, debemos tener presente que las obras elegidas deben ser claras para poder concretar lo máximo posible la abstracción propia de la naturaleza emocional. Hemos intentado evitar escoger obras que generen conflictos, tanto individuales como grupales, o que supongan una gran ambigüedad en su mensaje.

Tras una rigurosa búsqueda basada en los dos criterios previamente expuestos, se han seleccionado las siguientes obras: (se pueden ver en el anexo p.80)

❖ **MIEDO**

1. El miedo - Oswaldo Guayasamin
2. La muerte – Bansky
3. Yellow Islands – Jackson Pollock
4. La niña afgana – Steve McCurry



❖ **IRA**

1. Ambassadeurs: Aristide Bruant – Toulouse Lautrec
2. Sinnataggen – Gustav Vigeland
3. El grito – Edward Munch
4. El grito II – Oswaldo Guayasamin
5. La libertad guiando al pueblo - Delacroix



❖ **TRISTEZA**

1. El hombre roto – Charlotte Yazbek
2. Tristeza – Van Gogh
3. Child of Africa – Steve McCurry
4. Redes sociales - Bansky



❖ **ALEGRÍA**

1. Ritmo, alegría de vivir – Robert Delaunay
2. Higher – Steve McCurry
3. Albert Einstein – Arthur Sasse
4. Niños riéndose – desconocido
5. Corriendo por la playa – Joaquín Sorolla
6. Cartel publicitario – Coca Cola



❖ **ASCO**

1. Sin esperanza – Frida Kahlo
2. Saturno devorando a su hijo – Francisco Goya
3. La fuente – Marcel Duchamp
4. El asco personificado - Honoré Daumier



A los alumnos se les dará el tiempo necesario para observar cada obra con detalle. Además, tendrán una tabla de clasificación donde organizarán las obras del museo según la emoción que le transmita cada una de ellas. El objetivo que se persigue es que los alumnos identifiquen las emociones concretas según lo que sientan al observar dichas obras. Debe estar en argumentos que tengan sentido y validos, ya que la segunda parte de la actividad consiste en compartir con el resto de miembros del grupo la clasificación individual realizada. Dichos grupos pueden ser los de la actividad de tutoría, o se pueden cambiar, siendo conscientes de la necesidad de heterogeneidad y apoyo que debe existir en ellos. Además, será necesaria la distribución de roles entre los cinco miembros del equipo. Cada persona debe explicar la emoción que le ha transmitido cada obra y argumentando su elección. Una vez presentado el registro individual, cada grupo discutirá las clasificaciones presentadas, de forma que contrasten las diferentes propuestas y lleguen a un acuerdo sobre el tipo de emoción que transmite cada obra.

Finalmente, habrá una puesta en común entre todos los grupos cuyo producto será una clasificación conjunta de toda la clase. El profesor tendrá pegatinas de cada una de las emociones, las cuales irá pegando en la esquina de cada obra para identificar la emoción que se corresponde con ella. Lo hará tras llegar a un acuerdo toda la clase y después, dispondrá cada obra en el espacio de la emoción correspondiente según el acuerdo al que se ha llegado. Así, todas las obras que transmiten alegría se expondrán en la zona de la alegría, junto al póster, todas las obras que transmiten ira se expondrán en la zona de ira, junto a su póster, etc.

Rol del profesor

Disponer las imágenes de la forma más adecuada para que los alumnos puedan tener su espacio y su tiempo cuando las estén observando.

Hacer un buen uso del espacio, creando un ambiente adecuado para contemplar las obras, controlando elementos como la iluminación, el sonido ambiental, la disposición del mobiliario...

Introducir a los alumnos en la actividad para que se lleve a cabo de la mejor manera, pudiendo hacer una actividad de relajación.

Dar a los alumnos las tablas de clasificación para que quede constancia de sus conclusiones.

Crear los grupos de cinco de forma heterogénea, asegurándose de que los miembros se complementan y se pueden ayudar los unos a los otros.

Distribuir los roles propios del trabajo cooperativo: portavoz, moderador, observador, coordinador y supervisor.

Proporcionar los materiales necesarios a cada grupo y resolver dudas, dar ideas, aconsejar...

Garantizar que los grupos funcionan correctamente, observando de forma activa el trabajo en equipo. Si es necesario, resolver los conflictos que surjan en el aula.

Dirigir la puesta en común, organizando los turnos de palabra.

Mantener el orden durante las aportaciones, asegurando que todos los grupos se respetan y se escuchan los unos a los otros.

Favorecer el llegar a un acuerdo sobre la clasificación de las obras.

Identificar cada obra con la pegatina de la emoción adecuada y colocar cada una en la zona correspondiente.

Rol del alumno

Implicarse en la actividad, respetando y favoreciendo el ambiente creado por el profesor.

Trabajar su capacidad de observación, mirando con detalle cada obra y siendo consciente de aquello que le transmite.

Concretar lo sentido en una emoción de las cinco trabajadas, de forma coherente y razonada.

Compartir con los demás su clasificación, explicando el porque y qué es aquello que le ha llevado a realizar dicha clasificación.

Cumplir con el rol que tiene en el equipo.

Estar atento a las propuestas de los miembros del propio grupo y del resto de grupos de la clase.

Trabajar en equipo, evitando ir por libre y teniendo en cuenta las ideas de sus compañeros.

Ser consciente de que para trabajar en equipo a veces hay que ceder, pensando siempre en el bien común.

Exponer de forma clara, ordenada y comprensible los argumentos del grupo.

Mantener una actitud de respeto y de escucha activa hacia sus compañeros, y favorecer el llegar a un acuerdo sobre la clasificación final.

7. CONVIRTIENDO LO INVISIBLE EN VISIBLE

Asignatura: *Educación Plástica*

Número de sesiones: 2

Objetivos:

- ✓ Investigar y recabar información sobre el cuadro y su artista.
- ✓ Elaborar un producto que refleje los resultados de dicha investigación, que sea creativo.
- ✓ Estructurar la información de forma clara, concisa y breve, transmitiéndola de la manera más visual posible a los compañeros.

Material:

- IPads o recurso que permita la búsqueda de información
- Aquel que los alumnos necesiten para la elaboración de su producto.

Recursos: Cuadros seleccionados (*ver en anexos p. 93*)

Metodología: *técnica cooperativa*, Investigación grupal (*ver en anexos p.103*) y Collage evaluador (*ver en anexos p.104*).

Desarrollo

De entre todas las obras de arte trabajadas en la anterior actividad, se han seleccionado cinco, que se corresponden con las cinco emociones escogidas. Todas ellas pertenecen a la categoría de pintura, ya que la actividad tiene como objetivo un análisis desde el punto de vista artístico, y esta categoría da más juego a los alumnos en relación a elementos como el color, la textura, la perspectiva, la disposición de los personajes... Así, se pretende profundizar en el porqué de la clasificación realizada anteriormente. A pesar de haber sido argumentado, aquí no solo entran en juego elementos subjetivos como eran las opiniones o sensaciones de nuestros alumnos. Es el momento de ir más allá y de buscar razones objetivas que sustenten los criterios que se han elegido para determinar la emoción de cada cuadro. La técnica cooperativa empleada en esta sesión es **Investigación grupal**.

Para ello, se hará un estudio de cada obra, profundizando en el trazo de la pintura, la técnica usada, la iluminación, la perspectiva y la distribución del cuadro, junto a un estudio de sus personajes según su tamaño, sus expresiones... aprendiendo de qué manera los elementos transmiten esa emoción. Así, deben argumentar cuáles ha utilizado el autor para expresar las emociones impregnadas en cada cuadro. De esta forma, el análisis será de carácter artístico, fundamentándose en los conceptos trabajados previamente en el aula.

Por otro lado, deberán investigar acerca del autor: su vida, su carácter, su obra... con el fin de que los alumnos se den cuenta de que todo ello se plasma en el cuadro. Así, obras que han sido pintadas cuando el autor estaba triste o vivía una desgracia, poseen ese componente. Los alumnos deben ser conscientes de que una obra nos relata más que lo que se ve a simple vista: nos cuentan historias de su autor. Además, esto les ayudará a ver que, todo aquello que sale de nosotros, se lleva una parte de nosotros con ella. Al fin y al cabo, expresamos aquello que albergamos en nuestro interior.

Tras la investigación, cada grupo debe idear un producto que plasme todo aquello que han aprendido. Este producto debe ser visual, por lo que deben usar la creatividad y la imaginación para crearlo. Pueden usar todo el material que necesiten y crear cualquier cosa, con tal de estar acorde con el cuadro y lo que se quiere transmitir. Es fundamental que en este producto quede reflejado cuáles son los elementos y la manera en la que el artista los ha usado para transmitir la emoción correspondiente. Así, deben enseñar al resto de sus compañeros cómo los elementos artísticos son fundamentales para la expresión de sentimientos en el arte, ya que son los que dan la esencia al cuadro. Por otro lado, debe estar presente la información más importante del autor a través de un código QR.

Un ejemplo puede ser una paleta de colores, donde cada pegote de color sea un elemento distinto.

Cada grupo expondrá de forma argumentada y con claridad el producto final al resto de la clase, explicando de qué manera el artista ha usado los diferentes elementos artísticos para expresar la emoción concreta y qué historia hay detrás de esa obra y su autor. Durante la exposición, el profesor evaluará el trabajo de los alumnos a través de una

rúbrica. Tras cada exposición, habrá un turno de preguntas para asegurarse que toda la clase ha entendido lo que se le ha explicado, siendo fundamental que todos comprendan y aprendan todos los conceptos. El profesor colocará cada producto en el espacio de la emoción correspondiente, para que sea visible para todos.

Para terminar, los alumnos llevarán a cabo una autoevaluación mediante la técnica de **Collage evaluador.**

Rol del profesor

Explicar de forma ordenada, clara y concreta la actividad que se va a llevar a cabo, yendo paso por paso para asegurar su comprensión.

Repartir el cuadro a cada grupo y asegurarse de que cuentan con los recursos necesarios para realizar la investigación.

Ir de grupo en grupo con el fin de cerciorarse de que se está realizando correctamente la actividad, solucionar dudas y resolver conflictos que surjan.

Dirigir la puesta en común, organizando los turnos de exposición y de preguntas.

Mantener el orden durante las exposiciones, asegurando que todos los grupos se respetan y se escuchan los unos a los otros.

Registrar la información explicada, tanto la respectiva a lo artístico como la respectiva al autor.

Evaluar el producto final de cada grupo a través de una rúbrica.

Rol del alumno

Investigar y buscar información en diversos recursos acerca de la obra y de su autor.

Seleccionar los datos que consideren más importantes en relación a los componentes artísticos del cuadro.

Explicar de forma argumentada qué elementos se han escogido y qué uso se ha hecho de ellos para transmitir una emoción en concreto.

Crear un producto creativo que guarde conexión con el tema y que refleje la información de manera visual.

Cumplir con el rol que tiene en el equipo.

Estar atento a las propuestas de los miembros del propio grupo y del resto de grupos de la clase.

Trabajar en equipo, evitando ir por libre y teniendo en cuenta las ideas de sus compañeros.

Ser consciente de que para trabajar en equipo a veces hay que ceder, pensando siempre en el bien común. Organizar la exposición a los compañeros, determinando qué se va a explicar y cómo se va a argumentar junto a qué parte explica cada alumno.

Exponer de forma clara, ordenada y comprensible el producto creado.

Mantener una actitud de respeto y de escucha activa hacia sus compañeros.

Respetar el turno de preguntas, planteando comentarios positivos y pudiendo hacer críticas pero siempre de manera constructiva. No despreciar el trabajo del resto de grupos.

Implicarse en la autoevaluación, siendo consciente de lo vivido y de lo aprendido durante el proceso.

Evaluación

- *Autoevaluación cualitativa*

Collage evaluador	
	Este instrumento de evaluación tiene como objetivo que el alumno realice una autoevaluación sobre el trabajado realizado. Para ello, creará un collage con recortes de periódicos, revistas, de diferentes texturas... combinándolos de forma que expresen cómo se han sentido durante la actividad, además de reflejar su implicación en ella.

▪ *Heteroevaluación cuantitativa*

Categoría	4	3	2	1
Contenido acerca de la obra	En el producto queda reflejado lo que hay detrás de la obra y aquello que el autor quiere transmitir. Además, aparece información relevante sobre ella.	El producto refleja lo que el autor quiere transmitir con ella y algún dato relevante.	En el producto se refleja solo aquello que el autor quiere transmitir en su obra.	En el producto solo aparece la información básica sobre la obra, sin aportar ningún dato que no se pueda encontrar en internet
Biografía del autor	Está bien sintetizada y organizada, resalta lo más importante y se relaciona con la obra. El código QR funciona bien.	La información está sintetizada y organizada, resaltando lo importante. El código QR funciona.	Hay demasiada información, no se ha hecho una selección de lo más importante. El código QR funciona.	La información es pobre y está desordenada. No guarda relación con la obra. El código QR no funciona.
Creatividad	El producto es creativo y original, y guarda relación con la obra y la emoción.	El producto es original, aunque no guarda relación con la obra y la emoción.	El producto no es creativo pero sí refleja la obra y la emoción.	El producto no es original, y no tiene sentido con respecto a la obra.
Uso de elementos artísticos	Se hace uso del conocimiento artístico aprendido. Los elementos escogidos transmiten el mensaje y la emoción de la obra	Se hace uso del conocimiento artístico aprendido. Los elementos son adecuados pero no transmiten del todo el mensaje y la emoción.	Los elementos no se adecúan mucho al mensaje y a la emoción. Son insuficientes.	No se hace uso del conocimiento artístico y los elementos son aleatorios, sin relación alguna.
Presentación oral	El alumno se expresa con fluidez, demuestra conocimiento sobre el tema y explica con claridad su producto. Se presenta de forma equilibrada.	El alumno se expresa con fluidez, demuestra conocimiento sobre el tema, pero no queda muy claro el sentido del producto.	El alumno se expresa correctamente y explica el producto sin entrar en detalle. Este desequilibrado entre los compañeros.	El alumno no se expresa correctamente, no maneja el conocimiento y no se entiende el producto. La distribución es mejorable.

8. RECUERDOS ESENCIALES

Asignatura: *Educación Plástica*

Número de sesiones: 2 (1 de Plástica y 1 de Música)

Objetivos:

- Tender un puente entre el proyecto y las experiencias personales de los alumnos.
- Asociar una canción a una emoción determinada.
- Plasmar en papel lo sentido durante la actividad, aquello que la canción y el recuerdo les transmita.
- Favorecer la toma de conciencia de los alumnos sobre sí mismos y sus emociones.

Material:

- Cascos para escuchar música
- Pinturas, colores, rotuladores...
- Hojas DIN A3

Recursos:

Desarrollo

Haciendo alusión a la película, les pediremos a nuestros alumnos que asocien cada una de las emociones trabajadas a alguna experiencia personal de algún momento de su vida, seleccionando aquella donde hayan sentido esa emoción determinada. Tendrán una semana para poder pensarlo en casa y así, poder tener tiempo para repasar sus experiencias y elegir aquellas que crean más adecuadas.

Por otro lado, en una clase de Música, tendrán toda la hora para buscar y seleccionar canciones para cada una de esas emociones y que, a su vez, se corresponda con las distintas experiencias. Una vez tengan ambas cosas, podremos comenzar a trabajar en la actividad. De manera individual, cada alumno escuchará la canción correspondiente a cada emoción, y a la vez, recordará la experiencia vivida. La canción, junto al recuerdo, serán la fuente de inspiración del alumno, el cual, tendrá que plasmar artísticamente en

el papel los sentimientos y las emociones que surjan en él. Así, se convertirá en un artista que cuenta una historia, que traza sobre el papel una parte de él. Los niños tienen total libertad para realizar dichas creaciones, dibujando lo que la música y su experiencia le transmita.

El alumno pintará cinco obras distintas, una por cada emoción. Es fundamental que los contenidos artísticos estén directamente relacionados con la emoción, además de que se refleje en la obra el recuerdo seleccionado. Una vez acabado, se compartirá con el resto de la clase de forma voluntaria, para no obligar a los alumnos que se sientan incómodos a la hora de dar detalles personales.

Dichas creaciones serán expuestas junto a los pósteres y las obras de arte, creando nuestro propio Museo de las emociones.

Rol del profesor

Proporcionar los materiales necesarios para la actividad.

Atender a dudas, conflictos, peticiones... de los alumnos.

Recordar que deben pensar en experiencias personales y acordar con el profesor de Música una sesión para que busquen las canciones adecuadas.

Rol del alumno

Repasar sus vivencias y elegir aquellas que más le transmitan las cinco emociones trabajadas.

Seleccionar las canciones que mejor se correspondan con la emoción y el recuerdo elegido.

Utilizar la creatividad y los sentimientos para construir su creación, siendo conscientes de que con ella relatan una historia y una parte de sí mismos.

Involucrarse en la actividad y no tener vergüenza de expresar aquello que sienten por dentro.

Aplicar las técnicas artísticas trabajadas en la asignatura de Plástica y en la actividad de análisis e investigación de las obras de arte.

9. CONSTRUCTORES EMOCIONALES

Asignatura: *Educación Plástica*

Número de sesiones: 2

Objetivos:

- Recoger todo lo aprendido en el proyecto mediante un producto final.
- Idear y crear un espacio que transmita al espectador una emoción concreta, jugando con los elementos puestos en él.

Material:

- Todo aquel que necesiten los alumnos.

Recursos: foto ilustrativa (*ver en anexos p.98*)

Desarrollo

El profesor crea cinco grupos, cada uno de los cuales se corresponde con una emoción concreta. Esta actividad consiste en la elaboración del producto final del proyecto. El objetivo principal es recoger todo lo trabajado y lo aprendido durante el proceso y aplicarlo en un último producto. Serán los propios alumnos los que ideen, diseñen y creen autónomamente y siendo ellos los autores, de forma que el profesor se limita a dar unas pautas base.

Para poder realizar esta actividad es necesario contar con cinco espacios, al menos durante el proceso y la exposición final.

El producto es la creación de un espacio dedicado a esa emoción, a través de los siguientes elementos:

- Música: elegir canciones o melodías que nos hagan sentir esa emoción a través del sentido del oído.
- Color: aprovechar su capacidad de expresar emociones, y crear mezclas que saquen todo su potencial, siendo percibidas a través del sentido de la vista.
- Texturas: utilizar diferentes combinaciones que transmitan la emoción mediante el sentido del tacto.

- Arte: introducir elementos artísticos como imágenes, murales, pinturas... que nos acerquen a vivenciar la emoción mediante el sentido de la vista. Incluso, se pueden introducir elementos audiovisuales como vídeos.
- Iluminación: jugar con las luces y las sombras para generar en el espectador aquello que se quiere difundir.
- Objetos: poder usar distintos elementos que ayudan a crear las sensaciones que buscan, aprovechando su forma, tamaño, color y la disposición en la que son colocados.

Los alumnos contarán con dos sesiones para planificar y crear el espacio por grupos.

Una vez acabados los espacios, el profesor evaluará los productos mediante una rubrica. Además, los miembros de cada equipo se evaluarán los unos a los otros en relación a las actitudes y el trabajo realizado durante el proceso. Heteroevaluación.

Rol del profesor

Explicar las pautas que sirven de base para la creación del espacio.

Asegurarse de que cuentan con cinco espacios disponibles para el proyecto.

Orientar al alumno en la construcción, ayudándole en las dificultades, resolviendo sus dudas y guiándole en el proceso si fuese necesario.

Permitir que sean los propios alumnos los protagonistas de esta experiencia, y favorecer que lleven a cabo sus ideas.

Vigilar que el espacio no posee elementos inadecuados o censurables.

Mediar en los conflictos que surjan si fuese necesario y garantizar que los alumnos saben comportarse.

Rol del alumno

Cumplir las pautas básicas del producto, a partir de las cuales, pueden construir el espacio.

Usar al profesor como apoyo para ser aconsejar, guiar y resolver conflictos.

Idear y planificar el espacio entre todos, antes de ponerse manos a la obra.

Introducir todos los elementos sugeridos acorde con la emoción que se busca transmitir.

Aprovechar todos los sentidos del ser humano para generar dicha emoción.

Tener en cuenta todo lo aprendido en el proyecto a la hora de crear el espacio, aplicando su conocimiento a esta práctica.

Trabajar en equipo, evitando ir por libre y teniendo en cuenta las ideas de sus compañeros.

Ser consciente de que para trabajar en equipo a veces hay que ceder, pensando siempre en el bien común.

Tener iniciativa en la actividad, mostrando entusiasmo y aportando ideas al grupo. Ayudar en el proceso y participar de forma activa en él.

Evaluar a los miembros de su equipo de forma crítica, honesta y objetiva.

Evaluación

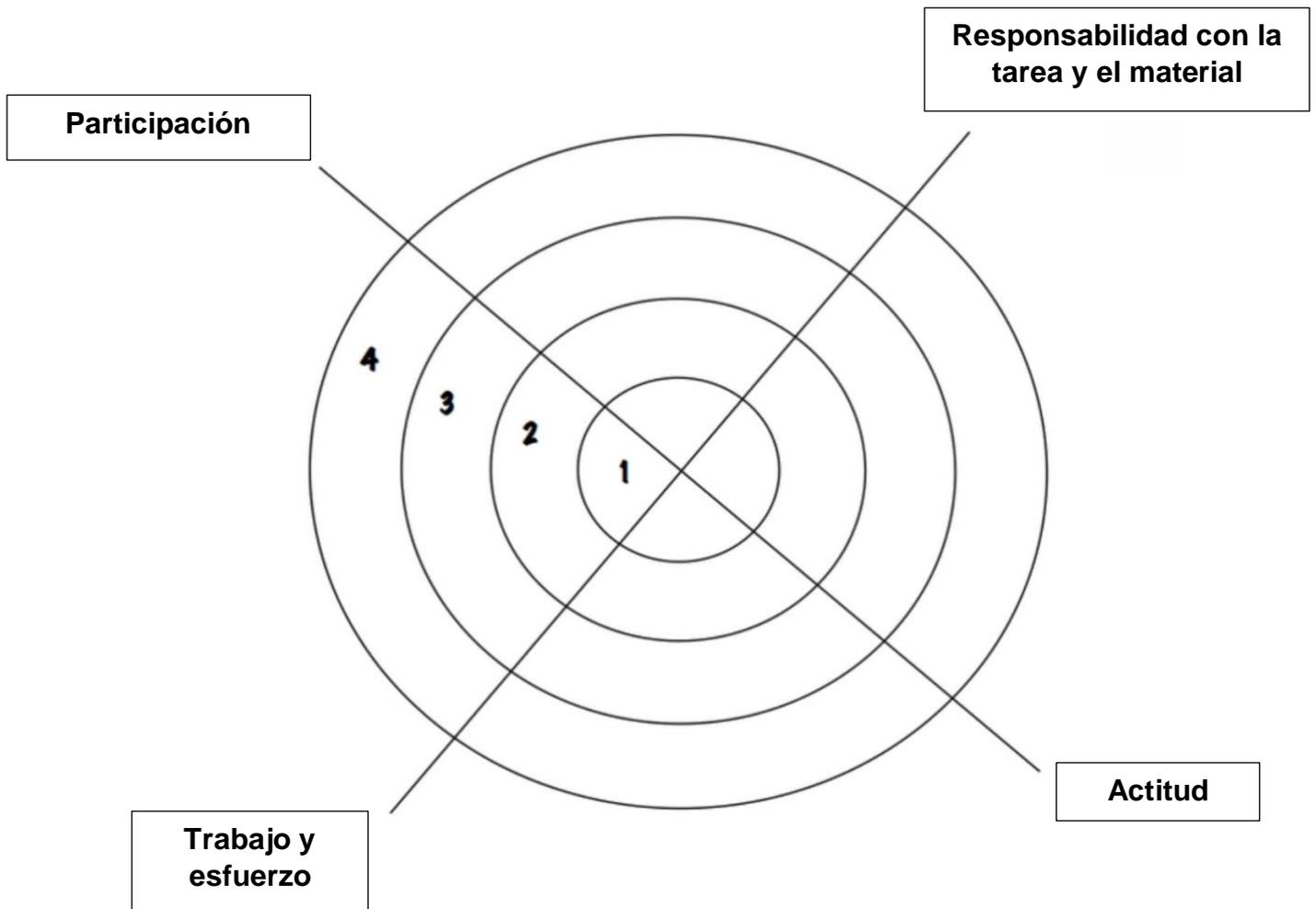
- *Autoevaluación cualitativa*

Escalera de metacognición	
	<p>Esta herramienta permite al alumno hacerse consciente del proceso de aprendizaje, identificando los puntos fuertes, los fallos, los instrumentos utilizados, lo aprendido, la aplicación de esto... Gracias a esta escalera, el alumno mejora su autoconocimiento y se convierte en protagonista de su aprendizaje.</p> <p>Los peldaños son:</p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué he aprendido?2. ¿Cómo lo he aprendido?3. ¿Para qué me ha servido?4. ¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?

▪ *Heteroevaluación cuantitativa*

Categoría	4	3	2	1
Elementos: música, color, textura...	Los alumnos seleccionan los elementos más adecuados y los combinan sacando el máximo provecho.	No todos los elementos son adecuados pero se combinan bien.	Los elementos son los adecuados pero no se combinan de forma correcta, siendo un caos.	Ni los elementos son los adecuados ni la distribución de éstos es la correcta para sacarle partido.
Creatividad	El espacio es creativo, rompiendo las barreras y transportando al espectador a otro lugar.	El espacio es original e imaginativo, pero le falta esa chispa de creatividad.	El espacio no es muy creativo, la idea en su conjunto se parece a otros espacios ya vistos.	El espacio no es creativo ni original, no hay nada que refleje que se haya hecho con imaginación.
Transmisión de emociones	El espacio y los elementos que le conforman transmiten la emoción concreta en todos los aspectos.	El espacio transmite la emoción concreto, pero hay elementos que no consiguen hacerlo adecuadamente.	El espacio transmite débilmente la emoción, siendo confusa al parecer que transmite otra emoción similar.	El espacio no transmite ninguna emoción en concreto.
Espacio en conjunto	El espacio en conjunto tiene coherencia y sentido, sus elementos se unen hasta formar uno global.	El espacio en conjunto tiene coherencia y sentido, pero sus elementos parecen disgregados y separados entre si.	El espacio en conjunto no tiene coherencia, a pesar de que los elementos son los adecuados.	El espacio en conjunto no tiene sentido, pareciendo una mezcla de muchas cosas y de nada a la vez.
Trabajo en equipo	El equipo se entiende muy bien, se ve que han participado todos por igual y que han unido sus ideas para crear una común.	El equipo se entiende bien, pero se ve que unos tiran más que otros, ya sea por falta de ganas o por no saber escuchar al otro.	El equipo no se entiende muy bien, pero han participado todos. Se ha implantado una idea en vez de llegar a una común.	El equipo se pelea constantemente, los miembros no logran ponerse de acuerdo en el producto y el resultado es mediocre.

- *Coevaluación cuantitativa*



10. ¡ABRE BIEN TUS SENTIDOS!

Número de sesiones: 4 (una mañana) y 1 de Plástica.

Objetivos:

- Compartir con los padres el fruto de todo el trabajo realizado durante el proyecto.
- Exponer de forma clara y argumentada la elección de los elementos que componen el espacio.
- Reforzar el vínculo entre escuela y familia, con el fin de favorecer la educación de nuestros alumnos.
- Hacer conscientes a los padres del aprendizaje de sus hijos.

Material:

- Espacios creados.

Recursos: foto ilustrativa (*ver en anexos p.98*)

Desarrollo

La última sesión será la exposición del producto, pero esta vez contaremos con la visita de los padres. Gracias a este taller compartido con las familias, se refuerza el vínculo entre escuela y colegio, ofreciéndoles una experiencia que les permita vivenciar lo que sus hijos aprenden en el colegio. Por otro lado, esta visita resulta una gran fuente de motivación para los alumnos, los cuales, se involucrarán mucho más en la creación de la actividad y podrán vivir esta experiencia de manera emocionante.

Se concretará una fecha y una hora razonable para que puedan acudir el mayor número de padres a la presentación del producto. Se les notificará con antelación para que puedan planificarse y poder acudir al centro. Con los que vengan, se crearán cinco grupos, los cuales, irán rotando por los diferentes espacios, estando 15 minutos aproximadamente en cada uno. Los alumnos estarán en su espacio correspondiente y se encargarán de guiar y de hacer vivenciar a los padres la emoción que buscan transmitir. Antes de que continúen con el recorrido, les explicarán los elementos presentes y la razón por la que se han elegido.

El profesor tendrá que asegurarse de que todo salga bien y que la visita se produce de forma ordenada y sin ningún altercado. Además, irá tomando notas y observando las intervenciones de los alumnos para evaluar el espacio creado mediante una rúbrica.

Una vez que los padres han pasado por todos los espacios, el profesor les guiará por el museo de las emociones de la clase, enseñándoles los productos de las actividades que hemos realizado durante el proyecto. Para finalizar la experiencia, nos juntaremos en el aula y haremos una puesta en común. Tanto los padres como los alumnos están invitados a compartir cómo se han sentido, aquello que han vivido, qué les ha gustado, qué mejorarían...

Una vez terminado el taller y cuando los padres ya se hayan ido, los alumnos cerrarán el proyecto completando la escalera de metacognición, donde reflejen el aprendizaje realizado durante los últimos meses.

El profesor ofrecerá la misma visita a otros cursos, para compartir de manera horizontal el trabajo realizado durante el proyecto y que les sirva de aprendizaje y de inspiración.

Rol del profesor

Organizar la visita, estableciendo una fecha y una hora concretas para que los padres vengan a ver el proyecto.

Asegurarse de que todo está preparado para que los padres puedan vivir esa experiencia, ayudando a los alumnos con todo lo que necesiten.

Servir de apoyo durante la visita, coordinándola y organizándola sin quitarle el papel protagonista a los alumnos.

Evidenciar todo aquello que observe para poder tenerlo en cuenta en la evaluación de cada grupo.

Recorrer con los padres el museo de las emociones, para que puedan ver el resto de productos realizados durante el proyecto.

Dirigir la puesta en común, dando el turno de palabra y guiando las intervenciones de los padres y de los alumnos.

Darles a los padres un feedback acerca del trabajo de sus hijos.

Animar a los alumnos a completa la escalera de la metacognición con honestidad e implicándose en la tarea, reflexionando las respuestas que dan.

Dar por terminado el proyecto y realizar un feedback a los alumnos, dándoles además el resultado de la evaluación.

Rol del alumno

Preparar el espacio para la visita de los padres, repartiendo el rol de cada miembro del equipo para saber de que se ocupará cada uno.

Organizar la explicación de los elementos del espacio y del espacio en sí, con el fin de que los padres entiendan el sentido.

Colaborar y trabajar en equipo para que los padres puedan vivenciar el espacio y la emoción que se quiere transmitir con él.

Intervenir en la puesta en común, respetando el turno de palabra y hablando de forma adecuada y educada.

Escuchar de manera activa a los padres y a sus compañeros, respetando sus opiniones.

Realizar la escalera de metacognición de forma honesta y objetiva, reflexionando sobre el proceso realizado durante el proyecto.

Tener en cuenta al profesor como guía y como ayuda en la actividad.

Rol de los padres

Hacer todo lo posible para acudir al centro el día propuesto.

Dejarse guiar durante la visita, implicándose en aquello que se le pida y viviendo de manera profunda la experiencia.

Esforzarse por experimentar las emociones que cada espacio les transmite, escuchando a los alumnos e interesándose por sus explicaciones.

Intervenir en la puesta en común, compartiendo su vivencia y dando un feedback acerca del proyecto realizado.

9. Conclusiones.

Una vez cerrada la propuesta de intervención, resulta necesario resaltar ciertos criterios que den por concluido este trabajo de fin de grado. El primer paso consiste en comprobar si se han cumplido los objetivos previos al desarrollo de la propuesta. Creemos que este proyecto de innovación da respuesta a las metas planteadas al comienzo del mismo, dado que se ha logrado crear un proyecto innovador e interdisciplinar, que conecta emocionalmente a los alumnos con su aprendizaje y que rompe toda barrera con la realidad que le rodea. Posee los elementos propios de todo proyecto de innovación (marco teórico, cronograma, actividades, evaluación...), que hacen posible que pueda ser llevado a la práctica en cualquier colegio que cumpla las características descritas en el contexto. Concretamente, este proyecto es una oportunidad para trabajar la inteligencia emocional de nuestros alumnos, ayudándoles a identificar las emociones básicas del ser humano. Así, a través de esta propuesta, cumplimos nuestro objetivo de favorecer que los niños sean capaces de reconocer en ellos mismos dichas emociones. Sin duda, esto les brinda una herramienta fundamental para aprender a regularse emocionalmente y poder resolver situaciones de la vida cotidiana.

Por otro lado, gracias a esta intervención, cualquier profesor que la ponga en práctica se hace consciente de las múltiples oportunidades que esconde la Educación Plástica, debido a las diferentes formas que toma a lo largo de las actividades. A esto se suma la introducción de Tutoría y Música como asignaturas complementarias, favoreciendo el trabajo interdisciplinar. Esta colaboración nos permite romper las fronteras de los saberes para dar una visión más global del aprendizaje, la cual se aproxima más a la realidad que aquella que compartimenta el contenido. Este proyecto anima a dejar volar la imaginación de cada uno, sabiendo que cualquier idea que nos propongamos puede ser llevada a cabo. Además, esta nueva mirada hacia el arte se traslada a los alumnos partícipes en la propuesta. Éste es tomado como protagonista durante toda la intervención, logrando nuestro objetivo de darle una mayor importancia. Se desarrolla su capacidad crítica, su autonomía, la autoexpresión, la autorregulación... es decir, la

inteligencia intrapersonal junto a un trabajo continuo de la inteligencia interpersonal, mediante técnicas cooperativas, entre muchas otras.

Con respecto a la ley, se han logrado trabajar todos los contenidos con relación a la Educación Plástica y Visual, de manera que el proyecto ofrece los recursos y las herramientas necesarias para que todo alumno que participe en él sea capaz de alcanzar los estándares de evaluación seleccionados. Creemos que los criterios de evaluación se corresponden con los objetivos propuestos, de tal forma que las herramientas planteadas para evaluar se ajustan al grado de aprendizaje que queremos medir. Si leemos con profundidad la ley, nos damos cuenta de las diversas posibilidades que hay en esta propuesta para incluir otras asignaturas en el trabajo interdisciplinar. Como mejora, incluir Ciencias Sociales dado a la conexión entre las obras de arte y las distintas etapas de la Historia, Lengua dada la importancia de la expresión, tanto oral como escrita, o Inglés, pudiendo incluir contenido relacionado con Arts.

Sin embargo, este proyecto de innovación presenta a su vez debilidades que pueden ser mejoradas y adaptadas para un mejor resultado. Por un lado, se hace evidente que esta intervención requiere de un gran número de sesiones, característica que puede ser difícil de conciliar en el curso escolar. Somos conscientes de que las programaciones son muy rígidas y dan poco margen para proyectos tan amplios. Una posible solución sería ajustar el número de sesiones, reduciéndolas o ampliando en el espacio temporal. La colaboración entre distintos profesores ayudaría a disminuir la carga de trabajo que supone este proyecto, dividiéndose tanto las sesiones como los elementos a evaluar. Por otro lado, la propuesta requiere de una cantidad elevada de recursos, los cuales, pueden ser difíciles de reunir en ciertos contextos. Todo esto hace de dicha propuesta una intervención ambiciosa que puede ser difícil a la hora de ponerse en práctica.

Por otro lado, se queda corta acorde al trabajo de la inteligencia emocional, ya que solo abarca la identificación de las emociones. Como mejora, se puede establecer una continuidad con otros cursos, con el fin de que los resultados no se queden en el aire y pueda mantenerse el aprendizaje emocional. A esto se junta su dificultad en Primaria, dado el nivel de complejidad y de abstracción, lo cual puede complicar la tarea a los alumnos, tanto en su comprensión como en la consecución de objetivos. En *anexos p.107* encontramos una rubrica que evalúa la propuesta de innovación.

No obstante, el proyecto es perfectamente moldeable y adaptable a las distintas situaciones o necesidades existentes. La clave está en reconocer esta propuesta como un baúl de ideas que pueda ayudar a otros docentes a crear cosas nuevas, concretamente, a experimentar con la Educación Plástica y Visual. El objetivo es abrir la mente a un mundo lleno de ideas que pongan en marcha a los profesores en este campo. Este proyecto busca y logra inspirar a todo agente educativo que tenga una nueva mirada. Una mirada capaz de ver todas las posibilidades que encierra el arte tras de sí y que lo convierten en una herramienta poderosa para el aprendizaje de los niños. Así, esta intervención quiere demostrar que es posible otro tipo de educación, una donde el alumno y el profesor caminen de la mano hacia un aprendizaje para la vida. Y este tipo de aprendizaje no es posible si no se crea consciencia de la importancia de educar la inteligencia emocional de nuestros alumnos, para que se conviertan en personas íntegras capaces de lograr su bienestar, tanto personal como profesional. Y sin duda, este proyecto de innovación trabaja los aspectos aquí descritos, acercando al profesor y a los alumnos a aquello con lo que todo docente suena hacer realidad.

10. Referencias bibliográficas.

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Barcelona: Catarata.
- Acaso, M & Megías, C. (2017). *Art Thinking: cómo el arte puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación .
- Albano, A. A., & Price, G. (2014). *Artes plásticas. Artes y emociones que potencian la creatividad*, 89-104.
- Aránzazu, C. (2014). *La obra de arte como recurso para la educación en valores en educación Primaria* (trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid, Palencia.
- Arceo, F. D. B., Arceo, F. D. B., & Lemini, M. A. R. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. McGraw-Hill.
- Borrego, V. A., Otero, V. D. C. H., Flores, M. M., & González, M. T. R. (1910). Trabajo por proyectos: aprendizaje con sentido. *Revista Iberoamericana de educación*, (52/5).
- Coll, C. (2008). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, 72, 17-40.
- Digión, M. A., & Autino, B. D. C. (2008). Una experiencia de autoevaluación y coevaluación en grupos numerosos.
- Dueñas Buey, M. L. (2002). Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa.
- Duncan, N. (2007). Trabajar con las Emociones en Arteterapia. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 2, 39-49.
- García Retana, J. A. (2011). Modelo educativo basado en competencias: importancia y necesidad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 11(3).
- Gardner, H. (2002). *La mente no escolarizada: cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*. Madrid: Paidós.
- Ivcevic, Z., Hoffman, J., & Brackett, M. (2014). *Artes y emociones que potencian la creatividad*. *Fundación Botín*.

- LaCueva, A. (2006). La enseñanza por proyectos: ¿mito o reto?. *Reforma de la Educación Secundaria*, 15.
- Landazabal, M. G., & Oñederra, J. A. (2010). Inteligencia emocional en las víctimas de acoso escolar y en los agresores. *European journal of education and psychology*, 3(2), 243-256.
- León, B. (2009). Salud mental en las aulas. *Revista de Estudios de Juventud*, 84, 66-83.
- Muñoz-Repiso, A. G. V., Gómez-Pablos, V. B., & García, C. L. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (42), 65-74.
- Perrenoud, P. (2006). Aprender en la escuela a través de proyectos: ¿por qué?, ¿cómo?. *Reforma de la Educación Secundaria*, 115.
- Prieto, M. D. M. M., & Manso, M. J. A. (2014). Inteligencias múltiples, ¿ocho maneras diferentes de aprender?. *EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, (17), 103-116.
- Pujolàs, P., Riera, G., Pedragosa, O., & Soldevila, J. (2005). *APRENDER JUNTOS ALUMNOS DIFERENTES (I) El "qué" y el "cómo" del aprendizaje cooperativo en el aula*. España: Octaedro.
- Rego, M. A. S., Moledo, M. D. M. L., & Caamaño, D. P. (2009). Aprendizaje cooperativo: práctica pedagógica para el desarrollo escolar y cultural. *Magis, revista internacional de investigación en educación*, 1(2).
- Secretaría Educación Pública. (2009). Programas de Estudio 2009. Primer grado. Educación básica, Primaria. *Secretaría de Educación Pública (SEP) México*. Recuperado el 15 de Junio de 2011 de <http://www.siracfc.sep.gob.mx/docs/Catalogo2009/ProgramaPrimerGrado.pdf>
- Sotelo, A. F., & Arévalo, M. G. V. (2015). Proceso de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación para caracterizar el comportamiento estudiantil y mejorar su desempeño. *Revista San Gregorio*, 1(9), 6-15.

Suárez Basto, O. E. (2008). La mediación y la visión positiva del conflicto en el aula: marco para una pedagogía de la convivencia. *Diversitas*, 4(1), 187-199.

Torres, L. (2016). *Inteligencia emocional, autoconcepto y autoestima a través de la educación plástica* (trabajo de fin de grado), Universidad de Valladolid, Palencia.

Varas, M., & Zariquiey, F (2011). Técnicas formales e informales de aprendizaje cooperativo en J.C Torrego (coord.) *Alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo*. (pp. 505-560) Madrid. Fundación SM.

11. Anexos.

11.1 Recursos para el profesor

GUIÓN DE PREGUNTAS PARA EL CINE FORUM

¿Qué es lo que más te ha gustado de la película? ¿Y lo que menos?

¿Qué es lo que más te ha llamado la atención?

¿Qué crees que intenta decirnos esta película?

¿Cambiarías algo de la película? ¿Qué otro final podría tener?

¿Te has sentido identificado en algún momento de la película? ¿Y con algún personaje en concreto?

¿Crees que todas las emociones son importantes?

¿Podríamos vivir sin emociones?

¿Crees que es bueno fingir que estamos contentos cuando no lo estamos?

¿Cuál es la clave para que funcionen bien nuestras emociones?

¿Hay que dejarse llevar por la ira?

¿A qué tienes miedo? ¿Alguna vez te ha impedido hacer cosas?

¿Qué te ayuda cuando estás enfadado?

¿Crees que siempre hay que estar contento?

¿Qué otras opciones a escaparse de casa crees que tenía Riley?

¿Qué te sale hacer cuando estas triste/ contento/ enfadado/ asustado/ asqueado?

¿Qué cosas te dan asco?

¿Qué cosas te ayudan a ti cuando sientes que nadie te entiende?

¿Quién te consuela cuando estás triste?

¿Cómo crees que experimentar esos sentimientos te ayuda a entender mejor a tus amigos y compañeros de clase?

FICHA DE LA PELÍCULA INSIDE OUT

Título original: Inside Out

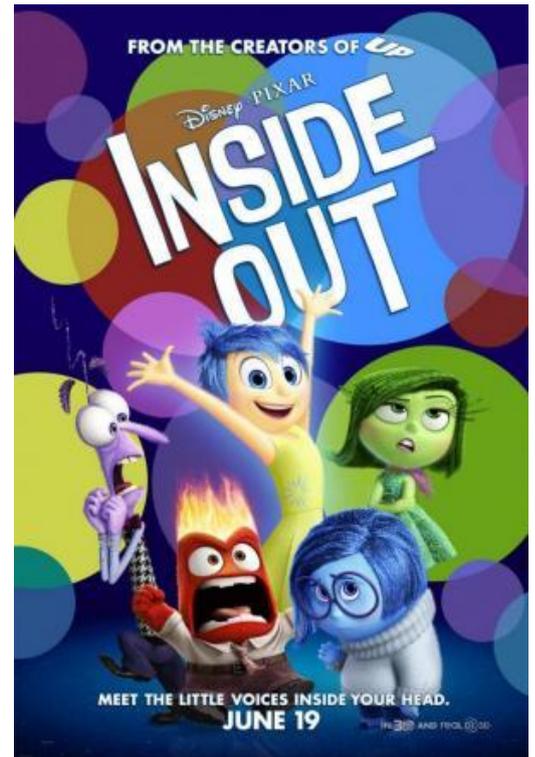
Año: 2015

Duración: 94 min.

País: Estados Unidos Estados Unidos

Dirección: Pete Docter, Ronnie Del Carmen.

Guión: Pete Docter, Meg LeFauve, Josh Cooley (Historia: Pete Docter, Ronnie Del Carmen)



Reparto: Amy Poehler, Bill Hader, Lewis Black, Mindy Kaling, Kyle MacLachlan, Lori Alan, Richard Kind, Diane Lane, Paula Pell, Bobby Moynihan, John Ratzenberger, Rashida Jones

Productora: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures

Género: Animación. Fantástico. Aventuras. Comedia | Infancia. Familia. Cine familiar. Pixar. 3-D

Sinopsis

Riley es una chica que disfruta o padece toda clase de sentimientos. Aunque su vida ha estado marcada por la Alegría, también se ve afectada por otro tipo de emociones. Lo que Riley no entiende muy bien es por qué motivo tiene que existir la Tristeza en su vida. Una serie de acontecimientos hacen que Alegría y Tristeza se mezclen en una peligrosa aventura que dará un vuelco al mundo de Riley. (FILMAFFINITY)

CARACTERÍSTICAS DE LAS EMOCIONES



ALEGRÍA

Amarillo

Expresión entusiasta

Brazos abiertos

Mucho movimiento

Sonrisa

Es energética, con muchas ganas.

Pone ilusión en todo y disfruta de ello.

Es una líder.

Positiva y saca lo bueno de las cosas.

Ante los problemas, busca soluciones, no se queda quieta.

Piensa ideas y sueña a lo grande.

Busca mejorar.

Quiere contagiar su alegría a los demás.

No abandona.

Es cariñosa.

Eufórica, se ríe mucho.

Es agradecida.

Es capaz de admirar a los otros.

Ayuda a los demás.

Cuando le cuenta un problema, intenta hacer ver lo bueno a la persona.



ASCO

Verde

Expresión despectiva

Posición de protección,
apartarlo de ella

Se queja de todo.

Actitud de rechazo, evita lo que no le gusta.

Desprecio y actitud despectiva.

Negativa.

Irónica.

Presumida.

Juzga.

Muy expresiva.

No da oportunidades, directamente lo rechaza.

Se deja llevar por las apariencias.

Decidida.



IRA

Rojo

Expresión llena de ira

Postura amenazante

Explosión

Se indigna fácilmente.

Le resulta difícil ponerse de acuerdo.

Se enciende de ira y se deja llevar por ella.

Se dispara y no tiene auto control, no sabe frenar.

Su enfado es momentáneo y se ciega.

Agresivo y violento.

Negativo.

Se desahoga sin importar las consecuencias.

Se obsesca con la causa de su enfado.

No piensa, pasa a la acción.

Tiene arranques.

Ataca al otro.



TRISTEZA

Azul

Postura encogida

Expresión apenada

Manos entrelazadas

Poco activa, no tiene ganas de nada.

Dubitativa.

Se centra en lo negativo, es pesimista.

Extrema, lo ve todo blanco o negro.

Se encierra en sí misma.

Se auto compadece.

Melancólica, cabizbaja.

Llora para desahogarse y quitarse el peso de los problemas.

Realista y objetiva.

Necesita momentos de soledad.

Todo lo ve costoso e incluso imposible.

Es empática, sabe ponerse en el lugar del otro cuando sufre y le consuela.

Ayuda a los demás a superar su tristeza.



MIEDO

Morado

Expresión de preocupación

Postura dubitativa

Preocupación excesiva.

Entra en pánico fácilmente.

Imagina lo peor.

Busca todos los posibles peligros que puede haber.

Ante los peligros, se frena.

No disfruta.

Es nervioso.

Se antepone a los problemas que no existen todavía.

Se asusta muy fácilmente.

Se aísla para evitar los peligros.

Tiene muchas dudas.

Huye.

Tiene miedo ser juzgado.

Cobarde

Busca la supervivencia, la seguridad.

CONFLICTOS A RESOLVER EN EQUIPO

1. Pepe nunca ha tenido muchos amigos y en clase a veces pasamos un poco de él. Nadie suele hablar con él o hacerle caso y siempre se le ve triste y aburrido. Si por mí fuera, esto no pasaría, en realidad es muy simpático. Pero el resto del grupo no piensa igual y no sé si decirles algo al respecto.
2. Este finde es el cumple de Pablo y me ha invitado a una merienda en su casa con todos nuestros amigos. Llevo esperando esta fiesta desde hace mucho tiempo y me apetece que llegue ya el sábado. Pero hoy me ha dicho mi madre que la abuela está un poco sola y vamos a ir a su casa todo el sábado. ¡No puedo ir al cumpleaños!
3. ¡Estamos haciendo un proyecto en el cole sobre los animales súper chulo! Cada grupo tiene que investigar sobre uno en concreto y a nosotros nos ha tocado el ornitorrinco. Nos ponemos de acuerdo y empezamos a trabajar, pero Carmen, como siempre, no hace lo que le toca y se lo tenemos que hacer nosotros...
4. Nuestra profesora se ha enfadado mucho con nosotros porque no hemos parado de hablar y molestar en toda la clase. Sabemos que es una falta de respeto, y nos ha castigado a todos a quedarnos en clase durante el patio.
5. Las matemáticas siempre me han costado, y por eso, trabajo mucho en casa, atiendo en clase, hago los deberes... ¡Ayer tuvimos un examen y he vuelto a suspender! Ya no sé que hacer, por mucho que me esfuerce no consigo nada...

CANCIONES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES

Alegría: Sinfonía No. 9 en C Major. K73 – IV **Wolfgang Amadeus Mozart**

<https://youtu.be/7OttFaPkLck>



Ira: Sinfonía No. 5

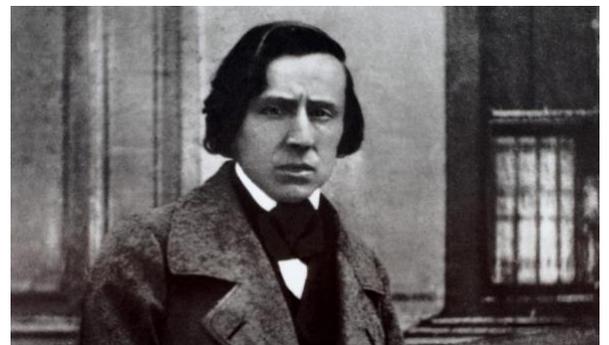
Ludwig van Beethoven

<https://youtu.be/ivvn04Zdxt4>

Tristeza: Nocturne op. 9. No. 2

Frédéric Chopin

<https://youtu.be/9E6b3swbnWg>



Miedo: Aprendiz de brujo

Paul Dukas

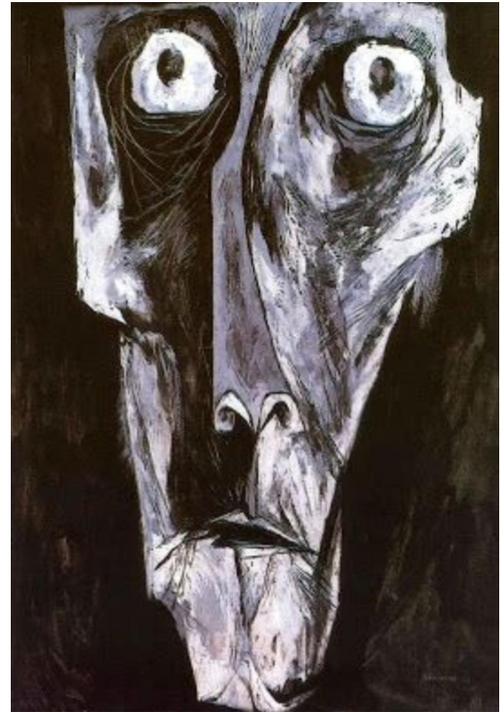
<https://youtu.be/jNaNDXyXRfo>

SELECCIÓN DE OBRAS DE ARTE

MIEDO



La muerte, Banksy



El miedo, Oswaldo Guayasamin



Yellow Islands, Jackson Pollock

*La niña afgana, Steve
McCurry*



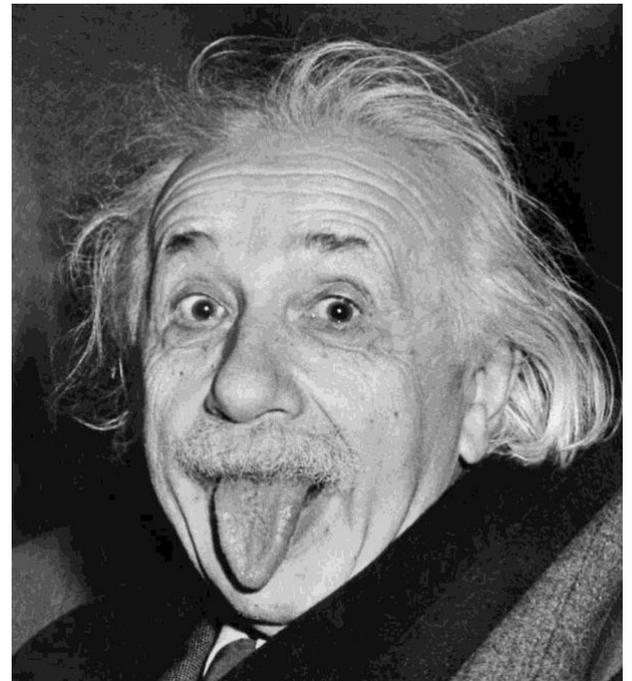
ALEGRÍA



Corriendo por la playa,
Joaquín Sorolla



Higher!, Steve McCurry



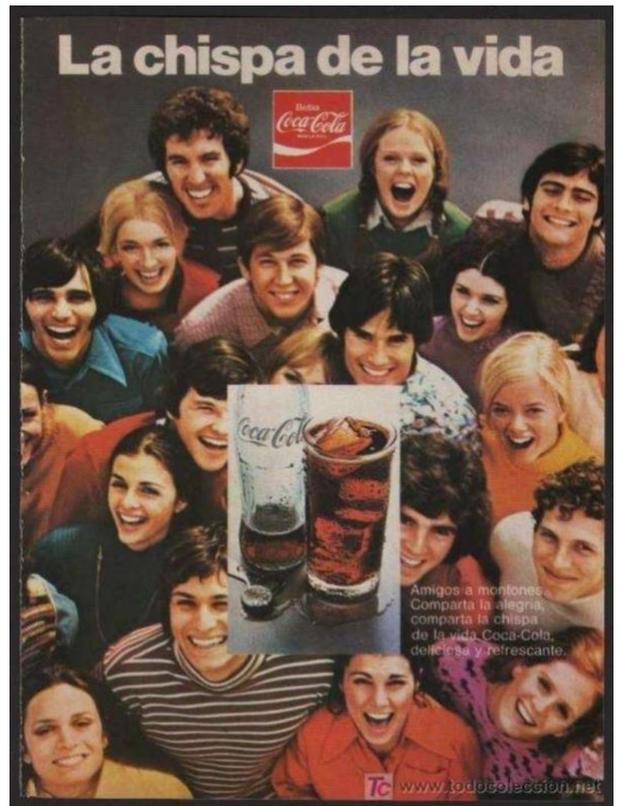
Albert Einstein, Arthur Sasse



Ritmo, la alegría de vivir, Robert Delaunay



Niños riéndose, desconocido

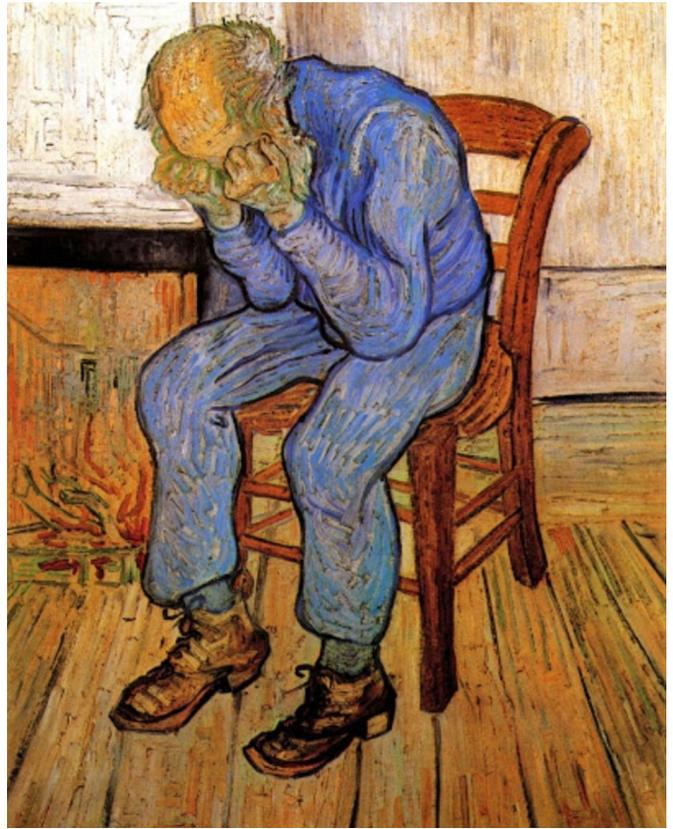


Cartel publicitario, Coca-Cola

TRISTEZA



El hombre roto, Charlotte Yazbek



La tristeza, Van Gogh



Redes sociales, Banksy

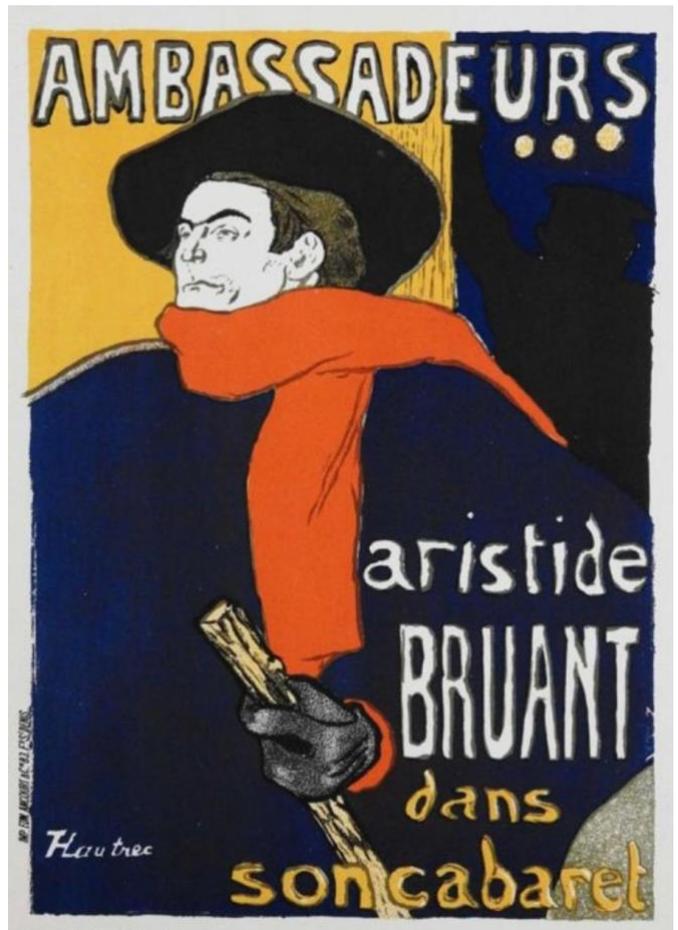


Child of Africa, Steve McCurry

IRA



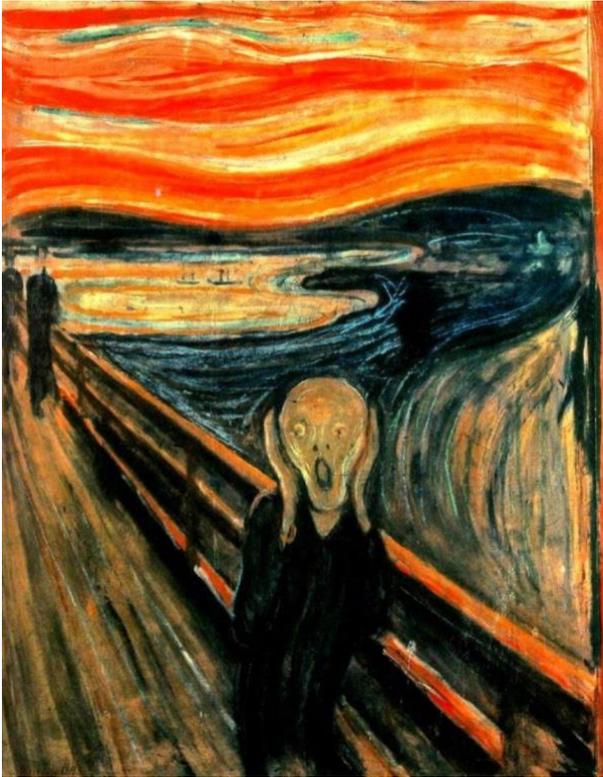
Sinnataggen, Gustav Vigeland



Ambassadeurs: Aristide Bruant,
Toulouse Lautrec



El grito II, Oswaldo Guayasamin



El grito, Edward Munch



La libertad guiando al pueblo, Delacroix

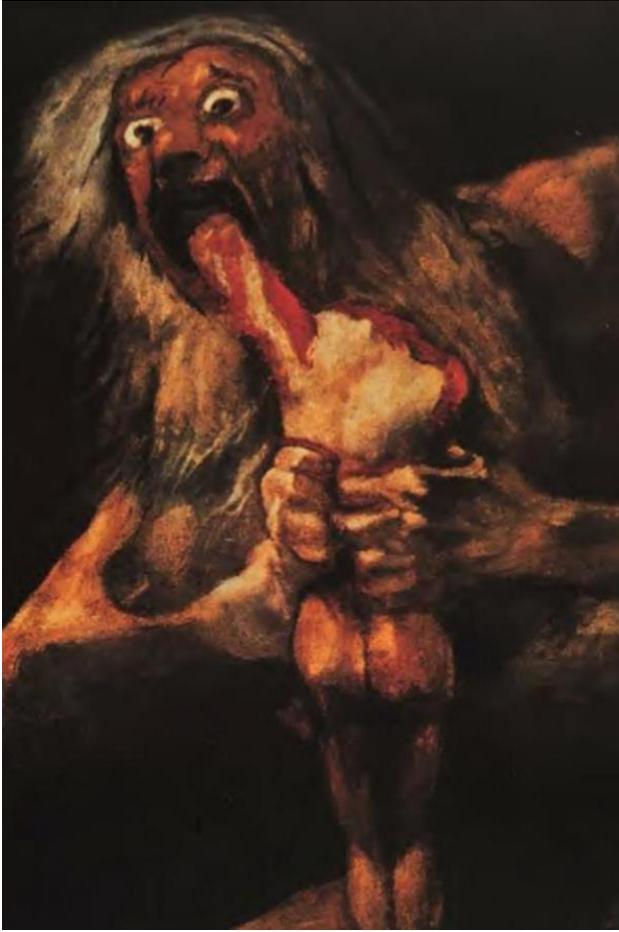
ASCO



La fuente, Marcel Duchamp



Sin esperanza, Frida Kahlo

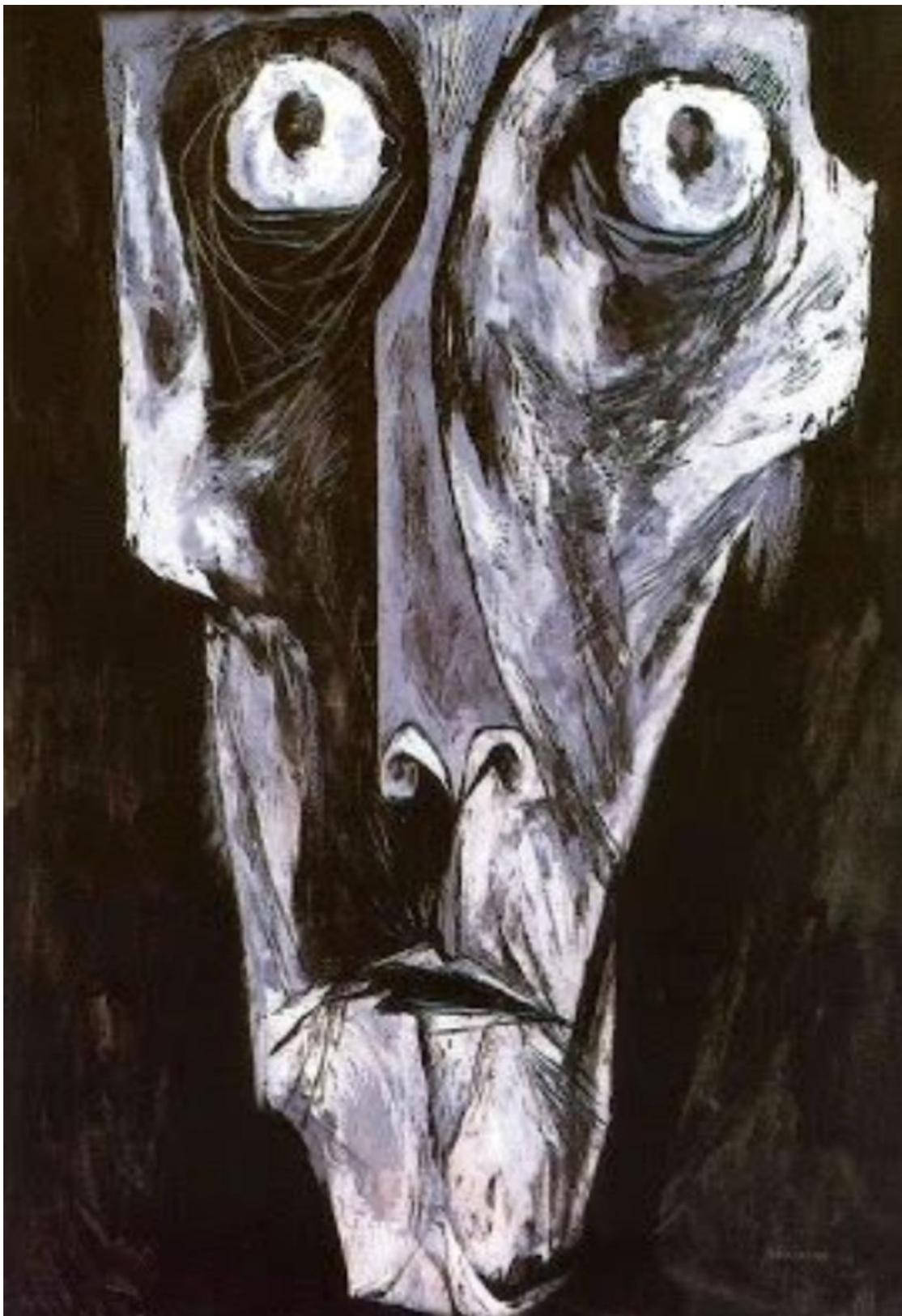


Saturno devorando a su hijo, Francisco de Goya



El asco personificado, Honoré Daumier

CUADROS



El miedo, Oswaldo Guayasamín



La tristeza, Van Gogh



La libertad guiando al pueblo, Delacroix



Corriendo por la playa, Joaquín Sorolla



La desesperanza, Frida Kahlo

CLASIFICACIÓN OBRA – EMOCIÓN

					
<i>El miedo</i> , Oswaldo Guayasamin					
<i>Tristeza</i> , Van Gogh					
<i>Albert Einstein</i> , Arthur Sasse					
<i>La niña afgana</i> , Steve McCurry					
<i>La fuente</i> , Marcel Duchamp					
<i>El grito II</i> , Oswaldo Guayasamin					
<i>Corriendo por la playa</i> , Joaquín Sorolla					
<i>Sinnataggen</i> , Gustav Vigeland					
<i>Sin esperanza</i> , Frida Kahlo					
<i>Higher</i> , Steve McCurry					
<i>Ambassadeurs: Aristide Bruant</i> , Toulouse Lautrec					
<i>Child of Africa</i> , Steve McCurry					
<i>Niños riéndose</i> , desconocido					
<i>El asco personificado</i> , Honoré Daumier					
<i>La muerte</i> , Banksy					
<i>El grito</i> , Edward Munch					
<i>Yellow Islands</i> , Jackson Pollock					
<i>Redes sociales</i> , Banksy					
<i>Ritmo, alegría de vivir</i> Robert Delaunay					
<i>El hombre roto</i> , Charlotte Yazbek					
<i>La libertad guiando al pueblo</i> , Delacroix					
<i>Cartel publicitario</i> , Coca Cola					
<i>Saturno devorando a su hijo</i> , Francisco Goya					

EJEMPLO DE ESPACIOS



ROLES DEL GRUPO COOPERATIVO

PORTAVOZ

speaker

Las dudas del grupo al profesor

Presenta

Pregunta

Al resto de compañeros las tareas realizadas

A las preguntas del profesor

Responde



@merche70
http://about.me/merche.martin

SECRETARIO

secretary

Los compromisos grupales e individuales

Recuerda

Las tareas pendientes

El trabajo realizado en el Diario de Equipo

Anota

Comprueba

Que todos anoten la tarea

Que todos han traído la tarea



@merche70
http://about.me/merche.martin

COORDINADOR

coordinator

Conoce claramente la tarea que se debe realizar

Coordina

Indica las tareas que cada uno debe realizar en cada momento.

Dirige

Dirige la evaluación grupal

Comprueba

Comprueba que todos cumplen su tarea

Anima

Al equipo a seguir avanzando



@merche70
http://about.me/merche.martin

CONTROLADOR

environment

Que todo quede limpio y recogido

Supervisa

El nivel de ruido

Vigila

El tiempo

Custodia

Los materiales

Controla



@merche70
http://about.me/merche.martin

CRÍTICO

critical

Valoración crítica de como está funcionando el grupo

Crítica

Se asesora

Con otros compañeros de otros grupos fuera del aula.

Responsable

Debe escribir en su diagnóstico para que el grupo aprenda y avance

Analiza

Las relaciones personales del grupo

Dialoga

Hablo de como va el grupo con los compañeros



@merche70
http://about.me/merche.martin

11.2 Tabla de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Estándares de aprendizaje	Criterios de evaluación	Actividad
Bloque 1. Educación audiovisual		
<p>2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.</p> <p>3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.</p>	<p>2.5. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, y añadiendo textos en los utilizando la tipografía más adecuada a su función.</p> <p>3.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.</p>	<p>Actividad 2: Un viaje emocionante 2.5</p> <p>Actividad 6: Convirtiendo lo invisible en visible. 3.1</p>
Bloque 2. Expresión artística		
<p>2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.</p> <p>3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.</p> <p>4. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos.</p> <p>5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.</p>	<p>2.1. Distingue y explica las características del color, en cuanto a su luminosidad, tono y saturación, aplicándolas con un propósito concreto en sus producciones.</p> <p>2.1. Clasifica y ordena los colores primarios (magenta, <u>cyan</u> y amarillo) y secundarios (verde, violeta y rojo) en el círculo cromático y los utiliza con sentido en sus obras.</p> <p>2.2. Conoce la simbología de los colores fríos y cálidos y aplica dichos conocimientos para transmitir diferentes sensaciones en las composiciones plásticas que realiza.</p> <p>2.3. Analiza y compara las texturas naturales y artificiales, así como las texturas visuales y táctiles siendo capaz de realizar trabajos artísticos utilizando estos conocimientos.</p> <p>2.4. Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción.</p> <p>3.1. Utiliza las técnicas <u>dibujísticas</u> y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.</p> <p>3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.</p> <p>3.3. Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos.</p> <p>4.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de</p>	<p>Actividad 2: Un viaje emocionante 2.1 / 2.2 / 2.3 / 2.4 / 3.1 / 3.2 / 3.3</p> <p>Actividad 6: Convirtiendo lo invisible en visible 2.2 / 3.1 / 3.2 / 3.3 / 4.1 / 5.1</p> <p>Actividad 8: Constructores emocionales 5.1</p>
	<p>compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido.</p> <p>5.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final.</p>	

11.3 Técnicas de aprendizaje cooperativo

Fuente: (Varas y Zariquiey, 2011)

Actividad 2: Un viaje emocionante

Técnica cabezas juntas numeradas. Spencer Kagan	
<i>Objetivos</i>	<p>Responder preguntas, ejercicios y problemas.</p> <p>Activar conocimientos previos</p> <p>Asegurar el procesamiento de la información por parte de toda la clase</p> <p>Recapitular y sintetizar</p> <p>Comprobar el grado de comprensión de los contenidos de manera rápida y ágil.</p> <p>Aclarar dudas, realizar correcciones, contrastar respuestas...</p>
<i>Desarrollo</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Los alumnos forman grupos de cuatro miembros y se numeran.2. El profesor hace una pregunta.3. Los estudiantes piensan la respuesta individualmente.4. Realizan una puesta en común dentro de su grupo "juntando las cabezas".5. Pasados unos minutos el profesor elige uno de los números y los alumnos de cada grupo que lo tienen, dan la respuesta de su equipo.

Actividad 3: ¿Y tú? ¿Quién eres?

Técnica situación problema. Adaptación del Laboratorio de Innovación Educativa del colegio Ártica a partir de Ferreiro Gravié

<i>Objetivos</i>	Contextualizar el aprendizaje, dotándolo de funcionalidad. Desarrollar la capacidad para resolver problemas. Desarrollar la creatividad. Buscar acuerdos y consensos.
<i>Desarrollo</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Se expone a los alumnos una situación problemática que pone sobre la mesa algunos de los aspectos que se desarrollan en el proyecto.2. Los alumnos, individualmente, dedican unos minutos a buscar una posible solución.3. Luego, en pequeño grupo, discuten las distintas soluciones y buscan una respuesta consensuada.4. El profesor elige al azar a un miembro de cada grupo para que explique la o las soluciones que han manejado.

Actividad 6: Convirtiendo lo invisible en visible

Investigación Grupal. Sharan & Sharan.	
<i>Objetivos</i>	<p>Favorecer el interés por los contenidos a tratar.</p> <p>Realizar trabajos de investigación.</p> <p>Desarrollar estrategias de aprendizaje metacognitivas (aprender a aprender).</p> <p>Desarrollar estrategias para la planificación del trabajo. Reflexionar sobre la forma más eficaz de realizar una tarea.</p> <p>Buscar, organizar y elaborar la información.</p> <p>Promover las exposiciones orales.</p> <p>Fomentar el trabajo autónomo y la autorregulación.</p> <p>Promover el apoyo y la ayuda mutua.</p>
<i>Desarrollo</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Los alumnos seleccionan un aspecto específico dentro de la unidad que se trata en clase y se agrupan libremente en equipos de entre dos y seis integrantes, con una tarea orientada. (en nuestro caso, será una obra de arte).2. Los estudiantes, junto al profesor, planifican los procedimientos de aprendizaje específico que van a utilizar, así como tareas y objetivos coherentes con los temas específicos seleccionados.3. Los alumnos desarrollan las tareas que se han propuesto, contando con la ayuda y coordinación del profesor.4. Los estudiantes analizan y evalúan la información del paso anterior y planifican cómo se puede resumir de forma interesante, para presentarlo y exponerlo a los compañeros.5. Después, cada uno de los grupos debe intentar realizar una presentación 'interesante' para inducir a los otros grupos a ampliar el tema, si así lo desean. Las presentaciones son coordinadas por el profesor.6. El último paso es la evaluación tanto por parte del profesor como del grupo-clase de la aportación de cada grupo.

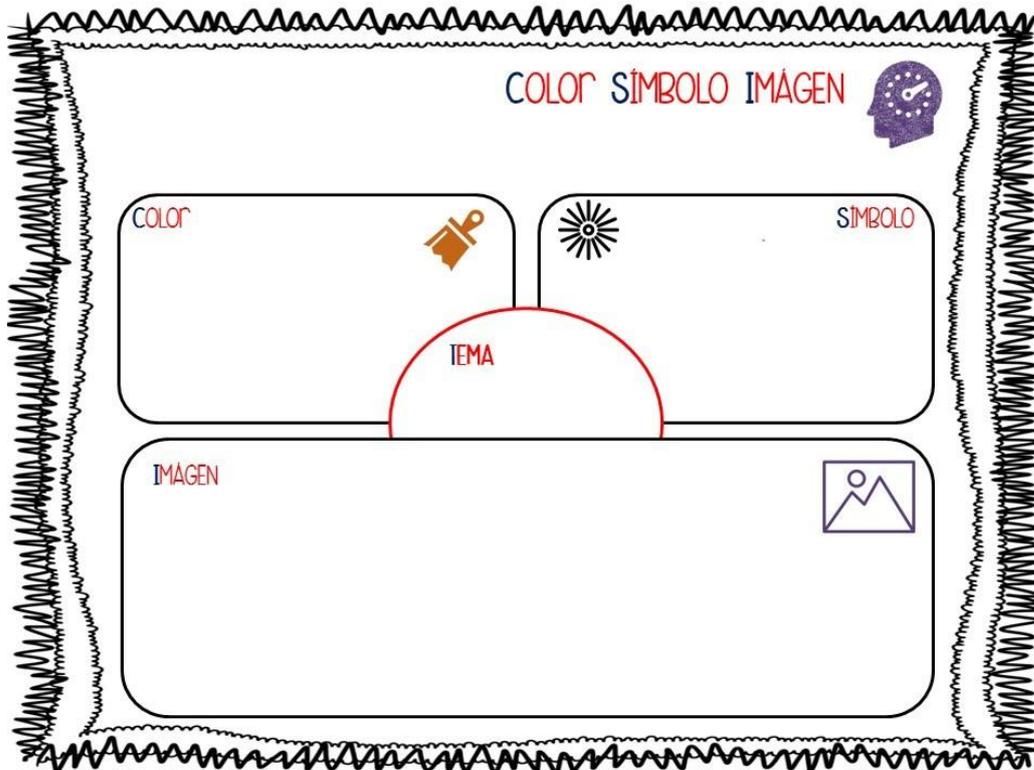
Actividad 7: Recuerdos esenciales

Técnica collage de evaluación. Mel Silverman	
<i>Objetivos</i>	<p>Recapitular y sintetizar lo aprendido.</p> <p>Promover el contacto con las ideas de los demás.</p> <p>Buscar formas creativas de representar el conocimiento.</p>
<i>Desarrollo</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Formar equipos de cuatro miembros.2. Reunir y distribuir revistas entre los grupos. Distribuir tijeras, marcadores y pegamento entre los alumnos.3. Pedir a los grupos que hagan un collage representando lo que han aprendido.4. Hacer algunas sugerencias. De los avisos en las revistas, recorten palabras que describan sus opiniones, habilidades o conocimientos actuales. Peguen imágenes visuales que describan gráficamente sus logros. Utilicen los marcadores para titular el collage y agregar sus propias palabras o imágenes.5. Organizar una galería con los collages de evaluación. Invitar a los alumnos a observarlos y comentarlos.

11.4 Rutinas de pensamiento

Actividad 1: Inside out

Rutina de pensamiento: Color, símbolo, imagen.



Esta Rutina de Pensamiento nos permite trabajar la expresión no verbal, de forma que los alumnos aprenden a extraer las ideas de la película y a compartirlas con los compañeros.

A partir de la visualización, se pide que escojan un color, un símbolo y una imagen, que se identifique con cada una de las emociones que aparecen en la película. Esta rutina guarda una gran relación con la asignatura de Educación Plástica, ya que implica simbolizar ideas abstractas mediante el uso del color y de la imagen.

Esto requiere un esfuerzo cognitivo por parte de los alumnos, usando la metáfora como medio para describir las ideas que se piden. Una metáfora es el mejor vehículo para comprender y definir un concepto, a través la búsqueda de similitudes y diferencias. Así, los alumnos están construyendo su propio conocimiento. El ser humano piensa mejor con imágenes, que a veces con palabras.

Actividad 3: ¿Y tú? ¿Quién eres?

Rutina de pensamiento: Las partes y el todo

DETERMINAR RELACIONES PARTES DEL OBJETO

EL OBJETO (TODO)

PARTES DEL OBJETO

--	--	--	--	--	--

¿CUAL ES LA FUNCIÓN DE LA PARTE?

--	--	--	--	--	--

¿QUÉ PASARÍA AL OBJETO SI FALTASE ESA PARTE?

--	--	--	--	--	--

¿CÓMO FUNCIONAN JUNTAS LAS PARTES PARA HACER QUE EL TODO SEA LO QUE ES?

Esta técnica consiste en identificar las diferentes partes que conforman un concepto global, aquel que se trabaje. Una vez colocadas las partes en la ficha, cada alumno debe reflexionar acerca de la función que cumple cada una de ellas dentro del todo, poniéndolo por escrito. El objetivo es hacerse consciente de la importancia que tiene cada uno y de que, si falta, el todo estaría incompleto y no podría funcionar de la misma manera.

En nuestra actividad, el objetivo que se persigue con la realización de esta técnica es que los alumnos reconozcan la necesidad que tiene cada una de las emociones, siendo todas ellas igual de importantes. Darse cuenta de que cada una cumple un papel diferente que nos ayuda y nos permite mantener un equilibrio emocional es fundamental en este proyecto. Esto facilita ver que no existen emociones buenas y malas, donde las positivas son las mejores, sino emociones diferentes que tienen una labor distinta en el ser humano, evitando la censura o el menosprecio por alguna. Así, si faltara una de ellas, estaríamos incompletos y no podríamos mantener el equilibrio emocional del que hablábamos. En conclusión, todas las emociones se juntan y se complementan de forma dinámica, en el momento y de la forma adecuada a cada situación.

11.4 Rúbrica del proyecto de innovación

Criterio	4	3	2	1
Estructura formal	El proyecto cuenta con un índice paginado, está estructurado de forma ordenada y clara. El formato es homogéneo y adecuado.	El proyecto cuenta con un índice paginado, mantiene una estructura y el formato es único.	El proyecto cuenta con un índice, su estructura no es clara y el formato no es homogéneo.	El proyecto no posee un índice correcto, existe cierto caos en la propuesta y el formato no es único.
Vocabulario específico	Usa vocabulario relativo al tema y al campo educativo. Es correcto. No hay faltas de ortografía.	Usa vocabulario relativo al campo educativo. Es correcto. Existen faltas de ortografía.	Usa vocabulario adecuado pero el registro no siempre es correcto. Hay faltas de ortografía.	Usa un vocabulario que no es adecuado ni guarda relación, cometiendo faltas de ortografía.
Relación de ideas	Las ideas teóricas presentadas mantienen una coherencia y un hilo conductor. Fundamentan la propuesta práctica.	Las ideas teóricas presentadas mantienen coherencia y posee un hilo conductor. Es una base aceptable de la propuesta.	Las ideas teóricas son coherentes pero no guardan relación entre sí. Como fundamentación son mejorables.	Las ideas teóricas no mantienen coherencia alguna y no hay nada que las una. Como fundamentación son nulas.
Propuesta	La propuesta se adecúa al tema elegido y es plausible a la hora de llevarla a la práctica. Es coherente.	La propuesta se adecúa al tema escogido y es plausible con ciertas correcciones.	La propuesta no es adecuada al tema y necesita de modificaciones para llevarse a la práctica.	La propuesta no se adecua al tema elegido y no es plausible a la hora de llevarla a la práctica.
Sesiones	Las sesiones son completas y su descripción permite a cualquier profesor hacerlas. Permiten alcanzar los objetivos de la propuesta.	Las sesiones son completas, aunque su descripción no es del todo clara. Permiten alcanzar los objetivos de la propuesta.	Las sesiones no están completas y su descripción no es clara. Se mantienen en la línea de los objetivos.	Las sesiones no están completas y su descripción es incorrecta. No se logran alcanzar los objetivos de la propuesta.
Anexos	Aparecen los materiales adecuados a la puesta en práctica, completos.	Aparecen los materiales adecuados para la práctica, de forma incompleta.	Aparecen algunos de los materiales necesarios para la puesta en práctica.	Los materiales que aparecen están incompletos y no son los adecuados

