

TFG

**TALLER PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD**
TEORICO

Presentado por Beatriz Martínez Guerola
Tutor: Jose Luis Clemente Marco

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2014-2015



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Índice

1.Introducción y justificación	4
1.1. ¿ Qué entendemos por creatividad?.....	6
1.2. ¿Por qué es importante cuidar y estimular la creatividad?.....	8
1.3. Destinatarios.....	10
2. Desarrollo de la propuesta	11
2.1. Metodología	11
2.1.1. Un taller con tres fases	12
2.1.2. Juego como herramienta.....	12
2.1.3. La asamblea	13
2.1.4. Evaluación.....	13
2.1.5. Justificación de los bloques de actividades	14
2.2. Objetivos y contenidos del taller	16
2.2.1. Plan 20 sesiones.....	17
3. Conclusiones	39
4. Bibliografía.....	40
5. Anexo	¡Error! Marcador no definido.

RESUMEN

Partimos de la base de que la creatividad es una capacidad realmente valiosa, no solo para el ámbito artístico, si no para cualquier aspecto de la vida. Este proyecto está concebido como un taller diseñado para que a partir de técnicas de expresión gráfico-plásticas podamos estimular y desarrollar la creatividad, principalmente en niños de tercer ciclo de primaria. Con este proyecto relacionamos arte y creatividad, asocia a la educación.¹

SUMMARY

We base our opinion on the assumption that creativity is a really valuable ability, not only for the art field, but for any aspect of life. This project is conceived as a workshop which through some graphic-visual expressions we could stimulate and develop creativity, mainly in children of Year Three. With this project we connect art and creativity, associated to education.²

¹ Palabras clave: *Creatividad, taller, técnicas de expresión gráfico-plásticas.*

² Key words: Creativity, workshop, graphic-visual expressions.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta responde al interés de conducir mis estudios de Bellas Artes hacia la educación. Con ese objetivo planteo el Trabajo de Fin de Grado (a partir de ahora nombrado por sus siglas TFG) como un taller dedicado a niños.

Conocemos muchos talleres de manualidades y actividades extraescolares que permiten a los niños experimentar con su lado más creativo donde desarrollan su imaginación. Sin embargo, más allá de la imaginación, consideré, a partir de mi información en el grado de Bellas Artes, que era necesario introducir el concepto de creatividad, con un sentido más amplio y global en relación a la aplicación de conocimientos y herramientas artísticas. Partiendo de la base de que el pensamiento creativo es un recurso muy valioso que genera gran cantidad de beneficios, tanto intelectuales como emocionales y afectivos. Desde mi punto de vista, esta cualidad podría ser ampliada mediante talleres por ejemplo, en muy diversas direcciones, ya que la creatividad es esencial para resolver y afrontar cualquier tipo de problemas no solo artísticos.

Otra de las fuentes que me inspiró a realizar este trabajo fue la capacidad que tienen los niños a la hora de expresar su imaginación. No tienen ninguna norma ni ningún miedo, no entienden de rigurosos márgenes ni tienen una idea forjada del concepto arte. Sin saberlo crean cosas que cualquier persona adulta no sería capaz de hacer. Desarrollar la creatividad no es saber dibujar, es dejarse llevar y hacer y pensar lo que otros hacen de forma distinta. ¿Qué pasaría si a estos niños les ofreciéramos ciertas actividades para que esta creatividad siga aumentando?

Seguramente se divertirán mucho en estos talleres pero al llegar a la adolescencia olvidarían todo lo aprendido, les entraría el miedo, respetarían los márgenes... Con este taller me gustaría que aunque solo durante el tiempo que dura la actividad, la creatividad se desborde como ocurre cuando un niño coge una cera y pinta todo lo que encuentra a su paso o se le ocurran ideas que nunca hubiese imaginado.

Consultando bibliografía y noticias sobre educación, he tenido la oportunidad de constatar cómo últimamente se está poniendo en práctica el desarrollo de la creatividad como nueva forma de enseñar, dejando a los niños ser creativos y que aprendan a tener iniciativa, pero esto no siempre ha sido así y en la mayoría de los casos actualmente no lo es. Los niños con mejor resultado académico según las convenciones son los que se adaptan mejor a las preferencias y normas del profesor. Sin embargo quienes no se salen de los patrones establecidos están renunciando a iniciativas e innovaciones. Está claro que toda decisión contiene un porcentaje de error, pero creo que estos errores son necesarios y que la creatividad es la que nos hace innovar al mismo tiempo que nos facilita la resolución de estos errores. Los que toman la iniciativa tienden a ser castigados incluso por pintar donde no debían o por hacer cualquier cosa que sirva para no prestar atención al profesor. No creo que esto sea una forma de desarrollo de la creatividad, pero si se cambiaran estas normas y se dejara a los niños ser un poco más libres más imaginativos y dándoles la oportunidad de que sus ideas sean algo más, no sería necesario destruir el potencial creativo, algo que es esencial. El taller que desarrollo a continuación está creado para eso, para que los niños puedan desarrollar su creatividad en unas actividades determinadas y puedan aprovecharla.

Ser creativo en estos tiempos inciertos es algo casi necesario para la vida. Esta creatividad o capacidad de innovación es imprescindible para afrontar nuevos retos del futuro.

Buscando especialistas que hablan sobre la creatividad y la educación encontré al autor de la siguiente frase “muchos de los retos que caracterizan la vida en nuestro siglo están marcados por la imaginación y las ambiciones de muchos de nosotros. Esta no es una época en la que nos podamos permitir el lujo de abandonar nuestras capacidades, hemos de invertir más que nunca en creatividad” Ken Robinson.³

³ Frase citada por Ken Robinson en el foro de Agora Talentina, 2009

Creo que es tan importante una buena base creativa que el ser deportista por ejemplo, ¿Por qué no intentar desarrollar la mente creativa de los niños al mismo tiempo que se desarrollan físicamente?

Con este trabajo pretendo darle a los niños que lo deseen la posibilidad de desarrollar la creatividad, y que tengan la alternativa de ver los problemas de otra forma.

Desde el punto de vista del arte creo que más que la técnica y lo que sepas de arte, la creatividad es imprescindible, desde los primeros bocetos hasta cualquier problema que pueda surgir en el proceso de creación de una obra y la capacidad de resolución que se pueda tener. Seguramente hayan muchas formas de estimular o desarrollar la creatividad pero el recurso más apropiado para mí es el plástico. En el taller aquí propuesto no hace falta saber dibujar ni ser un genio de las artes plásticas; es tan sencillo como leer el enunciado de la actividad y dejarse llevar.

Este taller no solo es de carácter extraescolar, creo que se podrían aplicar muchas de las actividades desarrolladas a continuación en el ámbito educativo, principalmente en el área de la Educación Artística. Estas actividades están ordenadas estratégicamente en una secuencia según la intención de cada actividad. Comenzado por ejercicios de concienciación sobre la creatividad y del proceso que ésta conlleva y consecutivamente las actividades van siendo más libres, el niño aprende a disfrutar desarrollando su creatividad y experimentando el placer de la creación plástica.

Finalmente, el diseño del taller se desarrolla entorno a ejercicios de técnicas de expresión gráfico-plásticas, siendo este modo de expresión el elemento principal sobre el que se construye este taller y por consiguiente este TFG.

Ahora bien ¿Qué entendemos por creatividad? ¿Por qué es importante estimularla y cuidarla? ¿Qué se pretende conseguir con el taller y a quién está destinado? ¿Cómo va a desarrollarse? ¿Qué tipo de actividades se proponen? Todas estas preguntas se resolverán en los siguientes apartados.

1.1. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR CREATIVIDAD?

El concepto de creatividad es muy amplio y controvertido. Podemos encontrar muchas definiciones o puntos de vista distintos incluso, en algunos casos contradictorios. Martín Requero afirmó que “podemos encontrar una infinidad de definiciones tan globales e inespecíficas que hacen imposible su delimitación rigurosa” y añade que “Taylor,⁴ en 1959, registró más de 100 definiciones distintas de creatividad” Por eso es necesario apuntar qué entendemos nosotros por creatividad a la hora de realizar esta propuesta.

⁴ REQUERO, M. *Publicidad, innovación y conocimiento*. p.21 (2011)

Como punto de partida nombraré las definiciones o aclaraciones más apropiadas según mis intenciones en las distintas áreas.

Alonso Monreal en su libro ¿Qué es la creatividad? Explica que “probablemente nos imposibilita la definición conceptual la enorme complejidad de concepto”

Después de esta incertidumbre sobre la creatividad no es de extrañar que está sea un foco de interés en prácticamente todas las áreas del conocimiento ya que es una habilidad propia del ser humano y que se manifiesta en todos los ámbitos humanos. Dicho esto, nos planteamos que tal vez para encontrar la definición más apropiada hay que buscar en cualquier área, filosofía, ética, etc. No es tan raro que en ocasiones veamos este adjetivo acompañado de otras palabras, más o menos acertadas, como: cocina creativa, medicina creativa, escritura creativa... dándole más importancia al sustantivo, gracias al valor del adjetivo que automáticamente le aporta la capacidad de innovación que se relaciona con esta cualidad tan deseada en estos tiempos.

La Real Academia Española define creatividad como “la facultad de crear”. Si seguimos indagando en esta definición, crear significa producir algo de la nada, pero ¿hasta qué punto es esto cierto? Muchos de los inventos más importantes de la historia no vienen de la nada. Guillermo Gonzales Camarena inventor de la televisión a color ya conocía la televisión en blanco y negro, pero él fue el que le dio color. Este invento no vino de la nada, si no que mejoró un objeto ya creado, lo adecuó a sus necesidades. Por esto podemos deducir que la creatividad no es exactamente lo que define la RAE, la creatividad puede ser mucho más. Desde mi punto de vista ser creativo es hacer algo diferente. Antonio Torres, arquitecto mejicano dice que la creatividad es: la capacidad, habilidad, actitud ante las personas y los hechos; arte de utilizar la imaginación con inteligencia. Destacar con lo que hacer y escapar de la rutina. Esta definición de adapta más a mi forma de entender la creatividad. Como dijo un sabio: todo lo que la mente puede imaginar, puede crear.

Después de esta cantidad de definiciones y aportaciones sobre la creatividad, desde mi punto de vista cabría hablar de aquella que responde a mis intereses y a los de este trabajo, la cognición creativa, de la cual hablan Ward, Smith y Vaid ⁵de esta manera:

“La mente humana es un instrumento enormemente creativo. Nuestra capacidad de avanzar desde las experiencias concretas a la producción de nuevas ideas es una de nuestras características más relevantes. Lo mismo si se trata de un científico que propone una teoría, o un autor que imagina unos caracteres, o un padre ideando un juego para entretener a sus hijos, o un orador buscando una manera metafórica de expresar un sentimiento, los individuos están siempre en el negocio de construir y modificar representaciones mentales nuevas relevantes para una meta determinada. No

cabe duda de que es una capacidad de este tipo de pensamiento creativo lo que nos distingue más claramente del resto de las especies.”⁶

La creatividad nos permite configurar en nuestra mente imágenes o representaciones totalmente nuevas. Este proceso creativo de imaginar lo que queremos se divide en cuatro fases: preparación, incubación, iluminación y verificación.

Preparación: percibir una situación y analizarla mentalmente. Éste es el primer paso del proceso creativo. Podemos experimentar, pensar e imaginar lo que queremos sea o no posible para resolver la situación. Relacionando este primer paso con el taller, correspondería leer el enunciado de la actividad que nos presentan e imaginar todas las posibilidades que ésta ofrece.

Incubación: es un proceso interno e inconsciente, que ocurre en el hemisferio derecho de la mente. Relacionamos casos similares al que nos ofrecen sin darnos cuenta siquiera. En este paso deseamos las peores opciones y tenemos la tensión de la duda, ¿Qué opciones serán mejores? Muchos proyectos se abandonan en esta fase por la imposibilidad de elegir la mejor opción y las dudas.

En este proceso, después de leer el enunciado nos planteamos qué hacer para resolverlo.

Iluminación: la solución aparece de la nada, de improviso y todo cobra sentido. En esta fase nos sentimos bien y con fuerza para superar la situación.

Ya tenemos decidido qué hacer en la actividad y cómo resolverla.

Verificación: sabiendo cómo queremos resolver la situación analizamos, verificamos y validamos la solución y las posibilidades que tenemos para hacerlo. En este paso está la opción de abandonar o adaptarnos para perfeccionar lo que hemos decidido y la puesta en práctica.

Llega la hora de coger el lápiz, bolígrafo, rotulador, etc., o lo necesario y comenzar a realizar la actividad.

1.2. ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE CUIDAR Y ESTIMULAR LA CREATIVIDAD?

Queremos destacar el valor de la creatividad desde dos puntos de vista diferentes: uno es el punto de vista personal, y el punto de vista social, relacionando estos dos puntos de vista con los intereses particulares que requiere este taller.

⁵ WARD, TH. B; SMITH, S.M. y VAID, J. *Cognición creativa*, p.1. (1997)

- **Punto de vista personal.**

El ser humano es el único ser capaz trabajar la información de forma creativa. Es una cualidad natural en nuestra forma de pensar. Reynold Bean en su libro *Cómo desarrollar la creatividad* habla de la creatividad como una respuesta natural del niño a su entorno, una manera de interactuar con el mundo que le rodea. Cuando se le impide desarrollar también se impide desarrollar la autoestima. Según estas palabras podemos diferenciar dos puntos claros: la creatividad como encuentro y conocimiento del mundo y como constructora de autoestima.

Comenzamos por el primer punto: resolución de problemas. La creatividad es una habilidad imprescindible para el aprendizaje y el desarrollo intelectual. Según lo dicho anteriormente, si la creatividad es realmente un habilidad cognitiva, el desarrollo y estimulación de ésta mejorará los procesos mentales. El ser más creativo puede suponer ser más eficaz ante los nuevos aprendizajes. Otra gran importancia de la creatividad es la generación de nuevas ideas que nos permite establecer relaciones entre contenidos de distintas áreas.

En segundo lugar hablamos de la creatividad como constructora de autoestima. Si somos conscientes de nuestras propias ideas, de nosotros mismos, aumentaremos las capacidades comunicativas. Por esto es muy importante cuidar y estimular la creatividad infantil, ya que es uno de los pilares más importantes en la construcción de su "naturaleza básica", y no solo eso, es igual de importante para el desarrollo intelectual y emocional del niño creando grandes desequilibrios producidos cuando se bloquea, paraliza o sanciona la creatividad.

El concepto de autoestima de un niño está ligado a ser único. Esta sensación de seguridad se obtiene cuando el niño es consciente de los rasgos que lo diferencian y lo hacen distinto y, a su vez, éstos son reconocidos y apreciados por los demás. Por este motivo opino que la creatividad en estas edades es imprescindible, tanto para entender y estimular su cualidad de "ente creativo" como para que su entorno la cuide y estimule.

Para que la creatividad se desarrolle correctamente a estas edades es necesario que el niño tenga seguridad en sí mismo, que no tenga miedo a expresar sus opiniones y dejar volar su creatividad para que con esto pueda conseguir la autoestima. En este taller se pretende crear un clima de seguridad y ausencia de miedos donde el cuidado de la autoestima sea lo fundamental.

Bloquear la creatividad por un entorno inadecuado por ejemplo puede conllevar al fracaso, no sólo en el fracaso personal si no a un fracaso comunicativo y afectivos. Según expertos, niños con falta de comunicación y debido a la baja autoestima desarrollan insensibilidad hacia emociones y sentimientos positivos.

No queremos ver el desarrollo de la creatividad sólo como una obligación, ésta también nos provoca un alto grado de placer y satisfacción. La resolución de un problema nos provoca un doble placer, el placer de sentirnos útiles y creativos a la hora de buscar soluciones adecuadas y el placer de ver el

problema resuelto. Como dice Bean⁷, autor tan nombrado en este apartado “el camino hacia la satisfacción creativa está surcado de frustraciones, malos comienzos, autocrítica y obstáculos temporales. Pero los niños y los adultos creativos no dan por vencidos, porque saben que el resultado final valdrá la pena”.

Es necesario hablar para terminar este apartado del placer que les provoca a los niños el proceso creativo en cualquiera de los dos aspectos comentados de la resolución de problemas. En el taller la motivación principal es que mediante las actividades los niños experimenten el placer del juego creativo.

- **Punto de vista social.**

Muchos autores están de acuerdo en que la creatividad es un elemento importantísimo para un cambio en la sociedad, más justa y sostenible. Pero esto no es tan sencillo de aplicar debido a la rapidez con la que avanza la historia en este último siglo. No podemos intentar desarrollar la creatividad en niños para prepararlos para su futuro si no sabemos cómo va a ser su futuro. Los expertos señalan dudas sobre un futuro cercano (nuevas tecnologías, globalización, cambio climático, estilos de vida, etc.) y cómo combatirlas mediante la creatividad.

Uniéndolo esta visión de creatividad con lo social, con la búsqueda del bien común, sería impresionante plantearse el potencial humano si las mentes de nuestra época y de generaciones anteriores pusieran toda su creatividad en cualquier área del conocimiento para la búsqueda creativa de algo mejor, de lo bueno. El desarrollo de la creatividad junto con otros factores pueden ayudar a una revolución social necesaria para el desarrollo de un futuro inmediato.

En conclusión el desarrollo de la creatividad es tan necesario para lo personal como para lo social, por lo que hay que darle el valor real que ésta tiene, y con este taller intento ayudar en lo posible a este desarrollo. La creatividad nos ayuda a desarrollar la conciencia crítica por lo que nos ayuda a lograr el bien común.

1.3. DESTINATARIOS

El taller está diseñado para trabajar con niños de 8 a 11 años. En esta edad los niños pasan del dibujo espontáneo sin lógica a querer dibujar cosas más realistas y analíticas. En esta etapa hay niños que despiertan su interés artístico y descubren que el dibujo es algo más que un juego. Al mismo tiempo otros niños dejan de divertirse dibujando o pintando porque eso es un juego de niños.

Los niños que deciden continuar dibujando, descubren el realismo y es su meta a seguir: el conseguir cada vez dibujos que se parezcan más a la realidad. Conocen ciertas normas y todo tiene sus reglas: no salirse de los márgenes, los dibujos tienen que ser bonitos... Por otro lado, los niños que abandonan las

⁷ BEAN, R. *Como desarrollar la creatividad en los niños* (1992)

experiencias plásticas abandonan al mismo tiempo progresivamente los juegos de niños.

Con este taller lo que intento conseguir es que no se olviden que la experiencia plástica puede seguir siendo un juego, No todo tiene que ser realista, ni uno sabe más que otro. Se puede seguir disfrutando como un niño con una cera en la mano y un papel, y esto ya no es sólo para los niños en esta edad crítica, desde mi punto de vista e incluso desde la poca experiencia, las ganas de jugar permanecen constantemente y se manifiestan de diversas formas incluso en la edad adulta.

También se pretende crear una cierta autocrítica constructiva con este taller, haciendo que con la autoevaluación aprendan y que esta crítica la lleven a otras dimensiones de la vida a parte de las artes plásticas. Es cierto que ciertas actividades a desarrollar requieren de cierta técnica artística, según la destreza del niño que vaya a realizar la actividad encontrará más o menos dificultad en ciertos ejercicios. Pero esto se puede evitar realizando ejercicios previos y dándole la oportunidad al niño de practicar.

Aunque sólo he hablado de niños en este apartado, este taller es apto para todas las edades mayores de 8 años, muchos de los ejercicios se pueden adaptar para darles el nivel necesario y que resulten atractivos a adultos. El rango de edad está limitado más que nada por la etapa de cambio que hemos nombrado antes y que me parece interesante trabajar.

2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

2.1. METODOLOGÍA

Como hemos apuntado anteriormente, esta propuesta es un taller, por lo que es necesario explicar la metodología del mismo. En la RAE se define taller como: curso, generalmente breve, en el que se enseña una determinada actividad práctica o artística. Yo prefiero verlo como una experiencia didáctica para el proceso creativo (incubación, iluminación y verificación) con carácter práctico-dinámico que ofrece diferentes ventajas:

- Jugar con lo práctico y lo teórico de forma eficiente; enseñar-aprender el proceso creativo.
- Un lugar donde la comunicación es muy importante y ofrece al usuario satisfacer sus necesidades comunicativas y donde puede desarrollar su inteligencia social y la creatividad colectiva.
- El niño es el gestor de su aprendizaje, el ambiente del taller permite al niño adquirir la capacidad de decisiones, necesaria para desarrollarse el proceso creativo.

2.1.1. UN TALLER CON TRES FASES

Para que el taller resulte efectivo y completo es necesario desarrollarlo en tres fases:

- Fase de reflexión: se le propone una actividad al alumno y éste debe pensar hacia donde dirige la propuesta, asume el reto y lo hace propio, se detiene a pensar sus intereses y a buscar una idea, planifica el proceso y las opciones que tiene. Este tiempo puede variar dependiendo del niño, ya que éste varía según la dificultad y el tiempo de asimilación que la actividad necesite, al igual que la experiencia y capacidad del niño.
- Fase de acción: comienza la parte práctica, hay que decidir una idea y ponerse manos a la obra. Aquí la actividad puede hacerse cuesta arriba dependiendo de la destreza técnica, la relación con los materiales, la experimentación plástica y el propio juego creativo. Este momento está relacionado con la fase de reflexión, ya que es ésta la que le da sentido a la acción.
- Fase de comunicación: ésta está presente en todo momento, se da a la vez que se realiza el taller entre todos los participantes y al final de la sesión donde cobra especial importancia. Se realiza una asamblea después de cada sesión que viene detallada en los siguientes apartados.

En todas las actividades se diferencian claramente las tres fases que he utilizado para desarrollar la metodología del taller.

2.1.2. JUEGO COMO HERRAMIENTA

Partiendo de la base de que el juego es una necesidad esencial para todos los niños y su desarrollo, vamos a usar éste como herramienta para desarrollar el taller. El juego ayuda a estimular y despertar la imaginación, lo que es realmente práctico en este taller. Gracias al juego los niños construyen nuevas estructuras mentales a la vez que se divierten y se comunican con sus compañeros.

Por todo esto, el juego es una herramienta didáctica muy valiosa. Se han estudiado la gran cantidad de ventajas que este produce en todos las áreas del conocimiento pero lo que a nosotros nos interesa realmente es la imaginación y la creatividad que éste produce.

Con el placer del juego se puede motivar al niño a realizar la actividad con más entusiasmo y motivación, por lo que se obtendrían mejores resultados y favorecerá al desarrollo de la autoestima y la seguridad, factores como bien hemos nombrado anteriormente muy importantes en estas edades.

Durante estas actividades lúdicas se presentan conflictos y complicaciones que hay que resolver y aquí se activa el proceso creativo para encontrar los mejores resultados. Queremos aprovechar esta ventaja del juego en nuestro taller en dos aspectos diferentes, por un lado, usando el juego en sí para desarrollar la creatividad mediante el placer de éste y, por otro lado, el desarrollo creativo obtenido por el uso de nuevos recursos plásticos.

2.1.3. LA ASAMBLEA

Como hemos apuntado anteriormente la última fase del taller es la asamblea y no por esto menos importante. Partiendo de la base que el arte es una forma de expresión y comunicación y que ésta se produce gracias al “lenguaje plástico y visual” es necesario conocer este lenguaje para expresar correctamente lo que se desea. Esta fase tienen tres claras ventajas que hay que destacar.

En primer lugar, la intervención en grupo para reflexionar sobre lo que hemos hecho y ver cómo han solucionado el mismo problema el resto de compañeros, ver diferentes puntos de vista y aprender de ellos. Hablar del proceso que hemos escogido y porque hemos tomado esa decisión para que el resto del grupo entienda correctamente lo que queríamos plasmar. Comentar el grado de satisfacción de nuestro trabajo con el resto de compañeros y exponerse a una crítica respetuosa y muy útil para la autoestima.

En segundo lugar, queremos que pierdan el miedo a expresarse libremente y comentar lo que opinan tanto de su trabajo como el del resto de compañeros. Por eso es vital crear un clima respetuoso donde la libertad de expresión satisfaga la necesidad de comunicación a esas edades sin sentirse juzgado ni menospreciado.

Y por último, detectar entre todos problemas, dificultades y fortalezas que se hayan podido ocasionar durante la sesión para aprender de los errores y reorientar la siguiente sesión de forma diferente si es necesario. Con esto queremos que, a pesar de que cada uno realiza su proyecto individual, el taller sea de todos, que nos podemos comunicar y compartir decisiones para buscar soluciones consensuadas.

2.1.4. EVALUACIÓN

Como se ha dicho en el apartado de Destinatarios, en esta edad los niños son muy susceptibles y no aceptan bien ciertas críticas, sobre todo si están relacionadas con sus producciones artísticas, ya que en ellas se plasman a ellos mismos, muestran sus sentimientos, emociones etc., incluso sin darse cuenta.

Es muy difícil ser creativo si pensamos en un resultado final bueno únicamente. Esto es lo menos importante en este taller; aquí se valorará más el proceso y la resolución de problemas que el resultado final.

A la hora de evaluar hay que tener especial cuidado con los niños de estas edades ya que una crítica puede influir en el abandono de la producción artística. Para que esto no ocurra hay que tener varias cosas en cuenta.

Lo mejor es no juzgar. Se debe valorar la producción sin emitir ningún juicio. Es importante que el niño sea consciente del valor que tiene su obra y que esto es lo que realmente importa, que esté satisfecho con su trabajo. Para esto es imprescindible que tengan la intimidad requerida a la hora de realizar la

actividad y que se sientan seguros para más tarde poder comentarlas sin que se sientan avergonzados.

Nos basaremos en valorar las reflexiones tan interesantes y complejas que nos plantean y que son capaces de hallar a estas edades. En muchas ocasiones no tendrán la técnica requerida para plasmar claramente lo que quieren expresar. Tendremos más en cuenta el camino, la motivación, las intuiciones y el proceso creativo, que el resultado final. Esto es lo realmente importante e interesante de estas sesiones. Gracias a esto, después de las 20 sesiones, el niño estará preparado para reflexionar y comunicarse con creatividad al mismo tiempo que habrá adquirido técnica y conocimientos artísticos mediante la práctica.

Hay que evitar a toda costa las comparaciones. Esta presión de que alguien lo haga mejor, les frustra y no les deja ser libres a la hora de crear. Los niños tienen que saber que lo realmente importante en el proceso creativo es lo que les surge de ellos, de sus motivaciones y que en cada persona esto ocurre de forma totalmente diferente según sus vivencias personales, educación etc. Por lo que no se les puede comparar bajo ningún concepto. Tampoco se calificará con ningún tipo de nota, serán ellos mismos los que, mediante la autoevaluación reflexionen y valoren su grado de satisfacción con su trabajo. Aprenderán a asumir sus mejoras y fallos y a opinar de sus obras.

Puesto que el taller está creado por bloques ordenados y todos son igualmente necesarios, la evaluación será continua.

Poco a poco en las asambleas se darán cuenta de sus puntos y fuertes y sus puntos débiles y se irán adaptando para desarrollar la siguiente actividad mejor o de forma diferente, pero siempre procurando que tengan una actitud correcta y positiva.

La evaluación final, por así decirlo, será una asamblea donde opinen de la misma forma el que imparte el taller, los compañeros sobre otros trabajos y la autoevaluación, entre todos se buscarán logros personales y grupales.

2.1.5. JUSTIFICACIÓN DE LOS BLOQUES DE ACTIVIDADES

Con el objetivo de dar sentido y crear una "línea" que conecte todas las actividades, el taller está organizado en 20 sesiones con tres bloques diferenciados. Los tres bloques están ordenados de lo individual a lo general. Es imprescindible conocerse a uno mismo antes de conocer lo que nos rodea. Finalmente hay un cuarto bloque en el que no se desarrolla ninguna actividad pero es de igual importancia. A continuación explicaré en qué consiste.

En el primer bloque nos interesa conocer las motivaciones y prioridades del individuo mediante actividades en las que sea necesario que el niño indague dentro de él mismo y conozca sus fortalezas y debilidades. Comenzarán con ejercicios más sencillos en los que lo que tenga que

expresar sean cosas más superficiales, conforme vaya ganando seguridad y confianza tendrá que darse más a conocer. Él decidirá que como afrontar las actividades, el rumbo que éstas deben tomar, hasta dónde quiere llegar, cómo, cuándo, y finalmente él reflexionara sobre todo lo realizado en estas 20 sesiones.

Como se ha nombrado en ocasiones anteriores, la actividad debe ser individual para poder expresar fácilmente los intereses personales y la necesidad de resolver sus propios conflictos.

Con estas actividades queremos conocer la motivación como detonante del proceso creativo, las experiencias y la relación íntima del niño con la creación artística. El comienzo de este bloque destaca por el acercamiento al alumno, a sus experiencias vividas, sus expectativas respecto al taller.

Una vez que los niños se han conocido un poco más a sí mismo, comenzaran actividades en las que conocerán sus sentidos, sus pensamientos, la creatividad que éstos pueden desarrollar a la hora de resolver problemas, y por supuesto el proceso creativo, que será necesario en todos los bloques siguientes. Este apartado está situado en segundo lugar, puesto que creo que es igual de importante y necesario el conocernos a nosotros mismos como el conocer nuestros sentidos y hasta dónde puede llevar nuestro proceso creativo a la hora de resolver conflictos.

Las actividades de este apartado están especialmente pensadas para conocer el funcionamiento y uso de los sentidos. Gracias a estas sesiones el niño será capaz de experimentar cómo funciona nuestra mente y el proceso creativo.

En tercer lugar, el niño debe conocer también el entorno que lo rodea, en este caso puesto que el tema a desarrollar es la creatividad mediante el lenguaje plástico y artístico, es necesario que el niño conozca el mundo del arte, qué hacen otros creativos, cómo lo hacen, las diferentes técnicas que existen y lo que aportan cada una de ellas.

En estas actividades reflexionaremos sobre el proceso creativo, se hará un leve repaso de lo aprendido ya que es el último bloque, y por supuesto se intentará acercar al niño al mundo del Arte sus funciones, intereses, lugares etc.

Por último, entendiendo que el niño ya se conoce a sí mismo, sus sentidos y sus limitaciones creativas y el mundo del Arte que nos rodea, solo queda el reconocimiento de sus creaciones y del valor que éstas tienen.

Creo conveniente realizar una exposición final con trabajos realizados durante las 20 sesiones. Esto ayudará al niño a reconocer el valor de su obra y que ésta sea reconocida por la gente que le rodea y no solo por los participantes del taller. Aquí se verá el proceso y la evolución de todos los participantes. Conocerán el proceso completo del Arte, desde las primeras ideas, las soluciones de problemas, la ejecución y finalmente el reconocimiento y conclusión del proceso creativo, que se realiza cuando lo que hemos realizado consigue comunicar.

2.2. OBJETIVOS Y CONTENIDOS DEL TALLER

Objetivos:

Aunque anteriormente hemos separado las actividades por bloques, los objetivos del taller están unidos y no presentan ningún orden esencial, pero a su vez están relacionados con todo lo escrito en el apartado anterior. Los principales objetivos son:

- Reflexión sobre la autoestima y los intereses personales
- Desarrollo del proceso creativo
- Conocer el uso y la función de los sentidos
- Realizar obras artísticas de forma individual
- Conocer el Arte y reflexionar sobre él
- Adquirir conocimientos básicos sobre Historia del Arte
- Obtener mayor destreza y técnica artística
- Conocer diversos materiales plásticos y cómo se usan
- Realizar una exposición

Contenidos:

Los contenidos irán relacionados con el bloque al que pertenezcan. En este apartado citaré los contenidos más destacados conjuntamente. A parte de los siguientes contenidos aparecen otros menos importantes pero estrechamente relacionado con los siguientes:

- Autoconcepto y autoestima
- Proceso creativo
- Bocetos
- Dibujo
- Pintura
- Dibujo rápido
- Uso materiales innovadores para los niños
- Collage
- Modelaje
- Combinación de fotografía e ilustración
- Conocimientos sobre Historia del Arte
- Reconocimiento de diferentes obras y artistas reconocidos
- Exposición

2.2.1. PLAN DE 20 SESIONES

BLOQUE I

SESIÓN I ¿Si fueses...?

Objetivos:

- Reflexión sobre la autoestima y los intereses personales
- Desarrollo del proceso creativo

Contenidos:

- Autoconcepto y autoestima
- Proceso creativo
- Dibujo

Materiales:

- Rotuladores
- Papeles tamaño A5

Asamblea inicial. El primer paso del taller será reunirnos en una asamblea inicial donde conoceremos a todos los participantes del taller. En ella se hablará sobre los intereses personales de cada uno y los colectivos, qué esperamos del taller, con qué motivación y objetivos comenzamos. Es importante que en este primer contacto los niños vayan ganando confianza y soltura para poder hablar libremente durante todo el taller.

En este primer encuentro, se explicará la metodología y el funcionamiento del taller, al igual que las tres partes diferenciadas para que en todo momento los niños sepan en qué momento se encuentran y qué actividades se van a realizar. Se hablará de los materiales y las técnicas que se van a usar. Entre todos crearemos una serie de normas que aparecerán por escrito y estarán presentes durante las 20 sesiones. Serán los niños las que las dicten siempre que estemos la mayoría de acuerdo y sean coherentes.

Juego ¿Si fueses...? La primera actividad consiste en realizar una serie de preguntas a las que los niños contestarán con dibujos y con una explicación de porqué han dibujado eso. Serán dibujos rápidos con rotulador sin importarnos el resultado prácticamente. Lo importante será el proceso creativo para llegar hasta esa respuesta. Comenzaremos con preguntas más sencillas que irán adquiriendo dificultad periódicamente. La primera de las preguntas será: ¿si fueses un animal qué animal serías? A partir de este momento se le dejará al niño un periodo de reflexión donde pensar qué animal sería y por qué y

seguidamente comenzará a dibujarlo. Es importante que durante prácticamente todas las actividades contemos con revistas, libros o la web para buscar referencias. Después de aproximadamente 5 minutos, cuando todos los niños acaben se pondrán en común todos los dibujos y se explicará por qué han elegido ese animal concretamente. “Soy un camaleón porque me gusta esconderme” por ejemplo. Hay que procurar que las cualidades y descripciones que identifiquen a los niños sean siempre aspectos positivos y que no se juzgue a ninguno por lo que ha elegido.

La actividad continuará con más preguntas como:

- ¿Si fueses un personaje de cuento, cuál serías?
- ¿Si fueses un personaje famoso, cuál serías?
- ¿Si fueses una fruta, cuál serías?
- ¿Si fueses una palabra, cuál serías?
- ...

El número de preguntas variará según el tiempo del que dispongamos. Después de cada pregunta se realizará una puesta en común como hemos explicado anteriormente. Con este ejercicio pretendemos crear un clima en el que todos puedan dar su opinión y que el juego y las respuestas tan curiosas y divertidas de los niños sirvan para coger más confianza entre los miembros del taller.

Asamblea final. En esta actividad la asamblea se desarrolla prácticamente durante toda la sesión, pero igualmente se realiza una final para analizar las dificultades, inquietudes y problemas que hayan podido surgir durante el juego. Aquí se valorará el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. Así podremos hacernos una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso. La primera sesión es muy importante porque a partir de ésta iremos viendo la evolución de cada uno de los niños que participan en el taller.

Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.

SESIÓN II ¿Qué superpoderes tendrías?

Objetivos:

- Reflexión sobre la autoestima y los intereses personales
- Desarrollo del proceso creativo

Contenidos:

- Autoconcepto y autoestima
- Proceso creativo
- Modelaje

Materiales:

- Plastilina o masa moldeable
- Bolígrafos y papel

Asamblea inicial. Se plantea la propuesta que vamos a resolver y los materiales y la técnica que vamos utilizar. En este caso trabajaremos con plastilina y con un folio y bolígrafo para hacer apuntes y reflexiones. Sería interesante que durante la asamblea los niños tengan un trozo de plastilina en sus manos para ir moldeando y conociendo el material con el que van a trabajar. Esto es útil para que vayan surgiendo ideas mientras se explica la actividad.

Se explicarán más detalladamente las fases del proceso creativo para que se lleven a cabo y sean conscientes de ellas.

Juego ¿Qué superpoderes tendrías? A continuación de plantear esta pregunta se les dará unos 5 minutos aproximadamente para que reflexionen sobre su personalidad y los superpoderes que podrían tener. Todo esto lo anotarán en un papel y cuando todos hayan acabado pasarán a modelar con plastilina su personaje; deberán elegir los colores más adecuados las formas etc. Como he comentado antes durante toda la actividad contarán con revistas, libros y la web para buscar referentes. Se tienen que sentir identificados con el personaje que realicen y explicar las virtudes y superpoderes que tienen y porqué se asemeja a su personalidad o cualidades por ejemplo: “mi personaje el verde y elástico porque tengo mucha flexibilidad”

Asamblea final. Se mostrarán todas las criaturas y se opinará conjuntamente sobre ellas. Intentaremos buscar aspectos positivos respecto al modelado, del mismo modo que buscaremos buenas ideas y los aspectos que relacionan al personaje con el niño. Todos los comentarios y opiniones deberán expresarse con respeto y de forma positiva. Las obras se guardarán cuidadosamente para la exposición y cada una de ellas estará acompañada del papel en el que aparecen escritas las ideas previas. Como en todas las actividades se les hará un adelanto de la próxima sesión.

SESIÓN III Retrato fantástico

Objetivos:

- Reflexión sobre la autoestima y los intereses personales
- Desarrollo del proceso creativo

Contenidos:

- Autoconcepto y autoestima
- Proceso creativo

- Uso materiales innovadores para los niños
- Combinación de fotografía e ilustración

Materiales:

- Ceras blandas, pintura de dedos y rotuladores
- Fotografía
- Cámara de fotos e impresora

Asamblea inicial. Comenzaremos de forma diferente. Se les realizará un retrato de tres cuartos a cada niño. Es interesante, dependiendo de la edad, que los niños participen a la hora de hacer las fotos y la impresión de éstas. Una vez realizadas las fotos e impresas, se les explicará la actividad y las técnicas básicas para dibujar sobre una fotografía impresa.

Juego Retrato fantástico. Esta actividad consiste en dibujar sobre su fotografía lo que les gustaría ser o como les gustaría ser. Podrán maquillar la foto, disfrazarse de piratas, hacerse tatuajes... Todo lo que ellos deseen. Esta actividad creo que es muy interesante ya que la pueden plantear desde muchos puntos de vista: que quieren ser de mayor, cómo les gustaría ser, imaginarse que son parte de una película... Pero estas cuestiones las decidirán ellos, nosotros pondremos a su disposición las pinturas necesarias y referencias y ellos elegirán qué hacer en sus fotografías.

Asamblea final. Comentaremos que ha dibujado cada uno sobre su retrato y porqué, el grado de satisfacción y las motivaciones que les han llevado a dibujarse de una forma o de otra. En esta actividad, como en la anterior, es importante que expliquen lo que han dibujado ya que en ocasiones no tendrán la técnica suficiente para poder interpretar correctamente lo que quieren hacer; con el porque de sus dibujos será mucho más sencillo de comprender. Y como ya he dicho en repetidas ocasiones, nos interesa más el porqué se han pintado de tal manera que el resultado final de la obra. Es importante la elección de colores, formas, trazos y texturas elegidos ya que esto nos orientará sobre sus características personales a grandes rasgos. Para ayudar a que esto les resulte más fácil podemos ofrecer alguna orientación sobre el significado de los colores por ejemplo. Prepararemos a los niños para la siguiente actividad que está estrechamente relacionada con ésta.

SESIÓN IV ¿Que tatuajes te harías?

Objetivos:

- Reflexión sobre la autoestima y los intereses personales
- Desarrollo del proceso creativo

Contenidos:

- Autoconcepto y autoestima
- Proceso creativo
- Dibujo
- Bocetos

Materiales:

- Rotuladores
- Papeles tamaño A5

Asamblea inicial. Haremos un breve repaso de la actividad anterior, del significado de los colores y las formas y de qué queremos expresar sobre nosotros mismos. En este caso no dibujaremos sobre fotografía porque es posible que no se disponga del tiempo suficiente. Pero si realizamos bocetos que más adelante se podrían dibujar sobre ellas. Se hará una breve introducción de la historia del tatuaje y la relación que éstos tienen con la personalidad y los gustos de cada uno. Se les enseñará su origen, la necesidad de llevarlos para distinguir en la Antigüedad la pertenencia a tribus, clanes, etc., y toda la información que pueda ser necesaria para despertar el interés de los niños. No entraremos en valoraciones de si los tatuajes son buenos o malos, simplemente como un reflejo de la personalidad.

Juego ¿Qué tatuaje te harías? Una vez introducida levemente la historia de los tatuajes y lo que éstos expresan se les dejará un tiempo para reflexionar sobre qué tatuaje se realizarían y porque se adapta con su personalidad. Contaremos con diversas revistas de tatuajes y la web para poder buscar referentes para que sea más fácil el trabajo e investiguen sobre la estética de éstos. Después de la reflexión y con las ideas claras los niños realizarán bocetos de sus tatuajes y adecuados en cierta medida a las zonas donde se los realizarán.

Asamblea final. Se comentarán los tatuajes diseñados y sus significados del mismo modo que se pondrán en común las sensaciones y dudas que hayan surgido durante la actividad. Se les dará la oportunidad si el tiempo lo requiere de copiar sus bocetos a fotografías suyas como en el ejercicio anterior, ya que la idea de que se dibujen con rotulador los tatuajes sobre su piel no es muy higiénica y desaparece, mientras que en la foto se queda fija y se puede presentar en la exposición. Comentaremos los materiales necesarios para la siguiente sesión y en qué consistirá.

SESIÓN V Cadáver exquisito

Objetivos:

- Reflexión sobre la autoestima y los intereses personales
- Desarrollo del proceso creativo

Contenidos:

- Autoconcepto y autoestima
- Dibujo rápido
- Trabajo en común y por equipos

Materiales:

- Rotuladores
- Papeles tamaño A3/A4
- Cartones grandes reciclados
- Tijeras
- Ceras blandas

Asamblea inicial. Esta actividad debido a su corta duración irá acompañada de otra semejante. Se les explicarán las dos. Esta actividad surge de la mano de los surrealistas Consiste en hacer dibujos al azar y más tarde agruparlos viendo resultados realmente llamativos. Es muy importante que los niños mantengan en secreto lo que están dibujando por lo que en un primer momento se necesita intimidad a la hora de dibujar para poder crear más tarde una obra colectiva.

Juego Cadáver exquisito (primera parte). Se dobla un folio en tres partes de forma que solo sea posible ver una de ellas. Estas tres partes corresponden a la cabeza, el tronco y las piernas. Quien inicia el dibujo, dibuja una cabeza dejando marcadas las líneas donde acaba para que el siguiente continúe a partir de esas líneas. El segundo dibujará el tronco e igual que el anterior marcará las líneas finales de su dibujo. Por último se dibujaran las piernas a continuación de las líneas del tronco. Cuando esto haya acabado se verá el resultado final que será una criatura realmente interesante. 'Este proceso se puede realizar las veces que sea necesario, cambiando los grupos de tres o que cada vez uno dibuje una parte. Lo conveniente sería hacer como mínimo tres rondas para que todos dibujen cabeza, tronco y piernas. Todo se dibuja con rotulador negro para que quede unificado y en un tiempo determinado.

Juego Cadáver exquisito (segunda parte). Entre todos nombraremos todas las partes del cuerpo que se nos ocurran y se escribirán en papeles. Estos se meten a una bolsa y cada niño cogerá uno al azar. El niño dibujara con ceras blandas en secreto la parte del cuerpo que le ha tocado en un cartón y luego la recortará. Cuando todos hayan acabado uniremos todas las partes del cuerpo creando una especie de monstruo Frankenstein realmente curiosa. Es

importante que los niños intenten plasmar su identidad en la parte del cuerpo, que dibujen en la medida de lo posible para así crear una criatura común que represente a todos los participantes. Todas estas partes del cuerpo sería conveniente unir las con unos enganches que nos permitan el movimiento de cada una de las piezas.

Asamblea final. Esta asamblea final es realmente interesante porque hablaremos de lo que ha realizado cada uno individualmente y de lo que hemos creado en común. Los niños empezarán a dar más valor a sus obras ya que gracias a cada una de ellas hemos creado algo conjunto. Se hablará de las dificultades y problemas de la actividad y de los aspectos positivos de ésta. La primera parte de esta actividad es interesante que la realizaran por su cuenta con otros amigos ya que es muy sencilla y efectiva, y se les comentará que se puede realizar la misma actividad escribiendo un par de frases y dejándole al siguiente la última palabra para que la continúe, creando una historia común realmente curiosa y disparatada. Se les informará de la siguiente actividad y de los materiales que ésta requiere.

SESIÓN VI Camisetas personalizadas

Objetivos:

- Reflexión sobre la autoestima y los intereses personales
- Desarrollo del proceso creativo
- Realizar obras artísticas de forma individual

Contenidos:

- Autoconcepto y autoestima
- Dibujo con rotulador
- Proyección y bocetos

Materiales:

- Camiseta
- Papel vegetal A3
- Rotuladores para ropa
- Lápices bicolor

Asamblea inicial. Se les iniciará en el mundo de la moda, y todo lo que puede decir de nosotros la forma de vestir. Los niños tendrán la oportunidad de ver diseños de camisetas de diseñadores como Custo, Gleenz tees, etc. Lo importante de esta actividad no es crear una camiseta bonita, es imprescindible que el alumno se sienta totalmente identificado con ella, que se

le pueda reconocer a través de ella. Comentaremos la técnica y la forma de pintarla correctamente.

Juego Camiseta personalizada. Se les dejará un tiempo de reflexión para que piensen como quieren diseñar su camiseta. Se les dará la posibilidad de calcar alguna imagen sobre papel vegetal para más tarde pasarla a la camiseta y que el resultado sea mejor y más efectivo. Se les hará recapacitar sobre todas las actividades realizadas hasta ahora para que sea más fácil reconocerlos a través de la camiseta, y saquen mejores conclusiones. Con el diseño elegido y elaborado se pasará a realizar el dibujo final sobre la camiseta, para esto se crearán grupos que se ayudarán mutuamente para tensar las camisetas y obtener mejor resultado. En todo momento estarán supervisados y pueden pedir ayuda y consejos.

Asamblea final. Debido a que esta actividad está relacionada con la moda he pensado que sería interesante realizar una especie de pasarela para lucir los diseños a la vez que se explica sus significados. También sería atrayente colocar las camisetas e intentar adivinar de quién es cada una. Lo importante es que podamos reconocer a la persona mediante la camiseta. Se analizará el grado de satisfacción con el ejercicio y las dificultades y fortalezas de este. Con esta actividad termina el primer bloque de actividades. Para acabar la sesión se comentará de que trata la siguiente actividad.

SESIÓN VII Accidentes creativos

Objetivos:

- Conocer diversos materiales plásticos y como se usan
- Jugar con el azar
- Realizar obras artísticas de forma individual

Contenidos:

- Collage
- Creatividad por accidente
- Dibujo

Materiales:

- Miel, Cola-cao, café y diversos materiales que podamos encontrar por casa
- Fotografías
- Pegamento
- ...

Asamblea inicial. Una vez acabado el primer bloque de actividades en esta sesión realizaremos una sesión puente antes de empezar el siguiente bloque. Esta actividad será totalmente diferente a las realidades anteriormente. Consta de muchos ejercicios exprés, donde predomina el azar usando materiales que podemos encontrar por casa. De esta forma desarrollaremos la creatividad de una manera muy distinta y divertida. Intentaremos realizar el máximo número de ejercicios, pero esto dependerá del tiempo con el que contemos y el que tardemos en realizar cada ejercicio. Explicaremos en qué consiste cada una de las actividades antes de comenzar y se dejará cierto tiempo para que los niños la realicen y descubran las casualidades del azar y como los accidentes se pueden aprovechar, por ejemplo, una mancha de café sobre un papel de forma accidental se puede transformar en una obra de forma creativa.

Juego accidentes creativos. Se repartirán una serie de fichas en las que se explicara la actividad. A continuación, explicaré en qué consisten algunas de las actividades que forman este ejercicio:

- Una de ellas consiste en untar la ficha con algún elemento pegajoso (miel, pegamento, etc.) y después espolvorear sobre él lo que queramos (cola cao, azúcar, etc.) por último quitaremos los excesos de polvo y ya tendremos una obra totalmente abstracta y que nace del azar. Se puede jugar a buscarles parecidos a las manchas que hemos creado con objetos reales.
- Otra actividad consiste en dejar caer gotas de café, té o cualquier otra sustancia con algo de color sobre la ficha y después buscarle significado y dibujarle encima ojos o lo que sea necesario para que esta mancha cobre sentido.
- En la siguiente actividad se les dará una fotografía que tienen que recortar y montar en la ficha de forma que cambie totalmente la imagen, creando una nueva.

Se podrán realizar más actividades si da tiempo. Creo que estas actividades son muy divertidas y nos ayudan a desarrollar la creatividad de una forma muy diferente e interesante.

Asamblea final. Hablaremos de lo aprendido en el bloque anterior y de las sensaciones que nos ha aportado. También hablaremos sobre esta actividad y se comentarán las casualidades del azar y cómo podemos aprovecharlas creativamente para crear una obra. Se plantea que nos aportan estas actividades en las que no contamos con un proceso creativo desde el primer momento, si no, que este viene en todo caso a la hora de darle vueltas a las manchas para buscarles significado por ejemplo.

Por último, nombraremos la actividad siguiente y los materiales necesarios y se explicara en qué consiste el nuevo bloque que vamos a comenzar, el bloque para desarrollar los sentidos.

BLOQUE II

SESIÓN VIII ¿A que sabe?

Objetivos:

- Desarrollo del proceso creativo
- Conocer el uso y la función de los sentidos

Contenidos:

- Proceso creativo
- Conocer los sentido

Materiales:

- Lápiz y papel para anotaciones

Asamblea inicia. Introduciremos el segundo tema y daremos opinión de lo que son los sentidos para nosotros. Esta actividad va relacionada con el sentido del gusto por lo que hablaremos de él, de su función y hasta qué punto podemos controlar este sentido. Comentaremos datos sobre el gusto, que comida es nuestra favorita, que golosina, etc... En esta actividad no usaremos tanto el lenguaje plástico, pero igualmente desarrollaremos el proceso creativo.

Juego ¿A qué sabe? Esta sesión será realizada en común, en ella se realizarán preguntas para que imaginen a qué saben ciertas situaciones, pueden colaborar todos a la vez y decir lo que piensan mientras el que imparte el curso toma nota. Las situaciones que tendrán que imaginar pueden ser situaciones como una despedida, que te regalen un juguete nuevo, un día en la playa... Los participantes tendrán un bolígrafo y papel para anotar o realizar bocetos o garabatos de las situaciones, esto se pondrá en común y se debatirán todas las preguntas.

Asamblea final. En ella se comentará todo lo aprendido sobre el sentido del gusto y la satisfacción que les ha aportado este ejercicio. Puesto que todo el ejercicio es en común y en forma de asamblea. La asamblea final será mucho más breve.

SESIÓN IX Huele a películas

Objetivos:

- Desarrollo del proceso creativo
- Conocer el uso y la función de los sentidos

Contenidos:

- Proceso creativo
- Conocer los sentido

Materiales:

- Lápiz y papel para anotaciones
- Escenas breves de películas
- Los materiales necesarios para reproducir películas

Asamblea inicial. En esta asamblea hablaremos sobre el sentido del gusto. Nombraremos animales que se guían por este sentido, como desarrollarlo y el funcionamiento básico de este. Este sentido es uno de los que más nos hacen recordar, por lo que sería interesante que busquen en su memoria situación con algún aroma especial o que intenten recordar el aroma de alguna persona especial por ejemplo. Es importante que mantengamos una conversación entre todos sobre los temas que he nombrado anteriormente y que cada uno aporte su granito de arena para entender mejor este sentido del olfato. Introduciremos el cine como parte muy importante del arte y que deben conocer.

Juego Huele a película. En esta actividad veremos fragmentos cortos de películas muy variadas y le pediremos a los niños que definan en tres palabras a qué huele esa escena. Pedimos tres palabras porque seguramente la primera palabra que se les ocurra sea prácticamente igual en todos los casos, al pedir tres o más es cuando conoceremos realmente hasta dónde puede llegar la creatividad de los niños. Buscaremos escenas apropiadas para que la imaginación dar juego a la actividad. Cuando termine cada fragmento se dejará un tiempo de reflexión e incluso se podrá ver de nuevo el si es necesario para que todos escriban sus tres palabras y seguidamente comentarlas en grupo. La parte de comentar a qué huele la escena es muy divertida para ellos, ya que salen verdaderas maravillas de las mentes tan creativas de los niños.

Asamblea final. Como en la sesión anterior comentaremos las sensaciones experimentadas durante la actividad y comentaremos cualquier duda o dificultad que nos haya surgido a lo largo de la actividad y del tema especial a tratar, el olfato. En la asamblea inicial ya se ha hablado de recuerdos y de historias que nos recuerdan los olores pero este también sería buen momento para comentar algo que no haya dado tiempo o no se nos hubiese ocurrido antes. Se dirá el sentido que conoceremos en la siguiente sesión y los materiales que usaremos.

SESIÓN X Dibújame en la espalda, Dedo lápiz

Objetivos:

- Conocer el uso y la función de los sentidos

Contenidos:

- Conocer los sentido
- Dibujo rápido

Materiales:

- Papel A3/A4
- Rotuladores
- Tablón con arena
- Venda par los ojos
- Cámara de fotos y medios para ver las fotos

Asamblea inicial. En la primera actividad hablaremos del sentido del tacto, pero más concretamente del tacto al ser tocado. Este sentido siempre lo relacionamos con tocar texturas pero el tacto se siente igualmente al tocar que al ser tocado. Este juego se realizará en parejas por lo que aprovecharemos esta asamblea inicial para formarlas. Es importante que las parejas tengan cierta confianza entre sí mismas ya que en ocasiones nos sentimos incómodos si nos toca alguien al que no conocemos demasiado. Se usarán las mismas parejas para realizar el segundo ejercicio que trata de tocar y no de ser tocado para que experimenten los dos aspectos de este sentido.

Juego Dibújame en la espalda. Como bien dice el título del juego, esta actividad consiste en ponerse en parejas y uno le dibuja o escribe al otro en la espalda lentamente, el otro con un papel y un bolígrafo debe dibujar o escribir lo mismo que le han hecho en la espalda. Este proceso se realizará a la inversa para que todos dibujen en la espalda y sobre el papel. Se pueden realizar varias rondas incluso cambiando de pareja ya que este en este juego quedan muy sorprendidos con los resultados tan curiosos que surgen. Es importante que sepan en esta actividad que no nos importa el resultado de la obra, lo importante es que se relacionen con el sentido del tacto y se diviertan.

Juego Dedo Lápiz. Otro ejercicio en el que uno de la pareja lleva los ojos cerrados y el otro compañero usa el dedo de el de los ojos cerrados a modo de lápiz. El dibujo se realizará creando surcos sobre un tablero con tierra fina para que la sensación del tacto sea mucho más sensible. Se comenzarán dibujando formas sencillas y se irá dificultando. El de los ojos cerrados tiene que adivinar qué ha dibujado con su dedo. Como en el ejercicio anterior se cambiarán los roles para que todos dibujen sobre la arena.

Asamblea final. En esta asamblea como en prácticamente todas hablaremos de las dificultades y dudas que han surgido. De la primera

actividad es interesante que enseñen los dibujos realizados y que la persona que dibujaba en la espalda explique lo que quería hacer o incluso que realice lo que dibuja en la espalda al lado del dibujo que ha realizado el otro componente de la pareja. En muchas ocasiones lo que haya dibujado en el papel no tendrá nada que ver con lo que le dibujaron en la espalda o tal vez sí, por eso es bueno que se explique el dibujo realizado en la espalda para poder entender lo que hay en el papel.

Para comentar la segunda actividad se realizarán fotos de los tableros con arena cuando se hayan finalizado los dibujos para que quede constancia de ellos y se hablará sobre los que han acertado o no lo que estaban dibujando.

SESIÓN XI Oír y dibujar

Objetivos:

- Conocer el uso y la función de los sentidos

Contenidos:

- Conocer los sentido
- Dibujo con nuevas técnicas
- Aprender a escuchar

Materiales:

- Acuarelas y pinturas líquidas
- Papel acuarela
- Música y reproductor de música

Asamblea inicial. Trabajaremos sobre el sentido del oído, hablaremos sobre su funcionamiento y como en el olfato, hablaremos sobre cómo lo usan los animales para comunicarse e incluso para situarse. El mundo de lo animal les suele llamar la atención así que veremos algún vídeo sobre murciélagos y su capacidad auditiva para que comprendan mejor cómo se expanden las ondas sonoras. Como en una actividad anterior que le presentamos el cine como arte explicaremos que la música también lo es. Introduciremos la actividad y los materiales que vamos a usar en ella. Se explicará la técnica de la acuarela y las pinturas líquidas y cómo trabajarla usando planos de color.

Juego Oír y dibujar. Como podemos deducir por el nombre de este juego la actividad consiste en poner diferentes estilos de música para que el niño reflexione y analice las sensaciones o sentimientos que le provoca esa música.

Después del periodo de reflexión y escuchando la misma pista por segunda vez el niño deberá realizar una pintura para expresar lo que esta canción le transmite. Recordaremos lo que expresan los colores, tema ya tratado en actividades anteriores pero muy útil para ésta. Las audiciones serán sencillas sin cambios bruscos de ritmo que los puedan confundir.

Asamblea final. En esta asamblea volveremos a escuchar las piezas en el mismo orden mientras observamos los dibujos de todos. Al acabar cada pieza serán ellos los que hablen de lo que han sentido he incluso de lo que han sentido sus compañeros si son capaces de identificar estas sensaciones en las pinturas. Se analizarán los colores utilizados, los trazos, formas... Para finalizar la sesión hablaremos del grado de satisfacción con esta actividad y comentaremos la próxima.

SESIÓN XII Ver y no ver

Objetivos:

- Conocer el uso y la función de los sentidos

Contenidos:

- Conocer los sentidos
- Dibujo rápido

Materiales:

- Rotuladores
- Papel de estraza

Asamblea inicial. Con esta asamblea acabamos de ver los 5 sentidos. Hemos dejado el de la vista para el final debido a que este es el primero que se asocia al lenguaje plástico. En esta actividad el resultado final de las obras será un poco caótico porque como dice el nombre no vamos a ver lo que estamos dibujando directamente, por eso es muy importante que se les explique desde el principio de la actividad que no es nada importante el resultado final y que se esfuercen en el sentido de la vista y de analizar lo que vemos más que en lo que dibujen. Con esta actividad es importante que aprendan a observar y a descubrir cosas que a simple vista no se ven.

Juego Ver y no ver. Este juego consiste en dibujar cualquier objeto sin mirar directamente el papel. Elegiremos un objeto y lo observamos detenidamente durante un par de minutos, pasados estos cogeremos el papel y el rotulador y comenzaremos a dibujar el objeto mientras lo seguimos mirando, sin mirar el papel ni lo que hemos dibujado. Se explicará que es interesante que no levantemos el rotulado del papel ya que si lo hacemos perdemos la noción del espacio y no sabemos dónde estamos dibujando. Tendrán que sintetizar la forma del objeto lo máximo posible. Empezarán dibujando objetos sencillos y

lo interesante sería finalizar dibujando cada uno su propia mano, esto nos servirá para darnos cuenta de que las vemos todos los días pero nunca nos detenemos en observarlas detenidamente. En este ejercicio podremos dibujar todos los objetos que queramos libremente.

Asamblea final. Veremos los resultados de todos los dibujos y hablaremos sobre la capacidad de observación que tienen. Cada uno explicará los objetos que ha elegido, la sensación al mirar el dibujo por primera vez, que ha sentido y experimentado al dibujar algo sin mirar el papel... Explicaremos la siguiente actividad

SESIÓN XIII Circuito de los sentidos

Objetivos.

- Conocer el uso y la función de los sentidos

Contenidos:

- Conocer los sentidos

Materiales:

- Alimentos para saborear
- Objetos para tocar
- Objetos para oler
- Música y sonidos
- Venda para los ojos

Asamblea inicial. Después de conocer cada sentido individualmente, el último juego de este bloque es una mezcla de todos ellos. Hablaremos sobre todos los sentidos, que juego les ha gustado más y porque y se resolverán las dudas que hayan surgido a lo largo de este bloque. Para esta actividad crearemos una serie de circuito con 4 paradas. En cada una de estas paradas los niños tendrán que agudizar sus sentidos para completar una serie de cuestiones. Antes de comenzar se les explicará en que consiste cada actividad.

Juego Circuito de los sentidos. Para comenzar se les dará un folio donde deberán apuntar lo que pasa en cada parada. Cada parada constará de tres partes que luego tendrán que relacionar.

Primera parada: en la primera parada se pondrán una venda en los ojos y meterán la mano en tres recipientes sin saber lo que hay dentro, tendrán que tocar las texturas y apuntar brevemente las sensaciones y el tacto de cada una.

Segunda parada: Como en la anterior, con una venda en los ojos probarán tres alimentos y tendrán que apuntar las sensaciones y sabores.

Tercera parada: Tendrán que escuchar tres pistas de audio diferentes. Cada pista reproducirá unos sonidos o ruidos particulares que tendrán que identificar y apuntar en el papel que tienen que rellenar.

Cuarta parada: Con los ojos cerrados deberán de oler tres sustancias u objetos e identificar que son y las sensaciones que les han producido.

Quinta parada: se les mostraran tres imágenes y deberán apuntar que aparece en cada una de ellas o que sensaciones les producen.

Una vez realizadas las 5 paradas tendrán un tiempo de reflexión para relacionarlas, cada una de las tres partes entre las cinco paradas. Por ejemplo: una lija (piel de elefante), sabor a comida india, sonido de elefantes, olor a curri y una imagen con mucho colorido de ropajes indios. Cada una de las tres fases en cada parada estará relacionada con otra de las otras cuatro paradas. Con el ejemplo anterior los niños tendrían que deducir que se trata de la India o simplemente relacionarlas.

Asamblea final. Se hablará de las relaciones que ha hecho cada niño y porque y finalmente se dará la respuesta correcta. Se resolverán las dudas que hayan surgido durante toda la actividad y haremos un breve repaso sobre los 5 sentidos ya que ésta es la última actividad de este bloque. Explicaremos el bloque y la actividad siguiente.

SESIÓN XIV Accidentes creativos II

Objetivos:

- Conocer diversos materiales plásticos y como se usan
- Jugar con el azar
- Realizar obras artísticas de forma individual

Contenidos:

- Collage
- Creatividad por accidente
- Pintar

Materiales:

- Miel, Cola-cajo, café y diversos materiales que podamos encontrar por casa
- Fotografías
- Pegamento
- ...

Asamblea inicial. Como en la actividad puente anterior usaremos esta actividad puente antes de comenzar con el nuevo bloque. En esta actividad nos gusta que experimenten con materiales y técnicas totalmente diferentes a las usadas anteriormente. En esta actividad puente no predomina tanto el azar, nos basaremos más en nuevas técnicas. Aunque si en algo se diferencian estas actividades puente del resto de actividades es que no están relacionadas con ninguno de los bloques y que siempre tienen cierto riesgo de accidente, del que buscamos el lado bueno. Como en la otra actividad similar a ésta daremos unas fichas donde explicaremos los pasos a seguir para realizar la actividad.

Juego Accidentes creativos II. Se repartirán un par de fichas a cada uno de los niños, en cada una de éstas se explicará detenidamente y paso por paso lo que hay que hacer en la ficha. Si el tiempo nos lo permite se harán más fichas, cuantas más fichas se hagan mejor para este ejercicio. Seguidamente hablaré sobre posibles actividades que se realizarán en esta actividad.

- La posibilidad de salir al aire libre a buscar ramas o palos sería una buena opción para esta actividad y que salgan al medio ambiente. Si esto no es posible se le facilitará a cada niño un palo de unos 20/30 cm. En un extremo del palo fijaran un bolígrafo con cinta adhesiva y realizarán una serie de dibujos, que irán expuestos en la ficha. Para realizarlos deben de coger el palo desde el otro extremo.
- En la siguiente actividad facilitaremos a los niños un dibujo de un objeto lo más sintético posible y lo tienen que colorear con los ojos cerrados.
- La última actividad que voy a explicar en esta sesión consiste en entregarles a los niños una imagen en blanco y negro de una habitación sin muebles. Los niños deben decorarla, pintarla, destrozarla, etc. La idea es que hagan con la habitación lo que quieran con la única condición que cuando se compare la foto original con la que han realizado ellos el cambio sea evidente. En esta actividad pueden usar los materiales que quieran, collage, pintura, rotulador, etc.

Siempre se contará con un par de fichas más para que si el tiempo lo permite puedan realizar más actividades rápidas pertenecientes a esta sesión.

Asamblea final. Se enseñaran y comentarán con el resto de compañeros las actividades que hemos realizado durante la sesión. En la segunda actividad por ejemplo hay que poco que comentar por lo que esta asamblea final la dedicaremos especialmente a la última actividad que he nombrado. Explicaran porque han realizado eso en la habitación y como al resto de compañeros. También se comentarán las dificultades del resto de actividades y el grado de satisfacción de lo realizado. Por último, introduciremos el siguiente y último bloque, el relacionado con el Arte.

BLOQUE III

SESIÓN XV

Objetivos:

- Conocer el Arte y reflexionar sobre las obras
- Adquirir conocimientos básicos sobre Historia del Arte

Contenidos:

- Desarrollo de la imaginación

Materiales:

- Láminas impresas de obras de arte

Asamblea inicial. Comenzaremos la asamblea inicial hablando sobre el nuevo bloque que vamos a comenzar. Explicaremos qué tipo de actividades vamos a hacer durante este bloque y se hará una breve introducción sobre Historia del Arte. Mostraremos cuadros relevantes de cada época, y una breve contextualización del momento en el que surgen y porqué. Es importante seleccionar pinturas adecuadas y que sean lo suficiente representativas para que comprendan el momento en el que surgen. Seguidamente se explicará la actividad muy relacionada con esta primera parte de la asamblea.

Juego ¿Dónde estás tú? Se les enseñaran cuadros en los que aparezcan más de un personaje y se les realizara la pregunta: ¿quién o qué serías tú en esta obra? Lo importante de esta actividad es que conozcan algo más sobre Arte y se puedan sentir identificados con él. Deberán reflexionar sobre qué personaje sería y más tarde explicar porque al resto de compañeros. Es importante que se haga una buena selección de cuadros que mostrarles para que den el juego imaginativo que buscamos. Desde el primer momento se les dirá que pueden elegir cualquier cosa del cuadro un objeto animal, persona, etc. No debemos cerrar ninguna puerta de la imaginación y que puedan identificarse con lo que quieran. Algunos de los cuadros sobre los que reflexionar pueden ser: “La balsa de medusa” de Gericault, “Las meninas” de Velázquez, “El Guernica” de Picasso, etc. Estos cuadros dan mucho juego a la imaginación debido a las personas que aparecen o a las situaciones que representan.

Asamblea final. Esta asamblea es especialmente interesante ya que la confianza en el grupo ha aumentado y la elección de personajes de paso a que sean los niños los que pregunten el porqué de la elección a sus compañeros y resuelvan dudas entre ellos. Si esto ocurre es importante la figura del que imparte el curso como moderador de la asamblea. Se resolverán dudas sobre todo lo visto durante la sesión y se hablará de la próxima.

SESIÓN XVI Cubismo

Objetivos:

- Conocer el Arte y reflexionar sobre las obras
- Adquirir conocimientos básicos sobre Historia del Arte
- Realizar obras artísticas de forma individual
- Conseguir destreza y técnica artística.

Contenidos:

- Collage

Materiales:

- Láminas impresas
- Pegamento y tijeras
- Cartulinas o papeles de colores

Asamblea inicial. Comenzaremos hablando sobre el cubismo y visualizando más obras de esta corriente artística. Para realizar la actividad es necesario que conozcan bien el Cubismo y en lo que consiste. Explicaremos de donde nace, es la primera vanguardia que rompe totalmente con la pintura tradicional. Esto tiene que quedarles claro ya que la actividad consiste en realizar una obra cubista y queremos que huyan del arte figurativo.

Juego Cubismo. Con el concepto del cubismo asimilado se explicará en qué consiste la actividad. En el taller dispondremos de revistas y papeles de colores suficientes para todos los participantes. Realizarán un collage cubista con recortes de revistas y tintas planas. Tendrán un periodo de reflexión donde pensarán hacia donde quieren encaminar su obra y buscarán imágenes y colores adecuados. Con las imágenes más o menos escogidas comenzaron a recortar y a crear el collage. Pueden realizar varias obras si el tiempo lo permite pero siempre antes de comenzar deberán reflexionar sobre lo que quieren realizar.

Asamblea final. Nos centraremos más en la reflexión y en intentar saber si han comprendido la corriente del cubismo que en la obra final. Explicará cada uno de los niños su periodo de reflexión y el proceso hasta llegar a la obra final. Es muy importante que hablen sobre el grado de satisfacción con su obra y de las conclusiones finales que han sacado de esta actividad. Al finalizar la actividad con todas las obras explicadas se extenderán para poder verlas todas a la vez y sacar una conclusión final del trabajo en común además de la individual de la que ya habrán hablado anteriormente. Para terminar comentaremos los materiales que necesitaremos y la actividad que se realizará el próximo día.

SESIÓN XVII Dadaísmo

Objetivos:

- Conocer el Arte y reflexionar sobre las obras
- Adquirir conocimientos básicos sobre Historia del Arte
- Realizar obras artísticas de forma individual
- Conseguir destreza y técnica artística.

Contenidos:

- Escritura
- Ilustración

Materiales:

- Lápiz y papel
- Bolsa de tela
- Palabras sueltas en papeles
- Lápices de colores
- Revistas y papeles de colores
- Tijeras y pegamento

Asamblea inicial. Explicaremos en qué consiste el Dadaísmo y conoceremos obras y artistas importantes que seguían las directrices dadaístas. Tienen que entender que en este movimiento lo importante es la imaginación, la sinrazón, etc. Como en la actividad anterior deben comprender bien estas ideas y pensamientos y de donde surgen para poder realizar el trabajo. Después de cada obra o imagen que veamos tendremos un pequeño diálogo sobre lo que hemos visto para que lo entiendan mejor y pregunten dudas o den su opinión. Se les enseñarán y se leerán poemas de esta corriente dadaísta.

Juego Dadaísta. Con los conceptos dadaístas asimilados comenzaremos la actividad. En una bolsa de tela, para que no se vea lo que hay en su interior, el que imparte el curso introducirá palabras sueltas, las más convenientes para él. Los niños meten la mano a la bolsa y cogerán cuatro o cinco palabras. Con las palabras que le han salido deberá inventar un poema que las contenga todas. Podrán hacer un poema o una historia corta, según el nivel de dificultad que le queramos dar a la actividad o de la edad de los participantes. Se les dará el tiempo que necesiten para realizar el poema o la historia, los que antes acaben, pueden ilustrar lo que han escrito. Si no da tiempo a que todos los niños ilustren su escrito sería conveniente que lo hicieran en casa. Las ilustraciones pueden ser collage, collage y dibujo, etc. Serán totalmente libres de realizarla como quieran, por lo que deberemos de tener diversos materiales sobre los que poder elegir. Esta misma actividad se puede realizar igual pero en vez de escribir, se coge menos número de palabras y directamente se ilustran.

Asamblea final. En esta asamblea final leeremos todos los poemas o historias escritos por los niños. Después cada uno hablara de la experiencia que le ha aportado la actividad y comentaremos entre todos los escritos. En esta asamblea no se puede hablar de la reflexión del proceso creativo ya que el escrito está guiado por las palabras que nos han tocado al azar y no podemos planear sobre que hablar en él. Por este motivo nos centraremos más en hablar sobre los escritos que han surgido a raíz de las palabras, cuales están mejor resueltos, veremos las ilustraciones realizadas... Y por último, hablaremos sobre la próxima actividad.

SESIÓN XVIII Pop art

Objetivos:

- Conocer el Arte y reflexionar sobre las obras
- Adquirir conocimientos básicos sobre Historia del Arte
- Realizar obras artísticas de forma individual
- Conseguir destreza y técnica artística.

Contenidos:

- Collage
- Dibujo
- Pintura

Materiales:

- Rotuladores
- Pinturas
- Revistas y papeles de colores
- Pegamento y tijeras
- Imágenes impresas en blanco y negro
- Papeles de diferentes tamaños

Asamblea inicial. En esta asamblea inicial hablaremos sobre la corriente artística del pop art. Conocerán obras famosas y artistas y explicaremos en que consiste y de donde surge este estilo artístico. Puesto que este trabajo será el último trabajo práctico que realizaremos, vamos a dejarles toda la libertad a la hora de crear su obra dentro de la corriente del pop art. Resolveremos dudas e inquietudes que puedan surgir sobre este tema y las obras que veremos en esta asamblea. Se introducirá la actividad que vamos a realizar y se les explicara claramente que son totalmente libres de hacer lo que quieran.

Juego Pop art. Aunque tienen total libertad para realizar su trabajo el que imparte el curso deberá de preparar materiales relacionados con este estilo. Contaran con fotografías de obras famosas o de personas sobre las que podrán interactuar, collages, dibujo, pintura... Como en todas actividades de este estilo

deberán reflexionar antes de comenzar la obra y realizar el proceso creativo. Cuando tengan claro lo que quieren hacer comenzaran a realizar su obra que se expondrá con el resto de obras realizadas durante el taller.

Asamblea final. Enseñaran las obras realizadas y explicaran el porqué de la obra. Hablaremos sobre todas las obras colectivamente y buscaremos buenas soluciones a esta actividad. Una vez resueltas todas las dudas e inquietudes que han aparecido en esta actividad pasaremos a hablar de lo que haremos el próximo día. El próximo día deberán traer al taller todas las obras realizadas durante el curso y se explicara detalladamente cómo funcionará la siguiente sesión en la que montaremos la exposición

SESIÓN XIX Preparación de la exposición

Objetivos:

- Montar una exposición

Contenidos:

- Exposición

Materiales:

- Materiales necesarios para montar una exposición (clavos, hilo de pescar, cinta de doble cara, etc.)

Asamblea inicial. Llegando prácticamente al final del taller en esta asamblea inicial se les plantear la actividad de realizar una exposición común con todas las obras realizadas durante el taller. Es importante que sean ellos mismos los que se den cuenta de su evolución y de lo aprendido y esto se valora mejor al ver todos los trabajos juntos y ordenados del principio al final. Realizaremos un repaso sobre todo lo que hemos hecho y se hablará entre todos sobre el material que se va a exponer. Veremos ejemplos de exposiciones colectivas y hablaremos sobre cómo queremos que se vean nuestras obras y de cómo exponerlas para que se muestren correctamente. Es importante llegar a un acuerdo entre todos de cómo va a ser la exposición y montarla conforme a todos los miembros del grupo. Los niños tienen que darle la importancia que esto tiene y ser conscientes de todo el proceso artístico, desde el primer planteamiento hasta la exposición, donde acabaría el ciclo artístico.

Montaje de exposición. Cuando resolvamos todas las cuestiones pasaremos directamente a montar la exposición. El día anterior ya les explico que tenían que traer todas las obras de casa para poder exponerlas. Sería conveniente montar la exposición en el mismo espacio o uno cercano a donde se imparta el curso, ya que no siempre es posible la movilidad de todos los participantes y sus obras.

Asamblea final. Con la exposición montada y preparada para ser vista nos reunimos por última vez para hablar sobre lo que nos ha aportado el taller. Es conveniente que todos expresen su grado de satisfacción con el taller, si ha superado o no ha cubierto sus expectativas, etc. Una vez terminada esta última reunión se quedará para la inauguración de la exposición y de cómo será ésta.

SESIÓN XX Exposición

Contenidos:

- Exposición

Exposición. Con la exposición montada previamente por todos los participantes del taller y bajo la supervisión del que lo imparte, la última sesión es la inauguración de ésta. En esta inauguración los niños verán su trabajo totalmente recompensado y se verán como unos auténticos artistas. Los niños podrán explicarles a sus padres y conocidos lo que han realizado y todo lo aprendido en el curso. El nivel comunicativo a la hora de explicar lo que han realizado, porque lo han realizado y cómo será mucho más elevado gracias a las constantes asambleas y a la práctica que éstas le han aportado. Esta inauguración será a su vez una especie de “fiesta de fin del taller” donde todos los participantes se podrán despedir, hablar de todo lo aprendido, y compartir anécdotas.

3. CONCLUSIONES

En primer lugar hablaré sobre las conclusiones generales de este trabajo. Mi conclusión es que si aprovechamos este taller realizado mediante técnicas de expresión gráfico-plásticas para el desarrollo de nuestra creatividad, como he dicho repetidas veces, no solo nos ayudara a mejorar las capacidades plásticas mediante la experiencia, si no que, también nos aportara la creatividad necesaria para resolver cualquier tipo de problemas que nos puedan surgir de una forma mas creativa. Desde mi punto de vista este tipo de talleres son muy beneficiosos, especialmente en la edad a la que va dirigido, ya que si desde estas edades somos conscientes del proceso creativo y de cómo resolver situaciones de forma diferente todos los problemas que vengan en adelante serán mejor resueltos y con mayor éxito.

Este taller está diseñado para realizarlo como actividad extraescolar o realizar una sesión a la semana en clases de enseñanza artística. Para demostrar que este taller es efectivo y realmente ayuda a desarrollar el proceso creativo he decidido llevarlo a cabo en la ludoteca en la que trabajo como voluntaria durante todos los veranos. Puesto que la ludoteca comienza al acabar el colegio y la entrega del TFG era la semana siguiente de comenzar solo he podido realizar un par de actividades de las cuales aparecen algunos dibujos realizados por los niños en el anexo. Algunas de las actividades han

sido adaptadas para niños con menor edad de la que referimos en este taller. En esta circunstancia los resultados son más aleatorios ya que no tienen la capacidad suficiente, debido a la edad, para poder reconocer correctamente el proceso creativo y llevarlo a cabo. Pero aun así es muy interesante el resultado y las explicaciones que ofrecen de porque han reaccionado así ante el problema que le hemos planteado.

Algunas de las actividades que aparecen en el taller ya las he realizado anteriormente con niños y he partido de la experiencia que pueda tener para realizar el resto de actividades. La experiencia de los talleres realizados con la misma técnica, expresión gráfico-plástica, y el grado de satisfacción que estos me han provocado y han provocado a los niños han sido una de las iniciativas a realizar este trabajo como un taller para seguir trabajando con niños y exprimir al máximo su creatividad. Esta creatividad “exprimida” no solo les ayuda a ellos si no que con la asamblea esta creatividad nos nutre a todos y nos aporta nuevos puntos de vista a la hora de resolver un problema.

Por ultimo decir que no damos por cerrado el taller, si no que ahora comienza a desarrollarse realmente al llevarlo a la práctica y poder analizar detenidamente los resultados que nos ofrece, si es efectivo y hasta qué punto puede serlo. El taller se va a llevar a cabo en el mismo orden y de la misma forma que explicamos en este trabajo y con la esperanza de que funcione realmente y sea útil, no solo para mí, si no, para todos los niños que lo realicen.

4. BIBLIOGRAFÍA

Alonso Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Bean, R. (1992). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Barcelona: Circulo de lectores.

Ballester, A. Estudio sobre la creatividad infantil. . [Trabajo fin de grado] Universidad de Valladolid, 2013.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea

Ibáñez, D. *Las técnicas de expresión gráfico-plásticas, la producción artística y la creatividad: diseño de un taller para su cuidado y estimulación*. [Trabajo fin de master] Universidad de Murcia, 2012.

Martín Requero, M.I. y Rodrigo Mertín, M. (2011). *Publicidad, innovación y conocimiento*. Zamora: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones

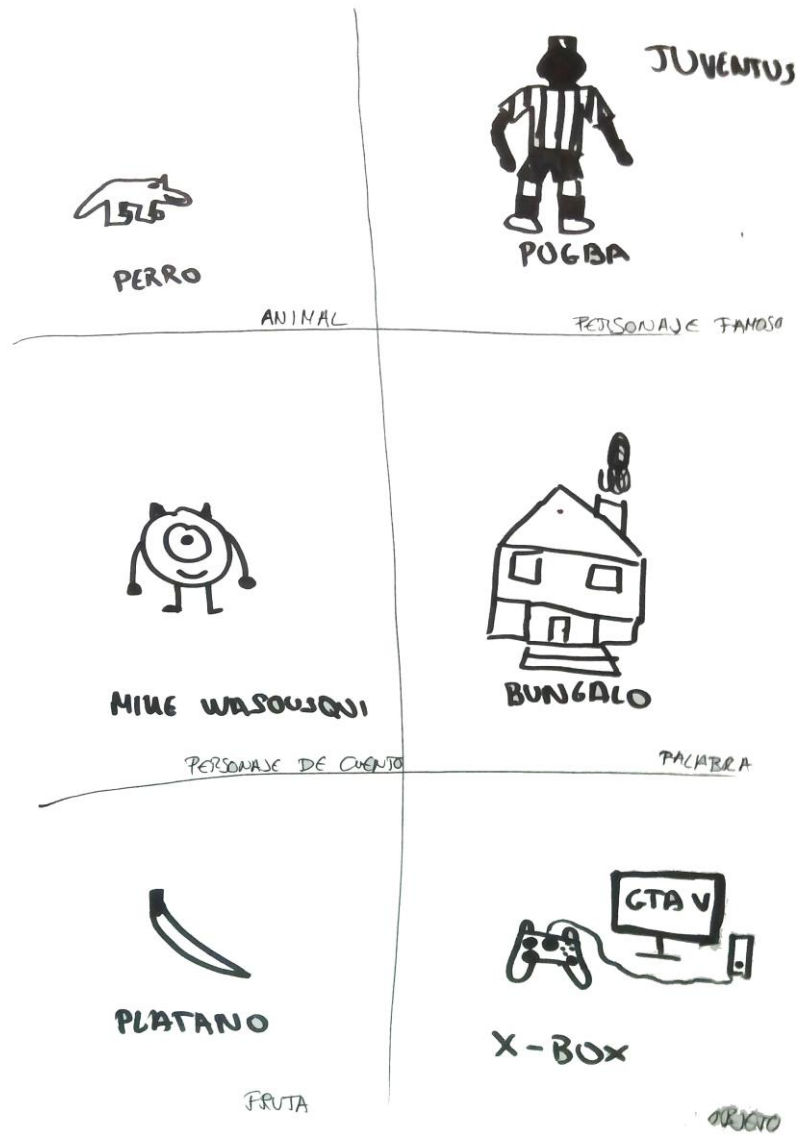
Maya Betancourt, A. (2007). *El taller educativo*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Sánchez Alarcón, A., Hernández Belver, M y Sánchez Méndez, M (2000). *Educación Artística y arte infantil*. Madrid: Editorial Fundamentos

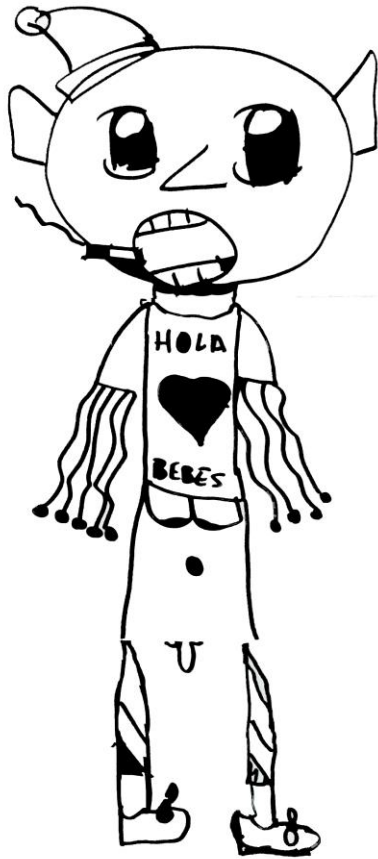
Smith, K. (2010) *The manual of accidents and mistakes*. USA: Perigee Books.

Ward, TH. B; Smith, S.M. y Vaid, J. (1997). *Creative Thought. An investigation of conceptual structures and processes*. Washinton DC: American Pyschological Association.

5. ANEXO



Ejemplo perteneciente a la primera sesión del taller, ¿si fueses...? Realizada por un niño de 12 años.



Dos ejemplos de cadáver exquisito pertenecientes a la primera parte de la quinta sesión. El primer dibujo realizado por tres niños con edad de 8 a 12 años. El segundo realizado por dos niños de 8 y 10 años.



Tres ejemplos pertenecientes a la primera ficha de la séptima sesión, Accidentes creativos I. Los tres dibujos pertenecen a niños de 9, 13 y 8 años respectivamente. En esta actividad usaron: cola blanca, café, azúcar y cola cao.



Trabajo perteneciente a la segunda ficha de la séptima sesión, Accidentes creativos. Realizado por un niño de 13 años. En este trabajo se ha utilizado café y rotulador. El dibujo surge a partir de la mancha de café.



Dibujo que pertenece a la primera ficha de la sesión XIV, Accidentes creativos II. Realizado por una niña de 8 años. En este trabajo se ha usado un rotulador unido a un palo de unos 30 cm.



En estas dos imágenes podemos ver el proceso de trabajo y los materiales utilizados en el último trabajo que aparece en este anexo. Esta actividad se realizó al aire libre.