

REFLEJARTE 2024/2025

JUGUETES PARA NO HUMANOS



1 | INTRODUCCIÓN

ReflejArte es un recurso educativo que promueve el desarrollo emocional, social y creativo del alumnado a través del arte y se desarrolla con las exposiciones del Centro Botín.

El Centro Botín es un centro internacional de arte con una misión social: desarrollar, a través de las artes, la creatividad de las personas que participan en sus actividades para enriquecer su día a día.

Las artes influyen en nuestras emociones, y estas en nuestra forma de observar la realidad. La creatividad es, en parte, mirar al mundo de forma diferente. Por eso "Artes, emociones y creatividad" es el trinomio que mejor define la misión social del Centro Botín y el objeto de la investigación desarrollada con la Universidad de Yale.

Para poner la creatividad en marcha y con ello, aprender de uno mismo y de su entorno, lo mejor es crear. En el Centro Botín consideramos que la creación artística puede ser una acción lúdica, simbólica y participativa.

Por todo ello, *ReflejArte* busca, a través del contacto con las artes visuales y la creación, desarrollar diferentes habilidades emocionales, sociales y creativas del alumnado que se trabajan en el programa educativo de la Fundación Botín Educación Responsable:



Para alcanzar nuestro objetivo trabajaremos en tres etapas interrelacionadas y consecutivas, articuladas en torno a una sesión en la sala de exposiciones del Centro Botín o a través de la visita virtual.

- **Etapa I "ANTES"**: constituye la base e introducción al recurso mediante una actividad de motivación y preparación que se realiza tanto en el ámbito familiar como en el aula. Se trata de estimular la curiosidad, la observación y la toma de decisiones.
- **Etapa II "DURANTE"**: sesión en la sala de exposiciones o a través de la visita virtual. La actividad previa habrá generado la motivación y condiciones idóneas para el máximo aprovechamiento y disfrute del contacto con el autor y su obra. En esta sesión se visitan las obras seleccionadas de la exposición y se hace un trabajo de reflexión sobre las mismas a través del diálogo y dinámicas participativas.
- **Etapa III "DESPUÉS"**: aúna los dos pasos anteriores del recurso para, a partir de esas experiencias vividas, facilitar la labor creativa del alumnado gracias al cual elaborarán su propia obra colaborativa en su centro educativo que se mostrará junto a la del resto de centros en la exposición colectiva **Somos Creativos** aunando el resultado final de todo el recurso.

2 | CONCEPTO E HILO CONDUCTOR

En este curso escolar 2024/2025, *ReflejArte* se inspira en la exposición del Centro Botín “*SHIMABUKU: Pulpo, cítrico, humano*” que abrirá sus puertas el 5 de octubre.

Shimabuku vive desde el arte y crea en la vida cotidiana. Le encantaría que fuese así para todo el mundo porque, según él, ampliaría nuestra experiencia vital. Crea desde un enfoque ligero, curioso y humorístico que le hace experimentar el mundo sin límites y prejuicios, como si tuviera 6 años. Esa edad en la que se es lo suficientemente mayor para conocer los límites esenciales de la vida y al mismo tiempo conservar fantasía y capacidad de asombro suficientes como para jugar constantemente.

Sus obras nacen de momentos cotidianos, situaciones que le divierten y le provocan curiosidad. A partir de ahí se hace una pregunta, *¿Qué pasaría si...?* Y comienza la creación de un experimento que le permite explorar opciones libremente sin buscar un fin concreto. Una serie de ensayos/errores que le llevan a una investigación que difiere de la científica, menos regulada pero más libre e intuitiva.

Durante estos procesos, a menudo, le suceden situaciones divertidas y sorprendentes que documenta de diversas maneras: foto, vídeo, instalación, escultura...

Desde principios de la década de 1990, Shimabuku viaja por diversos lugares creando obras y *performances* que reflexionan sobre la vida cotidiana y su relación con la cultura de los lugares donde es invitado a crear, en este caso Santander, Cantabria. Para esta exposición ha creado tres obras que le han permitido conocer y relacionarse con personas y pulpos de Cantabria.

Con esta idea, buscamos que *ReflejArte* 2024/2025 nos permita:

- Reflexionar sobre las características y vivencias de otros seres vivos, fomentando la empatía y la conciencia ecológica.
- Potenciar el humor como herramienta creativa, así como la capacidad de asombro y la curiosidad del alumnado por su entorno más inmediato haciéndose preguntas y buscando respuestas de manera activa a través de la experimentación.
- Introducir el arte en la vida cotidiana y el lenguaje artístico.
- Fomentar las habilidades emocionales, sociales y creativas del alumnado ya citadas.

3 | ETAPA I: ANTES DE LA SESIÓN. INVESTIGACIÓN FAMILIAR

Objetivo

Esta primera etapa es la base para el resto del proceso, estimula la curiosidad y trabaja la observación consciente, la empatía, la toma de decisiones, así como habilidades de relación y asertividad.

En ella se involucra directamente a la familia y motiva al alumnado para desarrollar el resto del recurso. Serán ellos el vehículo de conocimiento y de aprendizaje activo dentro del núcleo familiar.

Desarrollo

El alumnado, con ayuda de su familia tendrá que elegir un **ser vivo no humano (preferiblemente no elegir animal de compañía o mascota para favorecer el proceso de investigación)** que tengan en casa, o en su entorno más cercano, y realizar una labor de investigación sobre cómo

juega o se divierte ese ser. En este sentido, tendrán que indagar y preguntarse cómo es el juego de ese ser vivo no humano, a qué le gusta jugar, qué forma, colores y tamaño tienen sus juguetes favoritos, si son objetos o no... (pueden ser sonidos, olores, colores...). Por ejemplo, podría ser algún insecto del jardín, una planta, una fruta, pájaros, mariposas...

Para ello tendrán que observar, hacer pruebas y preguntar a las personas más cercanas al ser elegido qué cosas le interesan más, le agradan, desagradan, etc....y justificar en qué se basan para llegar a esas conclusiones. Si nadie conoce la respuesta tendrán que suponer cosas tras experimentar diversas opciones, dejándose llevar por su intuición.

“Tal y como sugiere el título de la exposición de Shimabuku, *Pulpo, cítrico, humano*, su obra muestra -con gran candidez- el mismo nivel de curiosidad y compromiso hacia todo tipo de seres, exponiendo la belleza y variedad de interacciones que se pueden dar en el mundo vivo”

Bárbara Rodríguez Muñoz

Para ello seguiremos el método científico (Anexo 1). Es decir, realizaremos observaciones y preguntas, plantearemos hipótesis, realizaremos experimentos y por último analizaremos los resultados para obtener una conclusión.

Cada alumno/a llevará al aula una fotografía de ese ser vivo no humano y la ficha de observación científica para hacer una puesta en común con el resto de compañeros/as.

Ficha del método científico. Anexo 1 [📄](#)

Es **muy importante** la realización de la actividad previa antes de ir a conocer la exposición del Centro Botín o ver la exposición virtual.

Recursos para el docente

- Dossier de prensa [📄](#)

4 | ETAPA II: SESIÓN EN LA SALA DE EXPOSICIONES (PRESENCIAL O VIRTUAL)

Objetivo

Esta sesión se da en la exposición *SHIMABUKU: Pulpo, cítrico, humano*, donde a través de la interacción con algunas de las obras se fomentará la identificación, expresión y regulación emocional, empatía y diferentes habilidades sociales como las de relación, comunicación y asertividad.

Desarrollo

A través de la visita virtual, el docente trabajará en el aula directamente con la exposición. De este modo, él mismo hará de mediador, guiando y fomentando el autodescubrimiento del alumnado, el asombro y la imaginación a través de dinámicas inmersivas y preguntas que lleven a la reflexión sobre cómo el alumnado percibe las obras y las emociones que les generan.

Apoyándose en las obras de la exposición, también se hará referencia a la actividad de creación previa, visibilizando los conceptos trabajados. Puesto que las tres obras de la exposición que se trabajarán han pasado por un proceso de investigación/ experimentación similar al que han llevado a cabo en sus casas.

En esta sesión se trabajarán tres obras seleccionadas previamente y el docente puede ayudarse de las fichas abajo que muestran el modelo seguido en el Centro Botín para el análisis y trabajo con cada obra.

Para la visita virtual entra [aquí](#). (pendiente)

Recursos para el docente

- Visita virtual exposición (pendiente) [🔗](#)
- Información de las obras [📄](#)
- Fichas de las obras [📄](#) [📄](#) [📄](#)

5 | ETAPA III: DESPUÉS DE LA SESIÓN. CREACIÓN EN EL CENTRO

Objetivo

Después de las experiencias vividas por el alumnado en las etapas anteriores, en esta tercera y última parte, los docentes deberán facilitar el proceso de creación colectiva en el aula, lo que permitirá que afiancen los conceptos trabajados hasta el momento.

Es aquí cuando el alumnado da rienda suelta a su creatividad y vive en primera persona el proceso de creación de una obra colaborativa, ahora son ellos los protagonistas. En esta etapa se pondrá en juego la capacidad de crear del alumnado, su pensamiento creativo, pensamiento crítico y la toma de decisiones, así como las habilidades de relación, de comunicación y asertividad.

Desarrollo

Después de conocer las obras de la exposición, aunando lo trabajado previamente y partiendo de las investigaciones realizadas en Etapa I, el alumnado tiene que investigar sobre el juego de un ser vivo no humano que se encuentre en el centro escolar o en su entorno más cercano y crear el mejor juguete para ese ser, **documentando el proceso de investigación y creación a través de un video de dos minutos.**

Por lo tanto, para ello tendrán que investigar, analizando sus costumbres, buscando la forma de medirlo y detectar aquello que fascina a esos seres vivos no humanos para, a partir de esos resultados, crear el mejor juguete para contribuir a su bienestar. Por ejemplo, podría ser un árbol, los pájaros que vienen a nutrirse con las migas de los bocadillos, las hormigas, los insectos, etc... Como en la primera fase, la intuición e imaginación del grupo serán claves para guiar este proceso de investigación artística.

Por lo tanto, las obras a entregar constarán del objeto-juguete creado y el vídeo resumen (máx. dos minutos) con su correspondiente título.

Profundización

Para aquellos centros ER que quieran profundizar en el desarrollo de esta actividad ofrecemos la posibilidad de vincularlo al recurso *Banco de Herramientas*.

En este sentido, os recomendamos las siguientes actividades sobre el método científico y la experimentación:

- [El método caracol](#) (3-7 años)
- [Ciencia es nombre de chica](#) (6- 8 años)
- [¿Qué fue antes?](#) (tercera parte) (8 -12 años)
- [A ojo de buen cubero](#) (10-12 años)
- [Vida de Galileo](#) (12-14 años)
- [La ciencia del fútbol](#) (14-16 años)

6 | EXPOSICIÓN SOMOS CREATIVOS XIX

Tras finalizar el desarrollo del recurso, tendrá lugar la exposición *Somos Creativos XIX*, que reúne todas las obras de los centros participantes.

En cada comunidad autónoma y contando con vuestros recursos, espacios y organización podéis plantear, a partir de este enfoque, esta misma exposición de diferentes maneras.

En Cantabria y Madrid, *Somos Creativos XIX* será una muestra en la que podremos disfrutar de los juguetes creados para seres no humanos y los vídeos documentando el proceso de investigación y creación.

Esta exposición será un acercamiento al mundo natural desde una mirada nueva, la de los niños y niñas que han desarrollado estas investigaciones a través del arte dando como resultado sus propias creaciones.

Todo un proceso en el que, de forma colaborativa, han conseguido activar su curiosidad, capacidad de asombro y desarrollar su pensamiento creativo.

Además, también realizaremos la exposición virtual donde os animamos a compartir todas vuestras creaciones con la Red.