

ReflejArte



Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: Identificación y expresión emocional, empatía y autoestima (desarrollo afectivo), autocontrol, toma de decisiones, y actitudes positivas hacia la salud (desarrollo cognitivo) y habilidades de interacción, autoafirmación y oposición asertiva (desarrollo social) y la creatividad.

Créditos

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Fundación Botín

Diseño

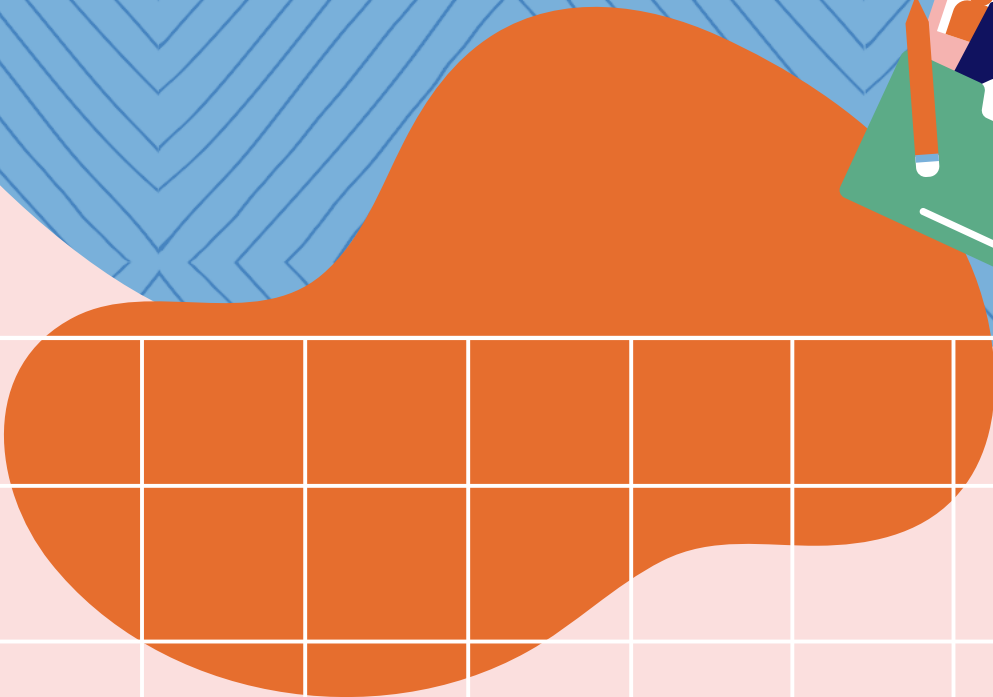
Baixa Studio

ÍNDICE

Bloque I: Marco teórico	4
Introducción	5
Artes, emociones y creatividad	7
Arte y desarrollo integral	13
Metodología	15
Didáctica de las artes	15
Estrategias del pensamiento visual aplicadas a <i>ReflejArte</i>	18
Bloque II: Haz tu propio <i>ReflejArte</i>	23
Antes de la sesión	24
Durante la sesión	26
Después de la sesión, Somos Creativos	28
Bloque III: Claves para integrar <i>ReflejArte</i> en el currículum	31
Referencias bibliográficas	43

BLOQUE I:

Marco teórico



ReflejArte



Introducción

ReflejArte es un recurso educativo que vincula las artes plásticas con la educación emocional, social y de la creatividad. Propone un trabajo dividido en tres etapas interrelacionadas y consecutivas articuladas en torno a una sesión (presencial o virtual) en una sala de exposiciones, abordando en todo momento las variables propias de *Educación Responsable*.

Comenzarás adquiriendo distintos conocimientos teóricos en el ámbito de la educación artística y la creatividad profundizando, además, en las metodologías del pensamiento visual.

También te ayudaremos a mejorar tus competencias como facilitador/mediador para que crees unas condiciones óptimas de cara a la actividad en la sala de exposiciones. Después, intentaremos que, a partir de las experiencias vividas por el alumnado, facilites su labor creativa de forma que generen obras que serán expuestas en una muestra conjunta.

Al aplicar este recurso, profesores y alumnado podrán:

- Incluir la experiencia estética en los procesos de aprendizaje: aprender con significado, emoción y expresión.
- Establecer contacto con la obra de arte y su comprensión de manera didáctica y lúdica al mismo tiempo, a través de la observación y el descubrimiento, tanto personal como colectivo, de diferentes conceptos.
- Desarrollar actitudes y habilidades emocionales y sociales como la identificación y expresión emocional, la empatía, la escucha activa, el respeto hacia otras opiniones, la asertividad y la creatividad.

ReflejArte pretende que el alumnado desarrolle su identidad de forma integral, descubriendo y exteriorizando sus emociones, sentimientos y opiniones mediante el conocimiento y la confrontación con la práctica artística. Propone además, estimular y promover su capacidad de percepción, de expresión y de creación, así como el análisis visual y formal y el sentido crítico ante las realidades que el mundo actual nos presenta.

Todo tipo de arte puede ser facilitador de experiencias educativas beneficiosas e integradoras; concretamente las artes visuales ayudan a desarrollar la sensibilidad perceptiva, una de las claves del proceso cognitivo.

Únicamente dentro de una experiencia artística creativa los niños/as y jóvenes desarrollarán su capacidad de preguntar(se), crear problemas y hallar respuestas, descubrir formas, analogías y órdenes nuevos entre las cosas, volver a pensar, reestructurar y encontrar nuevas relaciones entre símbolos, signos, significados y emociones.

Este recurso educativo propone generar espacios creativos y de reflexión. Ayuda además a todos los participantes (profesorado, alumnado y familias) ya que, aunque la capacidad creadora y de expresión existe en cada uno de nosotros de manera natural, necesita un marco de desarrollo específico para que pueda manifestarse con toda su autonomía y fuerza.



Artes, emociones y creatividad

La relación entre las artes, las emociones y la creatividad ha sido objeto de estudio en diversas disciplinas, y ha generado un amplio interés en investigadores, artistas y pensadores a lo largo del tiempo

Autores como Mihaly Csikszentmihalyi, en su libro "Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention", examina la relación entre la creatividad y el estado mental óptimo conocido como "flow". Según Csikszentmihalyi (1996), el flow es una experiencia en la que nos sumergimos por completo en una actividad, perdiendo la noción del tiempo y sintiendo un profundo sentido de gratificación y satisfacción. Las artes, como la música, la danza y las artes visuales, tienen el potencial de desencadenar estas experiencias de *flow*. Cuando estamos inmersos en la creación artística, nuestras emociones se sincronizan con la actividad y nuestra creatividad se potencia. Las emociones que experimentamos al crear o al experimentar el arte pueden ser intensas y complejas, y contribuyen al proceso creativo en sí mismo.

Por otro lado, Antonio Damasio, en su obra "El error de Descartes: La emoción, la razón y el cerebro humano", explora la conexión entre las emociones y la cognición. Damasio (1994) sostiene que las emociones son fundamentales para nuestras percepciones estéticas y para el proceso creativo. Nuestras emociones influyen en cómo interpretamos y respondemos al arte, generando una experiencia estética enriquecedora. Además, las emociones son un motor para la creatividad, ya que nos permiten conectar diferentes aspectos de nuestras experiencias internas y externas, facilitando la generación de nuevas ideas y enfoques.

En este sentido, el arte se convierte en un medio de expresión emocional que desencadena nuestra creatividad y nos ayuda a comprender mejor el mundo que nos rodea.

Artes

El arte es una herramienta de conocimiento y comprensión del mundo. Muestra cómo ve y representa cada artista ese mundo desde su perspectiva personal, vital y crítica. El propio acto artístico es siempre un acto creativo ya que es una búsqueda de soluciones a problemas previamente planteados; aún más en el caso del arte moderno o contemporáneo el cual plantea, en la mayoría de ocasiones, la necesidad primordial de ser creativo, renovador y flexible. Para los niños y niñas, que crean e inventan de manera natural y con cualquier grado de conocimiento, el arte es una actividad atractiva y dinámica que facilita su comunicación y comprensión del mundo les rodea.

Definir la palabra “arte” es uno de los retos de la historia del pensamiento, es por eso por lo que hablar de arte muchas veces se nos presente como algo más bien complejo. La verdad es que, en esencia, el arte es un lenguaje, una forma de expresión y comunicación cuyo mensaje transmite ideas, emociones y sentimientos. A raíz de la influencia del pensamiento posmoderno hemos dejado de lado nuestra capacidad innata de ver las cosas a través de nuestros sentidos, en este punto, veremos cómo en realidad, cuando nos dejamos llevar por estos no nos hace falta disponer de sólidos fundamentos teóricos para disfrutar de este.

Para esto, será necesario desarrollar emociones y afectos favorables, capaces de generar una actitud receptiva, que a su vez forje talentos con potencial creativo, con habilidades como la experimentación, el pensamiento asociativo y valores como la voluntad y el respeto.

La expresión artística, en sus diversas formas, permite a los artistas comunicar y canalizar sus emociones, a menudo de manera más profunda y significativa que a través de otros medios. El pintor Kandinsky (1976), en su obra “Punto y línea sobre el plano”, reflexiona sobre cómo las formas y los colores en la pintura abstracta pueden evocar emociones y expresar estados internos. Kandinsky argumenta que estas formas y colores tienen una resonancia emocional que despierta la creatividad tanto en el artista como en el espectador. A través del arte, las emociones encuentran una salida y se convierten en una fuente de inspiración y motivación para la creación.

La psicología del arte estudia los fenómenos de la creación y la apreciación artística al mismo nivel, a partir de los procesos básicos de la actividad humana –como la percepción, la emoción y la memoria–, así como las funciones superiores del pensamiento y el lenguaje.

Además, las obras de arte, a su vez, transmiten emociones y son fruto, en sí mismas, de un proceso creativo. Mientras que hablar sobre nuestras emociones es algo muy personal e incómodo para ciertas personas, las obras de arte nos brindan la posibilidad de analizar dichas emociones al margen de la persona. Así pues, las artes proporcionan un marco donde poder estudiar las emociones con una mayor



seguridad psicológica. Incluso aquellos que temen las consecuencias sociales negativas de abrirse a nivel emocional podrán participar en estas actividades educativas que se servirán de las artes como herramienta de aprendizaje.

En ReflejArte el arte funciona como herramienta para despertar la creatividad a través de las emociones, pero no necesariamente la creatividad artística, sino que el propio proceso creativo es suficientemente rico en matices como para generar una actitud creadora mucho más amplia. Más que el producto creativo, lo que este recurso quiere subrayar y poner en valor es el proceso creativo en sí mismo.

Emociones

Pablo Picasso afirmaba que los artistas eran receptáculos de emociones y vehículos de transformación de las emociones (Picasso, 1988).

Las emociones son vitales para todas las disciplinas artísticas, desde la pintura hasta la escultura, el cine o la danza y demás artes.

El proceso creativo en sí mismo está también cargado de emociones, y por ello es muy interesante conocer cómo los distintos estados de ánimo fomentan u obstaculizan la generación de ideas, por ejemplo. O como una emoción que inhibe sistemáticamente el pensamiento creativo es la ansiedad descontrolada.

Las habilidades de inteligencia emocional desempeñan una función a lo largo de todo el proceso creativo: desde el descubrimiento de los problemas importantes, hasta la concepción de ideas originales y la persistencia a la hora de resolver problemas a pesar de la frustración o los obstáculos que se encuentren en el camino.

El modo en que una persona gestione estas emociones puede ser determinante ya que puede llevar a rendirse en el proceso o, por el contrario, conseguir algo realmente importante.

El hecho de que algunas personas tengan una mayor capacidad para sobrellevar la ansiedad o canalizar su frustración, demuestra que sus emociones influyen en su pensamiento y su trabajo creativo, y que tienen más habilidad que otras personas para gestionar sus emociones.

En efecto, podemos sacar provecho de nuestras propias emociones e influir sobre ellas.

Las emociones son necesarias para impulsar la creatividad, por ejemplo, las habilidades de inteligencia emocional son necesarias para transformar las emociones en elementos de motivación para una actividad creativa. O para vincular las tareas más adecuadas a un estado de ánimo en concreto.

La teoría de la inteligencia emocional sostiene que aquellas personas que tienen la habilidad de servirse de sus emociones para favorecer el pensamiento, comprenden la influencia que ejercen los distintos estados de ánimo sobre su rendimiento y pueden aplicar este conocimiento a su trabajo (Salovey, Mayer y Caruso, 2002).

Por lo tanto, las habilidades de inteligencia emocional se pueden enseñar, practicar y desarrollar de modo que todos podemos aprender a utilizar deliberadamente nuestras emociones como apoyo al proceso creativo.

Psicólogos como S. Freud y L.S. Vygotsky, así como diferentes escuelas de pensamiento, como la Gestalt, se han preguntado por los orígenes de la respuesta emotiva (como conducta humana) ante una obra de arte. Las diferentes respuestas emotivas que puede propiciar la relación con una obra de arte parten siempre de una reacción “estética”, esto es, una reacción emocional a partir de lo sensitivo y sensorial hacia lo que contemplamos o nos enfrentamos. El término “reacción estética” fue acuñado por Vygotsky quien analizó, igual que Freud, hasta qué punto el inconsciente es la fuente de la creatividad humana y de los sentimientos estéticos.

Esta “reacción estética” o respuesta emocional se encuentra en el origen de toda creación artística, pero es, al mismo tiempo, su finalidad y tiene un poder transformador para el desarrollo humano. En otras palabras, el autor al crear una obra de arte, formula y expresa un mensaje usando una serie de materiales y códigos de forma simbólica, a partir de una emoción. Se produce un hecho comunicativo en el que la obra de arte es el medio dentro de un marco específico, cultural y social. El espectador también participa de la creación de esa obra en su recepción con su interpretación, cargándola de significación nueva, sus referencias personales, necesidades, emociones y creencias. El espectador, desarrolla así sus propias emociones, pasando al papel de creador, pues genera una nueva fantasía, un estado de ánimo, una idea que reestructura su experiencia anterior y modifica sus actitudes futuras. Es en este sentido que Vygotski define el arte como una “técnica social del sentimiento”.

Por todo esto, *ReflejArte* explora el papel que juegan las emociones en el proceso creativo tanto en su dimensión generativa (artista-autor) como interpretativa (artista-espectador), a través de los métodos, procesos creativos y obras de los artistas.

Creatividad

El proceso de invención e innovación en cualquier ámbito de actividad humana está lleno de emociones, para conseguir logros creativos es necesario que la persona que pretenda alcanzarlos reúna dos condiciones: por un lado, debe tener una actitud abierta (contemplar el mundo que le rodea con interés y receptividad) y, por otro, debe desarrollar ciertas habilidades que le permitan gestionar las emociones que, inevitablemente, acompañan la labor creativa.

A la hora de hablar de creatividad, los psicólogos estudian tanto la figura de la persona creativa, como el proceso creativo y el producto creativo, de este modo podemos hacer referencia a estas tres formas de entender la creatividad.

Cuando hablamos del proceso creativo, este está repleto de emociones, y es por ello que la identificación, gestión y regulación de estas se vuelve crucial para conseguir llegar al final de este proceso con éxito.

Y para hablar de un producto creativo, Teresa Amabile, psicóloga de la Harvard Business School, descubrió que suele haber consenso a la hora de definir algo como creativo o no. No obstante, los autores afirman que este producto debe reunir dos características para ser creativo: ser original y resultar apropiado (Plucker, Beghetto y Dow, 2004).

En relación a las personas creativas, estas pueden serlo de cuatro formas diferentes. Es decir, podemos encontrar cuatro tipos o niveles de creatividad: creatividad elemental, creatividad cotidiana, creatividad profesional y creatividad eminente (Kaufman y Beghetto, 2009).

Y, por último, las personas más creativas tienen una serie de características personales que las distinguen de los demás: son dispuestas a vivir nuevas experiencias, personas curiosas y poco convencionales (Feist, 1999; Ivcevic, 2007; Ivcevic y Mayer, 2009; King, Walter y Broyles, 1996; McCrae, 1987) y, normalmente, en su infancia tienen intereses artísticos e intelectuales (Helson, Roberts y Agronick, 1995). Estos atributos personales suelen ser comunes en los individuos creativos en distintos ámbitos: desde las artes, hasta las ciencias y la tecnología.

La creatividad tal y como la queremos abordar en *ReflejArte*, se refiere a un conjunto de aptitudes relacionadas con la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la sensibilidad ante la resolución de problemas. En definitiva, la base del pensamiento creativo se haya en el pensamiento divergente y la capacidad de redefinición con el objetivo de la búsqueda y solución de problemas. Con esta acepción entendemos que, al contrario

de lo que los genios de la historia del arte nos han hecho creer, la creatividad no es un valor exclusivo del arte plástico, sino que del estímulo creativo puede brotar una actitud renovadora y crítica, a través de la cual el alumnado pueda comprender el mundo que les rodea desde un punto de vista crítico.

En *ReflejArte*, favorecemos la experiencia creativa, que consiste en captar a través de los sentidos una determinada información para integrarla así mediante el juego la memoria y la imaginación, acciones que, junto con la personalidad individual, desempeñan un papel fundamental en toda actividad creadora. A través de estas experiencias, el alumnado es capaz de recibir la atmósfera a través de sus sentidos y sentimientos, estableciendo un diálogo entre el objeto y sus propiedades y sus propias experiencias como sujeto observador. De este modo tanto la expresión propia como la interpretación de lo ajeno se convierte en el criterio rector, favoreciendo la comunicación asertiva y empática.

Así pues, es importante fomentar actitudes receptivas y abiertas hacia el arte, tanto en los procesos de enseñanza-aprendizaje, como en los de apreciación y disfrute, tratando de trascender su forma para educar y fomentar la capacidad crítica y creadora. Lo que nos queda claro es que limitar la educación a la palabra resulta superficial e incompleto, deja al desnudo la inteligencia creativa, sumamente importante en el desarrollo del día a día del alumnado.

¡Sólo practicando la creatividad, lograremos productos y soluciones creativas!

La relación entre las artes, las emociones y la creatividad es intrincada y mutuamente enriquecedora. Las emociones desempeñan un papel fundamental en la apreciación y creación artística, ya que influyen en nuestras percepciones, respuestas y experiencias estéticas. El arte proporciona una vía de expresión emocional y una plataforma para explorar y comunicar nuestros estados internos. A su vez, esta expresión emocional alimenta nuestra creatividad, permitiéndonos generar nuevas ideas, perspectivas y formas de ver el mundo. Al comprender y cultivar esta conexión, podemos nutrir tanto nuestras experiencias artísticas como nuestro potencial creativo en general.

El arte puede despertarnos, avivarnos, inspirarnos, estimularnos y desafiarlos; puede emocionarnos, infundirnos pensamientos y empujarnos a crear aprendiendo de los demás.

(Clouder, 2014)

Arte y desarrollo integral

El arte ha sido reconocido como una poderosa herramienta para el desarrollo integral de las personas. A lo largo de la historia, numerosos autores han abordado este tema, aportando perspectivas valiosas sobre cómo el arte puede influir en aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos de los individuos.



El arte es un vehículo idóneo para aprender a pensar y reflexionar, conocerse a uno mismo, a los demás y a lo que nos rodean. En definitiva, un vehículo para cubrir todas las variables y ámbitos de desarrollo que contempla *Educación Responsable* (afectivo, cognitivo y social).

Como elemento universal y reflejo de diferentes culturas a lo largo de los siglos, el arte es, al mismo tiempo, manifestación de la expresión individual y, por ende, de la cultural. Al conocer y experimentar con las creaciones artísticas de diferentes culturas, se aprende sobre diversos planteamientos sociales, políticos, morales (así como afectivos y emocionales), que tuvieron lugar durante el nacimiento de la obra.

Las actividades artísticas creativas ejercitan la atención, la concentración y la imaginación y operaciones mentales como la reversibilidad (formas variadas de resolver una misma situación), la memoria, la observación y la iniciativa. También variables como la asertividad y la autoconfianza, esta última resultado del concepto positivo que surge cuando un niño/a constata todo lo que hace desde la actividad artística puede aplicarlo a otras actividades académicas.

Pero, sobre todo, el arte y las actividades creativas benefician al desarrollo emocional y social del niño al propiciar la aceptación de sí mismo con sus posibilidades y limitaciones. Esta aceptación irá íntimamente ligada al concepto que tenga de sí, el cual determinará su comportamiento presente y futuro: el niño actuará en la vida adulta de acuerdo con quién cree que es. El arte favorece enormemente el impulso creador de los niños y niñas motivándolos hacia a la flexibilidad, la fluidez, la originalidad, la independencia, la crítica y la autocrítica. Al crear se ponen en funcionamiento habilidades de análisis, selección, asociación y de síntesis, pero sobre todo entran en juego las experiencias personales y emotivas del alumnado.

Por lo tanto, las artes son un punto esencial desde el cual se desarrolla tanto el crecimiento personal y afectivo de cada persona, como el social, al fomentar el intercambio de ideas y experiencias. Precisamente este intercambio implica respeto hacia otras opiniones, reconocimiento y aceptación de las diferencias, así como capacidad de experimentar empatía. Cuanto mayor sea el desarrollo emocional, social e intelectual de una persona, mayor será también su capacidad creativa e innovadora.

Diferentes autores han puesto de relevancia esta característica de las artes, por ejemplo, Howard Gardner (1983) propuso la teoría de las inteligencias múltiples, según la cual existen diferentes formas de inteligencia, incluyendo la inteligencia visual-espacial y la inteligencia musical. Gardner argumenta que el arte proporciona una vía para desarrollar y expresar estas inteligencias no tradicionales, lo que contribuye al desarrollo integral de las personas. A través de la exploración artística, los individuos pueden desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y motoras, así como una mayor conciencia de sí mismos y de su entorno.

Ellen Dissanayake (2015), antropóloga y teórica del arte, destaca la importancia del arte en la vida cotidiana de las personas. Según Dissanayake, el arte no es solo una actividad especializada o reservada para los artistas, sino una parte esencial de la experiencia humana. El arte enriquece nuestras interacciones sociales, fortalece los lazos comunitarios y nos conecta con nuestras emociones más profundas. A través de la participación en el arte, las personas desarrollan una mayor sensibilidad estética, una mayor capacidad de expresión y una comprensión más profunda de sí mismas y de los demás.

Vygotsky (1990) también enfatizó la importancia del juego en el desarrollo y en concreto, para él el juego creativo es una actividad intrínsecamente artística que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A través del juego, los niños y niñas exploran su imaginación, experimentan diferentes roles y escenarios, y desarrollan su capacidad de resolver problemas y comunicarse de manera efectiva. El juego creativo, con su componente artístico, contribuye al desarrollo integral del alumnado al potenciar su creatividad, autoexpresión y habilidades sociales.

Por último, María Montessori (1986), pedagoga y médica italiana, reconoció la importancia del arte en el desarrollo de los niños y niñas y en la educación en general. Montessori creía que el arte era una herramienta fundamental para el desarrollo sensorial, motor y cognitivo. A través de actividades artísticas como el dibujo, la pintura y la música, los niños mejoran sus habilidades motoras finas, desarrollan su capacidad de observación y atención, y adquieren una comprensión más profunda de los conceptos abstractos. Además, el arte fomenta la autoexpresión, la confianza en sí mismos y la creatividad de los niños, aspectos cruciales para su desarrollo integral.

Como vemos, el arte promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas, y potencia la autoexpresión, la creatividad y la conciencia estética. El arte es una herramienta poderosa para el crecimiento personal y el enriquecimiento de nuestras vidas.

Al reconocer la importancia del arte en el desarrollo integral, se puede fomentar su presencia en diversos ámbitos, como en la educación a través de este recurso y los otros recursos del programa *Educación Responsable*.

Con todo esto, queda claro el valor máximo del arte como instrumento para el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños y jóvenes dentro de la escuela, la familia y la vida en general. Las experiencias que el alumnado viva a través del arte y a través de una correcta pedagogía artística, afectarán positivamente sus habilidades y capacidades emocionales, cognitivas y sociales para enfrentarse a problemas y sacar el mejor partido de las situaciones que se les presenten. Para lograrlo, es esencial que como docente y/o mediador seas sensible a la estimulación de su creatividad e imaginación.



Metodología

Didáctica de las artes en ReflejArte

En *ReflejArte* el arte es un vehículo (no un fin) para el desarrollo integral de las personas; un vehículo que aporta niveles de satisfacción, seguridad y autoestima, que potencia la imaginación y la creatividad, más allá de las características intrínsecas del objeto como ARTE, con mayúsculas. Esto lo hace a través de una metodología que aporta, en un momento clave de la formación de la persona, bases sólidas sobre las que le será más fácil desarrollarse de forma integral.

ReflejArte busca satisfacer las necesidades del alumnado de investigar, expresar y crear en un momento dado; cómo representar su mundo y lo que le rodea generando

actitudes positivas y receptivas hacia el mismo a través del arte. No persigue enseñar arte y desarrollar actividades plásticas sino aprender a través de estas.

A continuación, se describen varios factores fundamentales que favorecen el desarrollo emocional, social y de la creatividad a través de las artes y que son potenciados en *ReflejArte*:

- **Factor intelectual:** Referente a datos, conceptos e información, así como a la libertad de expresión e interpretación y el pensamiento constructivo.
- **Factor estético:** Contempla rasgos como la armonía, la sensibilidad hacia las formas, la composición y la organización del pensamiento en la obra de arte.
- **Factor emocional:** Determina el grado de identificación emocional con las producciones artísticas y la flexibilidad hacia nuevas experiencias. Permite desarrollar una imagen positiva de uno mismo (autoestima) y de los demás (empatía).
- **Factor creador:** Determina el grado de expresión emocional y de sentido crítico ante las artes. Alienta la confianza en los propios medios de expresión personales (autoestima).
- **Factor perceptivo:** Necesario para analizar, retener, comparar y diferenciar (tanto elementos formales como sensitivos y emocionales) y establecer una capacidad de reacción asertiva frente a estímulos diferentes.
- **Factor social:** Capacidad de trabajar en grupo, de compartir y de relacionar experiencias propias con ajenas.
- **Factor físico-motriz:** Desarrollo de las diferentes habilidades, destrezas y procedimientos motrices.

Concretamente los factores estético, emocional y creador son los que más ampliamente se desarrollan en la aplicación de la educación emocional y social y de la creatividad que *ReflejArte* propone.

Posibilitar el desarrollo emocional, social y creativo del alumnado les ayudará a crecer de manera más autónoma, saludable y positiva, ya que genera en ellos habilidades que después podrán aplicar a cualquier ámbito vital, como por ejemplo la autoestima, la empatía, la resolución de problemas y la confianza en sí mismos, entre otros.

Sin embargo, nunca debemos olvidar otro de los principales objetivos cuando enfrentamos a jóvenes y niños con el arte: que disfruten con él perdiendo el miedo a opinar, sentir y expresarse, facilitando una actitud abierta, sana y de respeto.

Para todo ello, *ReflejArte* propone un trabajo dividido tres etapas interrelacionadas y consecutivas y que se articulan en torno a una sesión de trabajo en una sala de exposiciones a través de una visita real o virtual; esto es, un antes, un durante (la sesión en la exposición) y un después de la sesión.

El objetivo de las sesiones en la exposición es que el alumnado explore sensaciones y emociones a partir de las creaciones artísticas y empatee con estas en tres niveles interrelacionados:

- **“Yo”**: el individuo (autoafirmación, oposición asertiva, autoestima)
- **“Nosotros”**: el colectivo (escucha activa, habilidades de interacción en grupo, comprensión y aceptación de ideas ajenas)
- **“El otro”**: el creador (empatía, identificación y expresión emocional y creatividad)

Los mensajes que cada obra de arte nos lanza y las lecturas que podemos hacer funcionan en estos niveles, como un resorte que hace saltar nuestra capacidad innata de sentir, y, por lo tanto, de emocionarnos. Únicamente después de identificar correctamente una emoción y de conocer su origen en nosotros mismos, y luego en los demás, somos capaces de controlarlas de manera reflexiva y positiva, estableciendo relaciones adecuadas entre los pensamientos, las emociones y el comportamiento (toma de decisiones).

Para poder enfrentarse adecuadamente a cualquier tipo de creación plástica es necesario aprender a “leer” las obras y sus mensajes, y a “descodificar” los símbolos que en ellas se encuentran implícitos para así poder motivar un pensamiento crítico y constructivo frente a ellas. Uno de los objetivos al trabajar con el arte como vehículo es contribuir a la comprensión del paisaje social y cultural en el que habita cada individuo, ya que el arte “construye realidad” y representaciones del mundo, tanto del real como del imaginado.

Los humanos poseemos la capacidad de manejar una gran cantidad de símbolos que nos permiten involucrarnos en realidades concretas. Por medio del pensamiento simbólico, uno de los que se ponen en funcionamiento ante el trabajo con las obras de arte y en el proceso creativo de cualquier actividad creadora, recordamos y asociamos eventos,

emociones y otras ideas a una imagen. El psicólogo suizo, Jean Piaget, conocido por sus aportaciones en el campo de la psicología evolutiva por sus estudios sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo, estudió éste tipo de pensamiento, apuntando que desde los tres años el ser humano comienza a formar una simbología propia y además aprende ya a separar ideas importantes de las que no lo son.

Estrategias del pensamiento visual aplicadas a *ReflejArte*

La estrategia de aprendizaje denominada pensamiento visual (Visual Thinking), que utiliza las imágenes para resolver problemas, reflexionar sobre cuestiones y comunicar con claridad se nos presenta como una base óptima para trabajar los aspectos de la educación emocional y social y de la creatividad a través del arte.

Este modelo fue concebido como parte de un proyecto de investigación de tres años en el MoMA (Museo de arte moderno de Nueva York), entre la psicóloga cognitiva Abigail Housen y el ex director de educación en el MoMA, Philip Yenawine. Tenía por objeto desarrollar la capacidad de observación y de interpretación de los estudiantes. Debían razonar sus pensamientos y expresar sus opiniones con autonomía y libertad ante la obra de arte, pero siempre apoyándose en ella. Además, este método fomentaba que los alumnos dedicarían el tiempo y la atención necesarios al análisis de los distintos aspectos de una obra.

Las tres preguntas básicas del VT original eran tres y en este orden: ¿Qué está pasando en esta obra?, ¿Qué ves ahí que te hace decir eso?, ¿Qué más se puede encontrar?

En *ReflejArte* partimos de la esencia del VT basada en un proceso planificado de observación, escucha y participación activa y diálogo, durante el cual los alumnos adquieren las destrezas básicas para analizar el arte en general y desarrollar su sentido estético a partir de la información visual que reciben. Pero ampliamos el alcance de esas técnicas para ir más allá del aprendizaje cognitivo, esto es, de los aspectos visuales (formas, composición, contenidos, materiales, etc.) y de contenido para que al mismo tiempo desarrollen habilidades emocionales y sociales a través del respeto, del diálogo y del disfrute.

Durante este proceso, que pone en marcha una dinámica dialógica basada en preguntas/respuestas, la observación, juegos y estrategias de confrontación y visualización con la obra de arte, el arte refuerza contenidos y conocimientos, pero, sobre todo, al ser una experiencia sensitiva única y personal, funcionará como un dispositivo que permita trabajar competencias y habilidades emocionales, sociales y de la creatividad.

Por ello, *ReflejarArte* propone una variedad de preguntas dirigidas específicamente a trabajar la identificación y expresión de emociones, superando la mera descripción y análisis de las obras en un intento de “experimentarlas” desde dentro, de una manera mucho más afectiva y empática.

A continuación, se describen los elementos clave en el proceso de trabajo del *pensamiento visual*.

Elementos del pensamiento visual

El mediador

El mediador, en este caso el docente o educador, debe propiciar el diálogo entre distintas opiniones e ideas, e instar a argumentar esas ideas, no revelando los datos sino ayudando a los participantes a deducirlos. También debe saber desechar los comentarios que no sean fructíferos o saber reconducirlos hacia las reflexiones deseadas. El mediador es siempre un facilitador de experiencias estéticas y emocionales que puedan ocurrir entre el alumnado y la obra de arte y, sobre todo, un facilitador para que el descubrimiento de estas lo realice el propio alumnado. Es aconsejable utilizar el tiempo verbal condicional en los discursos, pues indica la existencia de más posibilidades de interpretación.

Las preguntas

Las dos primeras interpelaciones dirigidas son generalmente las mismas y deben de tener un carácter muy abierto. Se lanzan después de un minuto de observación en silencio: *¿Qué ves en esta obra? Aquí vemos... y/o ¿Qué crees que está pasando en esta imagen?* Las figuras principales son..., se trata de... Variaciones a estas preguntas de iniciación podrían ser: *¿Observas algo más? ¿Lo podrías describir con detalle?*

Otras preguntas a realizar deben ser siempre abiertas, a cualquier tipo de respuesta, evitando las preguntas cerradas. Piensa en preguntas que busquen opiniones, hipótesis o simplemente otras preguntas: una prueba de la eficacia de la batería de preguntas dirigidas es que éstas generen nuevas preguntas, no tanto respuestas. El orden deberá ir siempre de lo más sencillo a lo complejo, del objeto y sus características a los posibles significados. El objetivo de las sesiones es animar al alumno a observar, analizar, reflexionar y argumentar sus opiniones, para que desarrolle su pensamiento crítico y consolide capacidades como el rechazo y la aceptación consecuentes con sus conocimientos.

Algunos ejemplos de preguntas de evidencia y profundización: *¿Qué ves que te hace pensar eso...? ¿Por qué crees que el artista...? ¿Si en lugar de...? Imagina que... ¿qué pasaría si...? ¿Qué te transmite...? O preguntas para fomentar el diálogo: ¿A quién le gustaría agregar algo a esta idea? ¿Quién está de acuerdo y/o en desacuerdo?*

Las respuestas

El mediador y/o docente debe estar atento a todas las respuestas dadas, para a partir ellas, construir y guiar la conversación hacia los objetivos y temas que desea tratar y resaltar con el grupo, teniendo en cuenta todos los temas principales y secundarios que pueden aparecer.

No existen respuestas válidas, correctas e incorrectas, sino apreciaciones personales e ideas que el mediador reorganiza y encadena para construir significado y conocimiento. La única herramienta requerida al alumno es su experiencia personal y afectiva del mundo que les rodea. Si el mediador desea ofrecer información histórica o artística lo puede hacer siempre que contribuya a enriquecer la conversación, no a silenciarla o cuando sea esa información sea significativa o relevante para la comprensión de la obra. Por ejemplo, esto se puede hacer incorporando los datos relevantes para introducir una pregunta. Es necesario intercalar la discusión con la repetición de los conceptos y argumentaciones expuestas por los alumnos después de cada aportación. Cuando se intuya que una respuesta es propicia para reflexionar sobre el objetivo que el mediador persigue en la sesión, se puede invitar a demás participantes a opinar sobre esa respuesta, dando su visión.

El diálogo

El dialogo se debe construir en todo momento en torno a las imágenes, a la información visual; los alumnos estarán siempre dialogando con la obra en su observación. La base de un buen diálogo es conseguir que el alumnado sienta que su opinión cuenta, que es tenida en consideración y así tomar conciencia de que, mirando, analizando y sobre todo, escuchando a sus compañeros pueden descifrar, entre todos, los secretos que antes estaban ocultos en la obra. Este descubrimiento personal contribuirá a aumentar su nivel de autoestima, capacidad de reflexión y asertividad. Los mediadores deben potenciar en el diálogo, la reflexión crítica de los alumnos/as, la capacidad de observación y de apreciación, haciendo hincapié en los aspectos sensibles y expresivos de la imagen, pero también en los conceptuales, tratando de que cada niño pueda construir su propio camino de soluciones conceptuales y plásticas ante diferentes creaciones.

El debate

La actividad en la sala de exposiciones se desarrollará de manera ordenada; los alumnos aprenderán a verbalizar sus opiniones y a escuchar a sus compañeros (la persona que desee hablar, deberá levantar la mano y esperará su turno). No se trata de dar respuestas correctas, o de "saberse" la lección, ya que no las hay. Se trata de que, entre todos, compartamos las emociones y las reflexiones que las obras de arte nos suscitan, y las traslademos a nuestra realidad para que cobren sentido y nos sean útiles.

El cierre

Después de cada sesión, es necesario recopilar todas las diferentes líneas de pensamiento, ideas, reflexiones y sobre todo las emociones que a lo largo del debate han surgido con el grupo. Los alumnos deben tener parte activa en este resumen. Se aprovechará, también, para intentar hacer participar a quien no lo haya hecho.

Niveles de análisis de una imagen

Dentro de la metodología del pensamiento visual describimos un esquema general de cuatro niveles que puede servirte para el análisis de las imágenes.

Os animamos a utilizarlo con vuestro alumnado para comentar una obra de arte o una imagen en vuestra clase de plástica o en la visita a una sala de exposiciones en la que se base vuestro *ReflejArte*:

• Nivel plástico

¿Qué elementos compositivos conforman esta obra?

La materia, el soporte, los materiales utilizados y cómo están dispuestos son la base de cualquier creación plástica. Analizar las formas y el volumen de una escultura, los colores, trazos y composición de una pintura o un dibujo, o la perspectiva o el punto de vista de la toma de una fotografía nos permitirá acercarnos a las intenciones del creador, pero también nos hablarán de creatividad, de la carga emocional que se pone en marcha a la hora de crear. La elección de los materiales y su disposición en una creación artística no es fortuita, sino que tiene una explicación y una finalidad.

• Nivel iconográfico

¿Qué representaciones o iconos puedo entrever en una imagen?

El alumno debe ser consciente de que el arte es una "construcción" con intenciones, con mensajes, que refleja tanto el tiempo histórico y social del creador como su tiempo personal, esto es, vivencias, emociones, pensamientos y reflexiones. Las obras de arte tienen, en general, un



gran componente biográfico y personal; todos hemos creado “artefactos” alguna vez que hablan y aún sin quererlo de nosotros mismos, de nuestros estados de ánimo, de nuestras experiencias vitales, etc. Preguntar si existen elementos icónicos, esto es, visualmente reconocibles o comunes a determinadas culturas serían cuestiones relacionadas con este apartado.

- **Nivel simbólico y conceptual**

¿Qué querrá simbolizar ésta creación?

Forma y contenido difícilmente se pueden desligar en el análisis de las artes plásticas, por lo que el haber trabajado y desarrollado adecuadamente los niveles anteriores (plástico e icónico), nos llevará fácilmente a poder desarrollar diferentes interpretaciones y lecturas sobre la obra de arte. Éstas pueden ser múltiples, tantas como nosotros mismos, y todas son válidas, siempre que sean argumentadas y apoyadas en “lo que vemos” en las obras y que sean verbalizadas y razonadas adecuadamente.

Es esencial que esta reflexión llegue a tu alumnado; no el “todo vale” sino que “esto vale porque...” / “esto me vale (o no me vale) a mí porque...” siempre con una justificación. En esta parte del análisis se motiva el pensamiento crítico y constructivo. Referirse a elementos como la imaginación, la intención o el significado correspondería a este nivel.

- **Nivel socioemocional**

¿Qué emociones empujaron al artista a representar esto o a crear esta obra?

¿Y qué me hace sentir a mí esta creación?

Este es el último nivel en la aplicación de las estrategias del pensamiento visual; la experiencia emocional y social de cada participante. Sin embargo, difícilmente se dará si los anteriores niveles no han sido desarrollados adecuadamente.

Para facilitar al alumnado aprender sobre las emociones, reconocerlas y entenderlas es esencial que, después de identificarlas las puedan trasladar a su terreno vital, esto es personal y afectivo. No podemos reconocer una emoción si no la hemos sentido antes. Poner o pedirles ejemplos de cómo nos sentimos o reaccionamos antes diferentes situaciones de nuestra vida familiar y social y animar a que ellos lo hagan, será un ejercicio esencial en esta última parte. Esta les permitirá acercarse a las intenciones del autor, a las de sus compañeros, desarrollando así la empatía, generando autoestima y practicando la escucha activa y la asertividad.

El arte puede ayudarnos de manera muy directa a conocernos mejor, tanto a nosotros mismos como a los demás, a través de la percepción, reconocimiento y expresión de las emociones. Además, reflexionar sobre las emociones, genera pensamiento crítico, proceso que está en la base de la autorregulación y la gestión de las emociones.

BLOQUE II:

Haz tu propio *ReflejArte*



En este apartado, conocerás cómo poder crear tu propio *ReflejArte*, puesto que aunque la Fundación Botín propone dentro del programa *Educación Responsable* ediciones dirigidas de *ReflejArte* mediante un educador/tutor especializado, queremos en este apartado darte las claves para que **organices tu propio ReflejArte** bien con los recursos que te proponemos en los [materiales para el docente](#) o bien eligiendo una exposición u obras que resulten de tu interés o de tu ámbito local.

Seguro que te ayuda a organizar las distintas sesiones de trabajo que conforman *ReflejArte* para crear una propuesta innovadora y diferente.

¡No te olvides de compartirlo con nosotros a través de:
[educacion@fundacionbotin.org!](mailto:educacion@fundacionbotin.org)

ETAPAS

Como hemos explicado, *ReflejArte* persigue que el alumnado desarrolle en tres etapas la capacidad de acercarse al arte y beneficiarse emocionalmente de esta relación: Lo que ocurre **antes** de la sesión, lo que ocurre **durante** el contacto con la obra de arte y lo que ocurre **después**.

ETAPA I: ANTES DE LA SESIÓN

El docente podrá aplicar *ReflejArte* en la clase de educación artística y/o plástica pero también dentro de otras asignaturas en las que considere que el tema a trabajar puede ser desarrollarlo a través del arte, de este modo, se puede vincular con otras áreas de currículo como matemáticas, ciencias sociales (en educación primaria) o historia en (educación secundaria).

Después de una introducción a *ReflejArte* y a la exposición con la que se trabajará el docente dará las pautas necesarias para que el alumnado esté listo para descubrir y disfrutar de una experiencia personal y social a través del arte.

En esta fase, deberás desarrollar diferentes actividades creativas que actúen como motivación o predisposición a los conceptos y temas que se trabajarán en la sala de exposiciones. Estas actividades podrán tomar la forma de talleres de creación, actividad de búsqueda en familia, sesiones de debate o de análisis de imágenes, etc. Siempre buscando la implicación de la familia en esta actividad previa.

¿Qué exposición y qué obras elijo?

A la hora de la elección deberás guiarte por obras, artistas y exposiciones que permitan trabajar alguna o varias de las variables propias de *Educación Responsable*: identificación y expresión emocional, autoestima y empatía; toma de decisiones y actitudes positivas hacia la salud y habilidades de interacción, autoafirmación y oposición asertiva.

Te aconsejamos que busques que la empatía y la expresión emocional estén en la base creativa de las obras que vayas a trabajar con el pensamiento visual. El trabajo de cualquier artista podrá después ser reinventado por cada uno de tus alumnos/as, utilizando sus propias vivencias y sensaciones.

Además, tendrás que pensar un **hilo conductor** que vincule las tres fases del recurso intentando hacer coincidir los intereses del alumnado según su edad con los temas a explorar en la exposición que elijas. Así conseguirás mantener su interés y atención, y te ayudará a incorporar cualquier aspecto de la vida personal o curricular en la discusión sobre la obra.

Aquí te puedes descargar la [Ficha 1](#) que te ayudará en el desarrollo de esta sección. También puedes verla en el apartado [Materiales para el docente](#).

HILO CONDUCTOR

Por ejemplo, en la edición de *ReflejArte 2014/2015* con las obras del artista Carlos Garaicoa, el hilo conductor de las tres fases del recurso fue sobre la **carga afectiva y emocional de la arquitectura** y de los edificios de nuestro entorno más cercano para descubrir cómo las emociones, igual que la arquitectura, pueden ser una fuerza transformadora y creativa muy potente. La muestra final recogió las obras colaborativas bajo el título "*Somos Creativos IX. Proyectando emociones*".

Otro ejemplo, en la edición de *ReflejArte 2017/2018* donde se trabajó con la exposición de Julie Mehretu se propuso reflexionar sobre la **carga afectiva y emocional de nuestra historia y la importancia que tiene en nuestro presente** y entorno más cercano, y cómo él al igual que nosotros, va transformándose, evolucionando y cambiando nuestra propia historia. La muestra final recogió las obras colaborativas bajo el título "*Somos Creativos XII. Cartografías creativas*".

¿Qué actividades previas voy a realizar?

Después de seleccionar una exposición y/o obras para trabajar con un hilo conductor tienes que **diseñar la actividad para realizar antes de la sesión con las obras**.

Te proponemos que pienses y diseñes actividades sencillas que motiven al alumnado, se vinculen con sus familias y ayuden a ir acercándose a los conceptos que trabajaréis después con la exposición.

Estas actividades pueden tomar la forma de talleres de creación, de sesiones de debate o de análisis de imágenes, de brainstorming, etc... servirán de enganche "emocional" con la sesión de trabajo en la exposición; esto es, la actividad previa que se elija debe estar estrechamente **relacionada con los temas y variables a tratar en la sesión con la exposición o el artista escogidos y con la actividad creativa de después de la sesión**. Lo ideal es que, como resultado de este trabajo, además de realizar distintas dinámicas, el alumnado genere alguna pieza u objeto. Esta creación deberá estar vinculada de alguna manera, conceptualmente a través de un hilo conductor (por ejemplo, como una parte, como un esquema previo, etc.) a la pieza final que el alumnado realizará después de la sesión de análisis visual para la exposición final *Somos Creativos*. Puedes encargar también que esta actividad la realicen fuera del horario escolar, y en la medida de lo posible implicando a la familia.

Al igual que en el caso anterior es muy importante que estas actividades incidan en las variables de *Educación Responsable* y que tú, como docente, tengas claro qué estás trabajando en cada momento.

Calcula bien en el tiempo que piensas dedicar a cada una de ellas (te recomendamos que duren una o dos sesiones) y llévalas a cabo con tu alumnado. Puedes poner en práctica tus ideas en la [Ficha 2](#) de trabajo para preparar tu propio *ReflejArte* o buscar la inspiración en la que te damos completa.

ETAPA II: DURANTE LA SESIÓN

En esta fase tendrá lugar la **sesión de trabajo con las obras seleccionadas** con tu alumnado, para ello, tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido sobre el método del pensamiento visual.

En primer lugar, tendrás que seleccionar las obras que vas a trabajar y después crear las **fichas de trabajo** para las mismas. Te mostramos esta [ficha de obra](#) ya completada

como ejemplo que te puede servir de guion para estructurar esta sesión de trabajo, y para poner en práctica el visual thinking delante de cada pieza escogida. El análisis de las imágenes variará, pudiendo ir de lo más general a lo más concreto o viceversa dependiendo a qué audiencia nos dirijamos.

Preparación de las fichas técnicas de las obras

La preparación es fundamental para asegurarnos el éxito de la sesión con la exposición o el artista escogidos. Sigue los modelos que te proponemos y elabora al menos dos fichas técnicas para las obras de la exposición. Asegúrate que cubres al menos las siguientes cuestiones generales:

¿Qué vemos?

Se corresponde con el [análisis plástico y visual](#) de las imágenes explicado en el Bloque I.

¿Qué creéis que el artista quiere transmitir?

Se refiere al [análisis simbólico y conceptual](#) además de posibles intenciones del artista o finalidades de la creación y también al [nivel socio-emocional](#) de las imágenes (identificación y expresión emocional y empatía) explicado en el Bloque I.

¿Cómo lo hace el artista y por qué?

Versa sobre el análisis de las técnicas artísticas, la composición de la obra, la adecuación entre continente-contenido y la creatividad. Se relaciona tanto con el [nivel plástico como el iconográfico](#) de análisis de imágenes explicado en el Bloque I.

¿Qué sentimos?

Atañe al [análisis socio-emocional](#) de las imágenes (identificación y expresión emocional, empatía y autoestima) explicado en el Bloque I.

Además, si se opta por realizar una visita "real" a una sala de exposiciones en lugar de utilizar las visitas virtuales será importante transmitir al alumnado las normas de comportamiento dentro de la sala de exposiciones o museo, explicar su razón de ser y hacer hincapié en que se deben cumplir para su beneficio y el de todos los visitantes que se encuentran en la sala, además de para que las obras de arte no se deterioren.

Durante esta actividad, que se desarrollará en una sala de exposiciones o en el aula utilizando los [materiales para el docente](#) que te facilitamos, los alumnos se enfrentarán y entrarán en diálogo con diferentes creaciones de los artistas y con los temas de la exposición.

La exposición será el espacio para debatir todas sus ideas, expresar emociones, compartir dudas, etc. siempre de manera desenfadada y divertida pero ordenada. Te podrá servir introducir las normas de comportamientos, preguntarles sobre otras experiencias y visitas que hayan realizado a exposiciones, etc.

De nuevo, utiliza todo lo que has aprendido sobre la metodología del *Visual Thinking* para que la sesión de trabajo con las piezas escogidas sea lo más provechosa posible. Utiliza como guion para el desarrollo de la dinámica de preguntas-respuestas la [ficha](#) que te facilitamos.

En esta sesión de trabajo los alumnos han de ser capaces de:

- Identificar y reconocer las propias emociones y las de los demás a través del arte.
- Ponerse en el lugar del artista e identificar y expresar las emociones y conceptos que quiere transmitir con su obra.
- Desarrollar habilidades de interacción social, trabajando en equipo, dialogando y participando en una actividad creativa.

ETAPA III: DESPUÉS DE LA SESIÓN, SOMOS CREATIVOS

En esta tercera etapa te ayudaremos a que, a partir de las experiencias vividas por tu alumnado, facilites su labor creativa con el objetivo de que creen sus propias obras y éstas sean expuestas en una muestra conjunta. En esta etapa es donde los participantes dan rienda suelta a su creatividad y con la ayuda de su imaginación y emociones, además de todo lo aprendido y vivido en las dos etapas anteriores se convertirán en verdaderos artistas creadores.

Con posterioridad a la sesión de visual thinking realizada bien en la sala de exposiciones o bien en el aula, cada profesor llevará a cabo un taller creativo o actividad plástica final que suponga la construcción de una pieza basada en las primeras creaciones individuales elaboradas anteriormente. Estas piezas, formarán parte de la exposición *Somos Creativos*.

TRABAJANDO IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL, EMPATÍA, AUTOESTIMA, Y ASERTIVIDAD

En la edición 2010/2011 de *ReflejArte*, para la actividad plástica previa y la visita a la exposición cada alumno se convirtió en descubridor actuando como detective de las emociones y de las expresiones que existen en las obras y en ellos mismos. Una de las piezas a comentar en la sesión estaba relacionada con el mundo detectivesco. Como actividad previa de motivación cada uno construyó una lupa que debía traer consigo a la sala de exposiciones, como metáfora del “aprendizaje” por descubrimiento que iban a experimentar.

Otra de las piezas de aquella muestra sirvió para trabajar la variable de la empatía y poder desarrollar la sesión de creación posterior que se tituló **¿Te pruebas mis zapatos?** **¿Dejas huella en tu camino?** La pieza comentada presentaba la creación de unos zapatos muy especiales, creados por inmigrantes con fotografías y convertidos en amuletos portadores de los sueños, deseos y emociones que portaban al comienzo de ese camino vital emprendido.

De este modo, se invitó a los alumnos de primaria a crear la huella de un compañero para después, con todas, realizar un mural como metáfora del camino compartido, del camino como proceso. A los alumnos de secundaria se les invitó a confeccionar el zapato de un compañero con cartulinas que luego podían “customizar” a su gusto, convirtiéndose así en diseñadores de un producto. Esta actividad implicó que cada participante tuvo que ponerse en el lugar del otro e imaginar el zapato más adecuado en relación a las emociones, actitudes, características y cualidades que conoce y que quiera reflejar de su compañero. En la realización de ambas actividades los niños y niñas estaban no sólo reflejo de las cualidades físicas de su compañero sino también las cualidades emocionales y sociales.

El docente actuará primeramente como canalizador y recopilador de todas las etapas anteriores del proyecto. Mediante preguntas enlazadas deberá incitar a los alumnos a que recuerden y rememoren lo trabajado hasta ahora: *¿De qué hemos estado*

hablando?, ¿Cómo han plasmado esta idea los diferentes artistas de la exposición que visitamos?

Este será un momento de afianzamiento de los conceptos que se ha trabajado previamente y de su interiorización. Al mismo tiempo, será una actividad en la que los participantes podrán expresarse en libertad y dar rienda suelta a su creatividad.

Introduce de forma clara la actividad a realizar, su desarrollo, materiales, etc.

Vuelve a ser muy importante, como verás en la [Ficha 4](#) que vincules este momento a las variables de *Educación Responsable*.

El trabajo de creación posterior tiene dos vertientes muy relacionadas entre sí y que servirán para reforzar la expresión emocional y creativa, la empatía y las habilidades de interacción:

- Un trabajo de reflexión y de recopilación de las vivencias y emociones.
- Un trabajo de expresión plástica y creativa individual y colectivo que se manifestará en una pieza que formará parte de la exposición *Somos Creativos*.

Somos Creativos será la exposición en la que todos los participantes mostrarán las creaciones generadas en el trabajo con el recurso *ReflejArte*. Es una parte muy importante del recurso ya que tus alumnos pasarán a ser ellos quienes expongan al público sus obras. Esto redundará en el desarrollo de su autoestima: sus obras son tenidas en cuenta, se van a exponer y será comentadas por otros visitantes. Para que la muestra sea un éxito deberás implicarte en su gestión y coordinación (e implicarles también a ellos) en sus diferentes necesidades: el espacio adecuado, realización de vinilos y carteles, montaje e instalación de las piezas diseño de los recorridos conceptuales, iluminación, etc. Para este ejercicio de “comisariado” de la exposición puedes ayudarte de la [Ficha 5](#). Después de esta sesión de trabajo el alumnado será capaz de:

- Profundizar sobre todo lo aprendido, percibido y sentido con la exposición trabajada.
- Promover su creatividad a través de una actividad-taller que les permita trabajar tanto con las emociones que el arte suscita tanto en ellos como en sus compañeros.
- Interactuar e intercambiar con sus compañeros sus creaciones como vehículo de auto percepción y autoconsciencia personal y mutua.

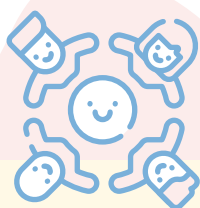
BLOQUE III:

Claves para integrar *ReflejArte*
en el currículum



En este apartado te mostramos el repositorio de las propuestas de *ReflejArte* con indicaciones que te ayudarán a realizar la selección en base a vuestras necesidades pedagógicas.

Estos aspectos son las distintas **áreas curriculares** que se pueden trabajar a la hora de aplicar el recurso además de la asignatura natural que sería Educación artística o Educación plástica y audiovisual. También aquellos **contextos escolares** para los que cada propuesta puede ser más adecuada.



CONTEXTOS ESCOLARES

Educación Primaria y Secundaria

01. Convivencia escolar

- 22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)
- 21/22 *Historias de papel* (Thomas Demand)
- 20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)
- 19/20 *Itinerarios infinitos* (Varios artistas)
- 18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)
- 17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)
- 16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)
- 15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)
- 14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)
- 13/14 *Tejiendo emociones* (varios artistas)
- 12/13 *Lugares emocionantes* (varios artistas)
- 11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

02. Identidad Personal

- 13/14 *Tejiendo emociones* (varios artistas)
- 12/13 *Lugares emocionantes* (varios artistas)
- 11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

03. Plan lector

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

04. Trabajo por proyectos

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

21/22 *Historias de papel* (Thomas Demand)

20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)

19/20 *Itinerarios infinitos* (Varios artistas)

18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)

14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)

13/14 *Tejiendo emociones* (varios artistas)

12/13 *Lugares emocionantes* (varios artistas)

11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

05. Programas de prevención: acoso escolar

11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

06. Plan matemático

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)

07. Interculturalidad

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

21/22 *Historias de papel* (Thomas Demand)

20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)

19/20 *Itinerarios infinitos* (Varios artistas)

18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

- 16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)
- 15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)
- 14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)
- 13/14 *Tejiendo emociones* (varios artistas)
- 12/13 *Lugares emocionantes* (varios artistas)
- 11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

08. Steam

- 22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)
- 20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)
- 17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)
- 16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)
- 15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)

09. Artes, emociones y creatividad

- 22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)
- 21/22 *Historias de papel* (Thomas Demand)
- 20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)
- 19/20 *Itinerarios infinitos* (Varios artistas)
- 18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)
- 17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)
- 16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)
- 15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)
- 14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)
- 13/14 *Tejiendo emociones* (varios artistas)
- 12/13 *Lugares emocionantes* (varios artistas)
- 11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

10. Educación ambiental

- 22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)
- 18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)
- 16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)
- 14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)



ÁREAS CURRICULARES:

Educación Primaria

01. Lengua Castellana y literatura

18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

02. Educación Artística

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

21/22 *Historias de papel* (Thomas Demand)

20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)

19/20 *Itinerarios infinitos* (Varios artistas)

18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)

14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)

13/14 *Tejiendo emociones* (Varios artistas)

12/13 *Lugares emocionantes* (Varios artistas)

11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

03. Educación Física

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

04. Lengua extranjera. Inglés

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

05. Ciencias naturales

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)

18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

06. Ciencias sociales

- 20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)
- 17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)
- 14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)
- 12/13 *Lugares emocionantes* (varios artistas)
- 11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

07. Matemáticas

- 22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)
- 17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)
- 15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)

08. Valores sociales y cívicos

- 20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)
- 19/20 *Itinerarios infinitos* (Varios artistas)
- 17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)
- 14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)
- 11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

10. Música

- 20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)
- 16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

Educación Secundaria

01. Lengua Castellana y literatura

18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

02. Educación Plástica visual y audiovisual

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

21/22 *Historias de papel* (Thomas Demand)

20/21 *Olfato artístico* (Varios artistas)

19/20 *Itinerarios infinitos* (Varios artistas)

18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)

14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)

13/14 *Tejiendo emociones* (varios artistas)

12/13 *Lugares emocionantes* (varios artistas)

11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

03. Educación Física

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

04. Lengua extranjera. Inglés

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

05. Biología y geología

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

18/19 *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

06. Física y Química

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

07. Matemáticas

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

15/16 *Dibujos en la pared* (Sol LeWitt)

08. Valores éticos

19/20 *Itinerarios infinitos* (Varios artistas)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)

11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

09. Música

16/17 *Experimenta la performance* (Joan Jonas)

10. Geografía e Historia

22/23 *El infinito de lo cotidiano* (Damián Ortega)

17/18 *Cartografías creativas* (Julie Mehretu)

14/15 *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)

12/13 *Lugares emocionantes* (varios artistas)

11/12 *Zapatos, huellas: elementos mágicos para buscar ilusiones* (varios artistas)

Educación Infantil

En este apartado te mostramos adaptaciones de las distintas exposiciones del [Centro Botín](#), así como propuestas de *Re lejArte* a la etapa de Educación infantil, actividades para trabajar las artes plásticas y visuales en estas edades, conectando con el trinomio Artes, emociones y creatividad como contexto:

Reanimation

La artista estadounidense Joan Jonas (Nueva York, 1936), pionera en la práctica de la performance, el cine experimental y la vídeo-instalación, es la protagonista de la exposición *Joan Jonas: caudal o río, vuelo o ruta*.

La artista ha desarrollado un lenguaje único del que se vale para construir narrativas en múltiples capas que plasma en forma de performances, presentadas como acciones en vivo, instalaciones o vídeos. A menudo, el núcleo de cada nuevo proyecto lo compone un texto que la artista utiliza como catalizador para crear la pieza, nutriéndose tanto de fuentes literarias como de la propia realidad, por medio de las imágenes que su cámara captura.

DESCARGAR

Pintar con el tacto

El trabajo escultórico de Joan Miró es especialmente personal y libre, configura un mundo propio que podemos denominar en ocasiones como «mironiano». Esta exposición recoge más de un centenar de esculturas, objetos y yesos con los que Joan Miró ensambla y crea sus obras. Además de dibujos preparatorios, fotografías y videos.

DESCARGAR

Viaje EntrEspacios

En esta exposición, la artista interconecta el Centro Botín con el entorno dentro de la sala, pues la continua tensión entre lo visible y lo invisible en la obra de Iglesias, y lo aparentemente fronterizo de sus piezas, tratan de vincular espacios y abrir puertas a lugares invisibles.

Sus piezas siempre intentan crear un acceso a "otro lugar" imaginado, a un paisaje profundo que, en esencia, puede abordarse con la lectura de alguna de sus obras más significativas que alberga esta exposición.

DESCARGAR

La palabra transformada

Esta actividad está inspirada en la exposición Orden Aparente (poético-político) del artista cubano Carlos Garaicoa y que recorre su producción reciente (2009-2014), obras realizadas en diversos medios como instalación, vídeo, fotografía, escultura, libros pop-up y dibujos, que permiten un acercamiento al imaginario estético y al discurso crítico de este artista reconocido internacionalmente por una obra en la que subyace la ciudad como representación de la memoria individual y colectiva.

DESCARGAR

Lugares de ensueño

Esta actividad está inspirada en la exposición titulada Itinerarios 2011/2012. Esta exposición muestra los trabajos de los beneficiarios de la XIX convocatoria de Becas de Artes Plásticas de la Fundación Botín.

Es una exposición que muestra los trabajos de Antoni Abad, Karmelo Bermejo, André Guedes, Julia Montilla, Javier Núñez Gasco, João Onofre, Jorge Satorre, David Zink Yi.

DESCARGAR

Dibujos en la pared

Esta actividad está inspirada en la exposición Sol LeWitt. 17 Wall Drawings. 1970-2015. Esta exposición pone el acento en un principio teórico básico en la trayectoria del artista americano y que se ha convertido desde entonces en práctica habitual de la creación contemporánea: la supremacía de la idea y del proceso creativo sobre la obra de arte propiamente dicha. Como afirmaba el propio artista: "La idea es la máquina generadora de arte".

DESCARGAR

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Referencias bibliográficas

- AMABILE, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Boulder, CO: Westview.
- BAMFORD, A. (2006): *El Factor ¡Wuau! El papel de las artes en la educación*. Barcelona, Octaedro
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1996): *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona, Paidós
- Damasio, A. (2000). *El error de Descartes: La emoción, la razón y el cerebro humano*. Barcelona, España: Crítica
- DAMASIO, R. (1996). *El error de Descartes*. Editorial Crítica
- DISSANAYAKE, E. (2015). *What Is Art For?*. University of Washington Press. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/723281/what-is-art-for-pdf> (Original work published 2015)
- GARDNER, H. (2005). *Arte, mente y cerebro*, Barcelona, Paidós
- GOMBRICH, H. E. (2021). *Cuatro teorías sobre la expresión artística*. Ediciones Rialp
- GUILFORD, J. (1991): *Creatividad y Educación*. Barcelona, Paidós
- HELSON, R., ROBERTS, B., & AGRONICK, G. (1995). *Enduringness and change in creative personality and the prediction of occupational creativity*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(6), 1173–1183.
- KANDINSKY, W. (1976 o 79). *Punto y línea sobre el plano*. Madrid, España: Alianza Editorial
- KAUFMAN, JAMES & BEGHETTO, RONALD. (2009). *Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity*. *Review of General Psychology*.
- LANGER, S. (1957). *Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, Rite, and Art*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- PICASSO, P. (1988). *Picasso on art: A selection of views*. Nueva York, NY: DaCapo Press.
- PLUCKER, J. A., BEGHETTO, R. A. Y DOW, G. T. (2004). «*Why isn't creativity more important to educational psychologists? Potentials, pitfalls, and future directions in creativity research*». *Educational Psychologist*, 39, pp. 83-96.
- ROMO, M. (1998): *Psicología de la creatividad*, Barcelona, Paidós psicología
- VIGOROUX, R. (1996): *La fábrica de lo bello*. Barcelona, Prensa Ibérica
- VYGOSTSKI, L.S. (1990): *La imaginación y el arte en la infancia*, Madrid, Akal
- ROBINSON, K. (2001): *Out of Our Minds: Learning to be Creative*, Capstone. Oxford
- YENAWIN, P. (2013, 01). *Jump starting visual literacy*.
Recuperado en: <http://vts-home.org/research/articles-other-readings>
- YENAWIN, P., & HOUSEN, A. (n.d). *Visual thinking strategies: Understanding the basics*. Recuperado en: <http://vtshome.org/research/articles-other-readings>

ReflejArte



FUNDACIÓN
BOTÍN