



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Estudio comparativo de la expresión emocional a través del arte en Educación Primaria: Análisis entre obras artísticas de alumnos y producciones de Inteligencia Artificial

Autor/es

Jordi Llopis Valls

Director/es

Leticia Fayos Bosch

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas (Teruel)
2024

RESUMEN

El siguiente documento trata sobre la importancia que tiene incluir la inteligencia artificial en la enseñanza, pero más concretamente en la asignatura de Educación plástica y visual. Se sugiere una metodología que combina roles, activo y pasivo, para así, ofrecer un aprendizaje dinámico y flexible. Mediante la actividad propuesta, se busca mejorar la creatividad y la expresión emocional de los alumnos a partir de la exploración de las emociones utilizando medios artísticos distintos. Se comparan y analizan los resultados de las obras realizadas por los alumnos y las generadas por la IA, para así analizar, comparar y extraer conclusiones para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

ABSTRACT

The following document deals with the importance of including artificial intelligence in teaching, but more specifically in the subject of visual and plastic education. It suggests a methodology that combines roles, active and passive, to offer a dynamic and flexible learning. Through the proposed activity, it seeks to improve the creativity and emotional expression of students from the exploration of emotions using different artistic means. The results of the work carried out by the students and those generated by AI are compared and analyzed to analyze, compare and draw conclusions to enrich the teaching-learning process in the classroom.

Palabras clave: inteligencia artificial, educación plástica, expresión artística, creatividad, emociones, metodología educativa.

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	2
ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN	4
Justificación	4
OBJETIVOS	5
MARCO TEÓRICO	6
Importancia de la educación plástica dentro de cada etapa	6
Diferentes etapas según Piaget	8
Simbología del color	10
Inteligencia artificial	12
PROPUESTA DIDÁCTICA	14
Resumen actividad	14
Breve justificación	14
CONTEXTUALIZACION DEL CENTRO	16
Marco Legislativo	17
Marco curricular	20
Temporalización	23
Objetivos	24
Saberes básicos	26
Metodologías a utilizar	28
Espacios y materiales	29
Rol que adquiero en la práctica	30
Descripción de la actividad	31
Evaluación	32
Adaptación	34
RESULTADOS Y CONCLUSIONES	36
Análisis de los dibujos por cursos	36
Comparación general entre cursos	42
Comparación con la IA	43
LIMITACIONES Y OTRAS PERSPECTIVAS	48
Limitaciones de la Propuesta Didáctica	48
Otras Perspectivas	49
BIBLIOGRAFÍA	50

INTRODUCCIÓN

Justificación

La expresión plástica es muy importante para el desarrollo de los niños, ya que, según Flores et al. (2021), gracias a ella, consiguen explorar y comunicar emociones de una forma más creativa. A pesar de esto, el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas tiene ciertas dificultades en los tiempos que corren, ya que en este mundo más tecnológico existe la necesidad de adaptar la expresión plástica a la tecnología. En referencia a la tecnología, la inteligencia artificial o IA, que se trata de programas informáticos que ejecutan diferentes acciones u operaciones comparables a la mente humana, puede ayudar en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la expresión artística a los alumnos complementando y enriqueciéndolos a la hora de representar emociones.

Por otro lado, en referencia a la anterior cita, también debemos tener en cuenta la importancia que tiene la expresión plástica en el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. Esta asignatura ha tenido cierta dificultad años atrás debido a la falta de capacidad para atender las necesidades individuales en el enfoque tradicional que ha existido a lo largo de los años. El avance de la tecnología, y recientemente la aparición de la inteligencia artificial nos ofrece una vía o enfoque completamente diferente para el proceso de enseñanza aprendizaje, pero también nos hace preguntarnos el cómo podemos integrar este tipo de herramienta en la expresión plástica dentro del aula sin que se pierda la esencia artística.

Así pues, podemos preguntarnos lo siguiente: ¿Cómo la IA puede ayudar a complementar este proceso de enseñanza-aprendizaje de la expresión plástica en primaria, pero más concretamente en la representación o expresar las emociones?

Dejando de lado la relación Educación Plástica-Inteligencia artificial, y siguiendo la nueva ley de educación, la LOMLOE, el currículo del área de Educación Plástica y Visual en la Comunidad de Aragón recoge

diferentes dimensiones del desarrollo de los alumnos, como la creativa, sensorial, intelectual, afectiva o social. De esta forma, se busca fomentar en la escuela la inteligencia, el pensamiento crítico y visual, y la expresión cultural.

En el área de Educación Plástica y Visual, se indica que los alumnos aprenden una serie de mecanismos que les sirven para el desarrollo de capacidades artísticas, lo que influye en esa formación integral que se busca adquirir. El poder adquirir estas capacidades artísticas ofrece a los alumnos conocer y disfrutar de las manifestaciones artísticas de su entorno, además de promover el gusto estético, el sentido crítico, además de proporcionar a los alumnos la capacidad de crear sus propuestas artísticas.

Y es por esto por lo que la Educación Plástica y Visual es tan importante, ya que no sólo se centra en esta producción de obras artísticas, sino que también se da gran importancia a la recepción, es decir, esto ayuda a los alumnos a comprender la cultura en la que se envuelven y a desarrollar su propio sentido crítico. El trabajar todas estas cosas con los alumnos potencia su autoestima, su empatía y su autoconfianza además del respeto a la diversidad.

Por concluir, en la asignatura de Educación Plástica y visual, cabe recalcar que la experimentación y la producción artística sigue una línea progresiva a lo largo de los ciclos de Primaria utilizando diferentes formas de expresión artística, creación de propuestas por parte de los alumnos, conociendo diferentes técnicas y materiales, y trabajando de forma individual y colectiva en el aula.

OBJETIVOS

Para poder planificarse un proyecto, o en este caso un trabajo de fin de grado es esencial establecer unos objetivos que nos guíen o nos orienten a la hora de hacer el trabajo. Así pues, atendiendo al tema propuesto, se ha querido enfocar el trabajo atendiendo a unos objetivos determinados:

Objetivo General: Explorar la relación entre la expresión plástica en las aulas de educación primaria y la inteligencia artificial, mediante la comparación de los dibujos realizados por estudiantes de primaria sobre emociones, con los generados por sistemas de inteligencia artificial a partir de los mismos datos e información.

Objetivos Específicos:

- Analizar el papel de la expresión plástica como herramienta pedagógica en la enseñanza de las emociones en el contexto de la educación primaria.
- Recopilar y comparar los dibujos realizados por estudiantes de diferentes cursos de educación primaria, centrados en la representación gráfica de emociones, para identificar patrones y tendencias en la expresión plástica infantil.
- Evaluar la capacidad del sistema de inteligencia artificial para emular la expresión plástica de los estudiantes, comparando las similitudes y diferencias entre los dibujos generados por la IA y los realizados por los niños.
- Analizar el impacto potencial de la integración de la inteligencia artificial en el proceso educativo de expresión plástica en la enseñanza de las emociones, considerando aspectos como la creatividad, la autonomía del estudiante y el papel del docente en el fomento del aprendizaje artístico.
- Analizar el grado de precisión y validez de los resultados obtenidos por el sistema de inteligencia artificial en la interpretación y generación de expresiones plásticas relacionadas con emociones, en comparación con las interpretaciones humanas.
- Identificar las principales motivaciones y desafíos que enfrentan los estudiantes de educación primaria al expresar emociones a través del arte, y cómo la inteligencia artificial puede abordar estos aspectos.
-

MARCO TEÓRICO

Importancia de la educación plástica dentro de cada etapa

La educación plástica tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños a lo largo de las diferentes etapas educativas. Desde que se empieza en educación infantil, mediante esta disciplina, los niños mejoran su creatividad, la imaginación y su capacidad de expresarse, lo que les permite entender mejor lo que ocurre a su alrededor. Caeiro et al. (2018) nos confirma la importancia de la Educación Plástica y Visual, pero incidiendo en que se extraen más aprendizajes en la etapa de infantil, aunque durante la etapa de primaria sean de una forma más disciplinar, y trabajando de forma progresiva a lo largo de los 6 cursos. La ley actual propone dividirlo en las dos etapas, educación primaria e infantil, y dentro de cada etapa dividirlo en bloques para que el contenido esté bien organizado para un correcto desarrollo del curso escolar.

Empezando por la etapa de educación infantil, la gran mayoría de sus actividades en referencia a educación plástica se basan en juego, experiencias y actividades que fomenten el afecto y la confianza, lo que potencia esa integración del grupo clase. Además, como bien dice Flores et al. (2021), el hecho de que los niños de infantil trabajen y experimenten con materiales de educación plástica los ayuda a que aprendan de manera sensorial libre y sobre todo promoviendo sus áreas cognitivas.

En segundo lugar, encontramos la educación primaria, y para esta etapa, la educación plástica se puede estructurar en dos subáreas: educación musical y educación plástica, lo que además se divide en bloques de contenidos. Los contenidos, según nos dice Fernández-Zamora et al. (2007), ofrecen a los alumnos la capacidad de construir su personalidad y la relación con el contexto sociocultural en el que se encuentran además de desarrollar sus habilidades y destrezas artísticas.

Flores et al. (2021) nos dice que, en la etapa de educación primaria, la educación plástica es de gran importancia también por el hecho de que los niños mejoran diferentes capacidades cognitivas como pueden ser la memoria, la inteligencia, el pensamiento o la atención, así pues, vemos que la educación plástica mejora el aprendizaje artístico, y además

mejora el desarrollo académico que puede ser útil para otras áreas.

Dejando de lado las etapas, y generalizando, la educación plástica tiene una gran relevancia para el bienestar de los alumnos, tanto social como emocional. Se han hecho estudios en los que se demuestra que la educación plástica contribuye al desarrollo emocional, lo que hace que se promueva la expresión de sentimientos y se mejore la autoestima. La educación plástica, como bien he podido experimentar en las prácticas realizadas a lo largo del grado, ayuda a mejorar el clima escolar y a reducir los niveles de estrés en los alumnos. Además, como puede confirmar Meneses-Luna, E. (2023), integrar este tipo de actividades en el currículo favorece a la inclusión social, donde los estudiantes con diferentes habilidades o antecedentes culturales gozan de un espacio de convivencia pacífica y de expresión, además de construirse un aula con relaciones positivas entre todos los alumnos.

Por último, debemos centrarnos en el papel del maestro, pero más concretamente en la necesidad de una formación adecuada del área de educación plástica. Teniendo en cuenta los beneficios que tienen los maestros que imparten educación plástica, para Flores et al. (2023), aún hay una falta de reconocimiento y valoración social y académica, pero para esto es necesario que como futuros maestros podamos transmitir y asegurar a los alumnos una formación de calidad, incluyendo en el currículo más materias de educación plástica. Para Flores et al. (2023), sólo así podremos garantizar a los alumnos que desarrollen su creatividad y sus emociones a través del arte.

Diferentes etapas según Piaget

Jean Piaget, fue un destacado psicólogo suizo que desarrolló la teoría del desarrollo cognitivo, lo que divide el crecimiento intelectual de los niños en cuatro etapas: sensoriomotora, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales. Según nos cuentan Jiang et al. (2022) y Stinson, S. (1985), estas etapas se caracterizan y se diferencian

por entender y procesar el mundo. Ya metidos en el contexto de educación primaria, es muy importante que entendamos que los niños pueden beneficiarse de diferentes enfoques y actividades en una etapa diferente. Primero nos centraremos en la etapa sensoriomotora, que va desde el nacimiento hasta los dos años. Durante esta etapa, los bebés exploran el mundo a través de sus sentidos y acciones motoras. Dentro de la educación plástica, es muy importante proporcionarles materiales que puedan manipular y experimentar libremente, como puede ser la plastilina o pinturas de dedos. Estos materiales ayudan a los niños a desarrollar la coordinación ojo-mano y a comprender la permanencia del objeto, un concepto fundamental en esta etapa (Babakr et al., 2019)

Por otro lado, tenemos la etapa preoperacional, que comprende entre los dos y los siete años. Esta etapa es caracterizada por desarrollar el pensamiento simbólico de los niños, los cuales ya empiezan a usar palabras o imágenes para representar objetos o experiencias, aunque sigan teniendo ese pensamiento simbólico y no el lógico. Como comparten Semmar et al. (2015) y Babakr et al. (2019), es una etapa en la que las actividades plásticas y artísticas deben tener como objetivo fomentar la creatividad y la expresión como pueden ser dibujar o pintar, y con este tipo de actividades los niños exploran además de expresar o comunicar sus emociones o ideas.

Por último, nos centramos en las dos etapas que faltan, que son las de operaciones concretas y formales. Estas abarcan las edades desde los siete años hacia adelante, y en ellas los niños desarrollan nuevas habilidades que no tenían en las etapas anteriores como son el pensamiento abstracto y el lógico. Separando las dos etapas, en la de operaciones concretas ya se empiezan a ver actividades de lógica y clasificación, donde mediante unas instrucciones, los niños son capaces de construir maquetas o realizar proyectos, mientras que en la de operaciones formales, los niños ya empiezan a pensar de una forma más abstracta pudiendo introducirse en proyectos artísticos en los que se trabaje con análisis de obras o crear obras con temas específicos. (Jiang et al., 2022) (Kaplan, D. 2018).

Simbología del color

A lo largo de la historia, la semiótica del color ha sido un tema de investigación interesante y complejo, que abarca disciplinas que van desde la psicología hasta el diseño y el arte. Los colores, sus matices y matices tienen una gama de connotaciones y significados que varían según el contexto cultural, social y temporal en el que existen. Desde una perspectiva social, los colores pueden entenderse como símbolos que transmiten mensajes y evocan emociones en el observador. Según Albers, los colores tienen la especificidad de transmitir mensajes inmediatos y crear un lenguaje propio con múltiples interpretaciones (Eulogio et al., 2023). Este lenguaje simbólico del color se utiliza en numerosos campos, desde el diseño de objetos hasta el cine, para informar y conectar con conceptos o emociones.

La importancia de los colores en la comunicación visual es innegable. Caivano propuso que el color como elemento de diseño puede crear relaciones gramaticales, organización y reglas de combinación, formando así unidades más grandes con significados “gramaticales” (J. F. C. García, 2017).

Además, como dice en la cita anterior, el uso de ciertos colores puede servir como señales que transmiten mensajes específicos, como se observa en el azul y el rojo en los grifos para representar el agua fría y caliente, respectivamente.

Los colores pueden tener diferentes significados. Por ejemplo, el color azul se asocia con la masculinidad, el atractivo y la simpatía, pero también puede evocar sentimientos de distancia o tristeza.

El rojo es considerado un color importante para enamorar y transmitir energía, aunque también puede indicar agresión o problemas económicos (Marín et al., 2014).

Pero no sólo podemos encontrar rojo y azul, y es que estos significados no son estáticos; están influenciados por las influencias culturales, sociales y psicológicas de cada época y sociedad como señala Conde et

al. (2017), y cada color puede significar algo distinto, pero J.F.C. García (2017), ha recogido diferentes colores y sus significados:

Por un lado, tenemos el color naranja, que viene de la mezcla entre el rojo y el amarillo, y se asocia con la pureza y santidad, además de promover alegría, vitalidad y optimismo. Siguiendo con esta lista, el amarillo, uno de los tres colores primarios, es el color de la sabiduría, representa la inteligencia y es símbolo de la claridad mental, inspirando confianza en el futuro.

El color de la esperanza, el verde, formado por el amarillo y el cian, simboliza la compasión, la comprensión y la benevolencia, representando la generosidad, humildad y la capacidad de perdonar y empatizar con los demás.

El violeta, ese color formado por el cian y el magenta que se puede asociar con el sacrificio, que representa la transformación espiritual y transmite sensación de paz interior.

Y por último encontramos el blanco y el negro, y es que para Szałek (2005), teniendo en cuenta la simbología de los colores, siempre ha habido la rivalidad entre blanco y negro, o claro y oscuro, ya que el claro supone certeza, seguridad y transparencia, mientras que el oscuro es todo lo contrario, al igual pasa con el blanco, que simboliza la luz, la pureza o la inocencia, mientras que el negro, la muerte, el mal, la tristeza o los problemas.

Es interesante observar cómo la gente ha utilizado los colores desde la antigüedad no sólo con fines estéticos, sino también prácticos y simbólicos. La relación entre el color y el estado de ánimo y la emoción es un aspecto fundamental de su investigación. La percepción del color se ve afectada por fenómenos como el tono, el grado de diferencia de color y el brillo, lo que afecta directamente la respuesta emocional del individuo ante él (Zapateiro, L.V., 2014).

En resumen, la semiótica del color es un aspecto importante de la comunicación y el diseño que puede influir en la percepción y el comportamiento humanos. Su investigación conduce a una mejor

comprensión de cómo el color actúa como un poderoso medio de expresión capaz de evocar innumerables relaciones y reacciones en los espectadores, enfatizando la importancia del uso deliberado y estratégico del color en todas las creaciones visuales (Eulogio et al., 2023).

Inteligencia artificial

En la educación, se ha ido integrando la IA o Inteligencia artificial, pero centrándonos en la etapa de primaria y la conexión que podemos llegar a ver con la educación artística y plástica, se considera un gran avance para el proceso de aprendizaje de los alumnos. La IA, nos ofrece herramientas para así enriquecer la educación artística y plástica a través de aprendizajes personalizados como pueden ser tecnologías como la RA o realidad aumentada, lo que supone para los alumnos experiencias educativas de una forma más interactiva siempre que se cumpla con las necesidades de cada alumno (Martínez et al., 2023).

La IA es una herramienta, que como dice en la cita anterior, tiene la capacidad de personalizar y adaptar atendiendo a las dificultades o habilidades de cada alumno. En la educación, pero más concretamente en plástica, es esencial, ya que es una disciplina donde juegan un papel muy importante las habilidades creativas y la expresión de cada alumno. Además, utilizar la IA es muy útil para poder crear de una forma más especializada las evaluaciones o planes de estudio para promover la creatividad de los alumnos.

Según Martínez et al. (2023), dos de las herramientas más utilizadas basadas en la IA son la realidad virtual o VR, o la realidad aumentada o AR, y además son dos herramientas que para la educación pueden ser muy útiles, ya que puede transformar el aula en un espacio animado donde los alumnos descubrirán conceptos artísticos y habilidades plásticas poco comunes para ellos. Esto fomenta en ellos una gran experimentación y exploración creativa, ya que estas tecnologías ofrecen a los alumnos el poder trabajar con diferentes técnicas, materiales o estilos

artísticos con los que no están familiarizados.

Este tipo de asistentes inteligentes y el aprendizaje adaptativo, como se ha dicho anteriormente, ofrece instrucciones personalizadas, donde cada alumno puede seguir unas instrucciones paso a paso además de ayuda a resolver los problemas que se les pueden aparecer, pero para Martínez et al. (2023), es de una gran utilidad en la educación plástica y artística, ya que así los alumnos pueden mejorar su técnica o crear sus propios proyectos artísticos con la ayuda de una instrucción individual.

A pesar de lo valioso que puede ser el implemento de la inteligencia artificial en la educación, y más concretamente en la educación plástica, también genera desafíos, entre los que podemos encontrar la formación de los docentes, y es que es necesaria una formación de los docentes en cuanto a las inteligencias artificiales, ya que puede ser muy útil, como aseguran Del Puerto y Esteban (2022), el *Machine Learning* resulta eficaz cuando se usa en educación y puede ser empleado para predecir el rendimiento de los estudiantes y planificar las lecciones.

Otro aspecto que cabe destacar es la importancia de abordar cuestiones como promover enfoques inclusivos que tengan en cuenta las necesidades de cada alumno.

Como conclusión, hay que añadir que la integración de la IA en la educación artística y plástica ofrece un enriquecimiento del proceso educativo. Con la idea de adaptar respecto a las necesidades de cada alumno, y facilitar tanto el uso de tecnología como de instrucción personalizada, la inteligencia artificial fomenta creatividad y curiosidad en los alumnos. Pese a los puntos positivos que tiene el implemento de la IA en educación primaria, hay que tener en cuenta los desafíos que pueden aparecer para así maximizar los beneficios de la IA en la educación artística y plástica.

PROPUESTA DIDÁCTICA

Resumen actividad

Esta propuesta didáctica incluye dos amplias partes. La primera consiste en una actividad para tres clases; 1º de Primaria, 3ª de Primaria y 6º de Primaria. Esta actividad tiene como objetivo que los alumnos sean capaces de expresar y comunicar las emociones a través de una obra artística. Dicha actividad tiene una duración de 50 minutos, además de dividirse en diferentes fases.

Empezaremos la actividad introduciendo el tema de las emociones explicando la importancia que tiene expresar emociones mediante el arte. A continuación, los alumnos deben reflexionar acerca de la explicación además de elegir los sentimientos o emociones que quieren mostrar y expresar en el papel que se les da. Seguido de este tiempo de reflexión, se les ofrecerá a los alumnos los materiales que pueden utilizar para la realización de su obra, para ahora sí, empezar con la creación de esta.

Para finalizar con la actividad, se recogen las obras artísticas de los alumnos para luego realizar una pequeña reflexión sobre cómo se han sentido expresando sus emociones mediante el arte.

Y, por otro lado, la segunda parte de la propuesta consiste en realizar un análisis y comparación de los dibujos realizados entre los diferentes cursos además de la comparación con los dibujos que nos produce la inteligencia artificial teniendo la misma información que nuestros alumnos.

Breve justificación

El presente trabajo de investigación versa sobre la expresión y comunicación de emociones a través de la realización de una obra artística. Esta actividad didáctica está pensada para alumnos de primer, tercer y sexto curso de Educación Primaria, en la cual se busca profundizar en varios aspectos pedagógicos y psicológicos imprescindibles en el

desarrollo de los niños.

Desarrollo emocional y social: Las emociones y sus expresiones son una de las competencias clave en el desarrollo íntegro de los niños. Haciendo uso de expresiones artísticas, el alumnado puede ser capaz de comunicarse de forma indirecta con el mundo que les rodea, siendo ésta, una forma segura y muy poco invasiva para ellos transmitir sus sentimientos. Con esta actividad se fomenta que los estudiantes muestren sus sentimientos y emociones, haciendo uso de la inteligencia emocional desde muy temprana edad.

Creatividad y pensamiento crítico: La creatividad es un aspecto muy importante para poder desarrollar habilidades como el pensamiento crítico. Al contar con momentos y espacios en el aula donde poder ser creativos, los niños pasan, no solo a expresar emociones y sentimientos, sino que también desarrollan sus capacidades de creación y artísticas, que resultan vitales para la correcta formación y desarrollo de las personas.

Inclusión y diversidad: La actividad, al estar pensada para alumnos de diferentes cursos, debe adaptarse a las edades de los niños que van a realizarla, por lo que, con ello, se incita a la búsqueda de la inclusividad, en donde los alumnos aprecian la diversidad emocional y artística de cada persona. Con la comparación de varios cursos, se permite al docente reconocer la evolución de las capacidades de expresión del alumnado con el desarrollo de los niños a lo largo de los años.

Reflexión y metacognición: Con la reflexión final de los alumnos para hacer saber al docente como se han sentido con la actividad de expresión de los sentimientos, podemos desarrollar la metacognición en el alumnado. Dicha reflexión, es de gran ayuda para los niños puesto que, gracias a ella, son capaces de tomar conciencia de sus emociones y los procesos que han sentido con ellas a lo largo de la actividad, con lo que mejoran su autopercepción y autoconocimiento, a la par que su capacidad a la hora de gestionar las emociones.

Innovación y tecnología: A lo largo del trabajo, también se propone una

comparación entre los dibujos realizados por los alumnos y los generados mediante inteligencia artificial, introduciendo así, a los niños las competencias tecnológicas de una manera creativa. Esta comparación, no solamente sirve a los docentes para innovar en la forma de trabajar la creatividad, sino que, además, es muy útil para el alumnado al introducirlo al mundo tecnológico de manera sutil, haciéndoles ver, las ventajas y peligros del uso de las inteligencias artificiales.

CONTEXTUALIZACION DEL CENTRO

Esta propuesta didáctica se ha llevado a cabo en un colegio público llamado Luis Vives de la Comunidad Valenciana, más concretamente en la localidad de Puzol, muy cerca de Valencia.

Puzol es una localidad que, en cuanto al entorno socioeconómico es muy diverso, con diferentes culturas y lenguas, teniendo así una gran riqueza multicultural.

El CEIP Luís Vives se fundó en 1978, y es un colegio que ha evolucionado a lo largo de los años para atender las necesidades educativas para esta población de casi 20 mil habitantes, teniendo como objetivo destacado la innovación educativa y la inclusión.

Este colegio tiene un total de 500 alumnos distribuidos en tres líneas entre infantil y primaria, además de contar con un total de 40 profesores de diferentes especialidades y que siguen con una formación continua para ofrecer a sus alumnos una educación de calidad.

En cuanto a las instalaciones, el colegio Luís Vives goza de unas amplias aulas, biblioteca, sala de informática, un gimnasio cubierto, una sala de música, y un amplio patio.

Dejando de lado las instalaciones, y centrándonos en lo que puede ofrecer este colegio, podemos añadir que es un colegio que promueve la atención a diversidad y el apoyo a los alumnos con necesidades educativas especiales. Además, tiene un proyecto educativo el cual está enfocado a una educación integral, desarrollando las competencias académicas,

sociales y emocionales. Los objetivos de su proyecto educativo son la creatividad, la inclusión y la innovación. Dentro del ámbito del arte, es un centro que propone actividades extracurriculares como el teatro, la música o las artes plásticas.

En resumen, Luis Vives se caracteriza por tener un enfoque integral en la educación, trata de promover un entorno creativo, un entorno donde también la expresión emocional se implique para el desarrollo de los alumnos mediante el arte.

Marco Legislativo

Nuestra propuesta didáctica se ha estructurado en función de la legislación actual para asegurar que las actividades educativas cumplan con los objetivos y estándares establecidos por la normativa educativa. La propuesta se fundamenta en la LOMLOE y el Decreto del Consell que regula la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana, teniendo en cuenta que se ha realizado en un colegio de dicha comunidad.

La Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)

La normativa LOMLOE establece las bases para una educación inclusiva, equitativa y de nivel, fomentando el progreso completo de los estudiantes. Este decreto señala la relevancia de la diversidad, la inclusión educativa y la igualdad de oportunidades, valores fundamentales en nuestro enfoque pedagógico.

Atención a la diversidad: La normativa LOMLOE destaca la relevancia de personalizar la educación en función de las necesidades de cada alumno, con el fin de que puedan desarrollar de manera óptima sus habilidades. Nuestra propuesta educativa se fundamenta en actividades adaptadas y el uso del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo diferentes formas de representación, acción y expresión para atender las diversas necesidades de los estudiantes.

Inclusión educativa: La legislación fomenta la integración de todos los estudiantes en el sistema educativo, independientemente de sus

circunstancias personales, sociales o culturales.

Nuestro objetivo es establecer un entorno educativo que reconoce y aprecia la diversidad, permitiendo que todos los estudiantes participen.

La LOMLOE recalca la importancia de asegurar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades de aprendizaje en todos los estudiantes. Nuestra metodología se distingue al proporcionar recursos y apoyos personalizados con el fin de asegurar la participación y el aprovechamiento de todas las actividades educativas de cada estudiante.

El Decreto 106/2022 de la Región de Valencia

El Decreto 106/2022 del Consell, publicado el 5 de agosto, establece la organización y plan de estudio de la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana, detallando objetivos, habilidades, temas, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. Nuestro decreto educativo sigue este decreto en varios puntos importantes.

- Metas de la Educación Primaria: El propósito del decreto establece objetivos que buscan fomentar en los estudiantes habilidades y capacidades fundamentales, tales como el análisis crítico, la innovación, la capacidad para solucionar problemas y el dominio de la tecnología. Nuestro enfoque comprende actividades que fomenten estas aptitudes mediante la creatividad artística y el uso de tecnologías digitales, como la inteligencia artificial.

Competencias Esenciales: El objetivo de investigación de la Comunidad Valenciana se centra en la promoción de habilidades esenciales como la capacidad para comunicar verbal, habilidades numéricas y habilidades fundamentales en áreas como ciencia y tecnología, habilidades digitales, y competencias en sociedad y comunidad. Nuestro enfoque educativo aborda estas aptitudes mediante tareas que fusionan arte y tecnología, impulsando un aprendizaje que comprende diversas áreas.

- Contenidos y criterios de evaluación: El documento enumera los contenidos y criterios de evaluación necesarios para cada disciplina académica. En el ámbito de la Educación Plástica y Visual, se resalta la

relevancia de concebir e interpretar arte, comprender expresiones culturales y artísticas, y fomentar el sentido crítico y estético. En nuestra propuesta se incluyen actividades que posibilitan a los estudiantes explorar y expresar sus emociones mediante el arte, al mismo tiempo que fomenten su capacidad crítica al analizar obras de arte creadas por inteligencia artificial.

- Incorporación del DUA en el marco legal.

La técnica del Diseño Universal para el Aprendizaje, también conocida como DUA, es una estrategia respaldada por la LOMLOE y el Decreto 106/2022, con el objetivo de abordar la diversidad y fomentar la inclusión en la educación. Al incluir el Documento Único de Acompañamiento en nuestra propuesta, aseguramos que todas las actividades sean accesibles y significativas para todos los estudiantes, cumpliendo con las normas de la legislación educativa.

- Diferentes Formatos de Presentación: Según el DUA, mostramos la información en diversos formatos para que pueda ser llegar a todos los estudiantes. Se emplean diversos recursos, tales como textos, imágenes, videos, gráficos y modelos interactivos, con el fin de asegurar que todos los estudiantes puedan acceder a la información de acuerdo a sus necesidades y preferencias de aprendizaje.
- Diversas formas de actuar y expresarse: Se brinda la oportunidad a los estudiantes de exponer su conocimiento mediante diversas formas, no solo mediante exámenes escritos, sino también a través de exposiciones orales, trabajos artísticos y colaboraciones en equipo. Este enfoque reconoce las diversas fortalezas de los estudiantes y les brinda oportunidades para demostrar de manera eficaz su comprensión y habilidades. Existen diversas formas de involucrarse: Se fomenta que todos los estudiantes participen activamente y se comprometan a través de un entorno de aprendizaje seguro y motivador, de estrategias de enseñanza colaborativas y de la adaptación de actividades relevantes y significativas. También ofrecemos opciones y libertad en el proceso de

enseñanza, permitiendo a los estudiantes seleccionar actividades en función de sus intereses y capacidades.

En conclusión, esta propuesta educativa se fundamenta de manera firme en la normativa establecida por la LOMLOE y el Decreto 106/2022 de la Comunidad Valenciana, asegurando que las actividades educativas no solo cumplan con los requisitos legales, sino que también fomenten una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos los alumnos. Los educadores pueden brindar un aprendizaje equitativo y significativo para todos los estudiantes, mediante la atención a las disparidades individuales y la aplicación de diversas formas de acceso, expresión y participación.

Marco curricular

Dentro del marco curricular, podemos incluir tanto las competencias clave como las competencias específicas. Dentro de la ley actual, la LOMLOE, encontramos que las competencias clave son “conjuntos de conocimientos, destrezas y actitudes que todos los individuos necesitan para su realización personal, inclusión social, ciudadanía activa y empleabilidad en una sociedad basada en el conocimiento”, mientras que las competencias específicas son “desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área.” Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las áreas y los criterios de evaluación. Ambas competencias están alineadas con los dos documentos legislativos siguientes: **Decreto 106/2022 del Consell de la Comunidad Valenciana**, publicado el 5 de agosto, y con la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**. El objetivo de estos marcos normativos en referencia a las competencias es que las competencias deben capacitar a los alumnos a enfrentarse a los posibles retos del siglo XXI, siempre y cuando se promueva un aprendizaje significativo e integral.

Teniendo esto en cuenta, vamos a ver las diferentes competencias clave y específicas utilizadas en esta propuesta didáctica para cada curso donde se ha llevado a cabo.

Las competencias clave utilizadas para esta propuesta didáctica son las mismas para todos los cursos, y son las siguientes:

1. **Competencia en comunicación lingüística:** Los estudiantes deben seleccionar y reflexionar sobre las emociones que quieren expresar, utilizando el lenguaje verbal y no verbal para articular sus pensamientos y sentimientos.
2. **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Aunque esta competencia no es central en la propuesta, la experimentación con la profundidad, la perspectiva y la composición en el arte implica una comprensión básica de conceptos matemáticos y científicos.
3. **Competencia digital:** Al emplear medios digitales como parte de sus herramientas artísticas, los estudiantes desarrollan habilidades en el uso de tecnologías digitales para la creación y presentación de sus obras.
4. **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** Los estudiantes trabajan en la reflexión personal sobre sus emociones y la manera en que estas se expresan artísticamente, promoviendo la autoevaluación y el desarrollo personal. Además, la propuesta fomenta la confianza en las propias habilidades y la mejora continua.
5. **Competencias sociales y cívicas:** Al expresar y comunicar emociones, los estudiantes desarrollan empatía y comprensión hacia los demás, habilidades fundamentales para la convivencia social y la ciudadanía activa.
6. **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** La propuesta anima a los estudiantes a experimentar con diversas técnicas y materiales, a tomar decisiones sobre su obra y a perfeccionar sus habilidades, promoviendo la creatividad y la iniciativa personal.
7. **Conciencia y expresiones culturales:** La actividad central de la propuesta, que consiste en crear obras artísticas para expresar emociones, está directamente relacionada con esta competencia. Los estudiantes exploran y desarrollan su capacidad de

apreciación y expresión artística, contribuyendo a su formación cultural.

Y ya centrándonos más en cada curso, podremos observar las competencias específicas utilizadas, que en este caso es la misma para todos los cursos a pesar de que conforme va subiendo de curso es más completa que la anterior.

PRIMER CICLO (1º PRIMARIA)

- Competencia específica 3: Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

SEGUNDO CICLO (3º PRIMARIA)

- Competencia específica 3: Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

TERCER CICLO (6º PRIMARIA)

- Competencia específica 3: Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

Para promover una educación integral, la propuesta didáctica realizada utiliza las mismas competencias clave para todos los cursos. Estas incluyen habilidades en comunicación lingüística, habilidades matemáticas, ciencias y tecnología, habilidades digitales, habilidades sociales y cívicas, habilidades de iniciativa y emprendimiento, y habilidades de conciencia y expresión cultural. Los alumnos desarrollan habilidades en comunicación, pensamiento crítico, uso de tecnología, reflexión personal, empatía, creatividad y apreciación cultural a través de estas habilidades.

Por otro lado, cada curso tiene competencias específicas iguales, aunque las competencias se vuelven más complejas y a la vez completas a medida que va subiendo el curso.

Los estudiantes trabajan en la competencia específica 3 en todos los cursos en los que se ha realizado la propuesta, que se centra en expresar y comunicar ideas, sentimientos y emociones de manera creativa usando una variedad de medios artísticos. Esto garantiza una progresión en la capacidad de los alumnos para desarrollar y explorar sus habilidades artísticas y comunicativas. En general, este enfoque curricular garantiza que los estudiantes desarrollen una amplia gama de habilidades necesarias para su crecimiento académico, pero sobre todo personal.

Temporalización

Para la realización de esta propuesta didáctica la hemos estructurado en una clase de 45 minutos para así conseguir una optimización del tiempo además de tener el tiempo suficiente para lograr los objetivos que nos hemos propuesto.

Empezaremos con una pequeña introducción de 5 minutos en la que se presenta la actividad que van a llevar a cabo, los objetivos que tiene la actividad, y para los cursos más mayores el porqué de la realización de mi propuesta además de una breve explicación de esta. Hay que destacar en el aula la importancia de expresar las emociones a través del arte. Luego, tomaremos 5 minutos más para seleccionar las emociones, donde los alumnos podrán reflexionar acerca de las emociones y elegir aquellas que deseen expresar mediante el arte, como pueden ser la felicidad o la tristeza.

Justo después, dedicaremos 5 minutos más para los materiales. Durante estos 5 minutos explicaremos que tipo de materiales pueden utilizar y realizar alguna demostración para que vean como pueden utilizarlo.

Ya centrándonos en la parte principal, donde tomaremos 25 minutos de la sesión, se trata de la fase de dibujo y creación, donde los alumnos trabajan con sus dibujos utilizando y creando todo lo que se les ocurra

mientras que el profesor orienta o apoya a los alumnos.

Por último, tenemos los 5 minutos restantes, donde durante este tiempo los alumnos terminan sus dibujos además de realizar una pequeña reflexión sobre cómo han representado sus emociones para los más mayores, y una puesta en común de los dibujos y de los elementos que han utilizado para los más pequeños.

Esta estructuración asegura que los alumnos comprendan la actividad, exploren sus emociones y tengan suficiente tiempo para crear y reflexionar sobre su obra artística, fomentando tanto la creatividad como la expresión emocional.

Fase de la Actividad	Duración	Descripción
Introducción	5 minutos	Presentación de la actividad, objetivos, y explicación de la importancia de expresar emociones a través del arte.
Selección de Emociones	5 minutos	Reflexión y elección de las emociones que los alumnos desean expresar mediante el arte.
Explicación de Materiales	5 minutos	Explicación y demostración del tipo de materiales que pueden utilizar para su obra artística.
Dibujo y Creación	25 minutos	Fase principal donde los alumnos crean sus dibujos, con orientación y apoyo del profesor.
Reflexión y Puesta en Común	5 minutos	Finalización de los dibujos, reflexión sobre la representación de emociones (para los mayores) y puesta en común (para los pequeños).

Tabla 1: Temporalización de la actividad

Objetivos

En referencia a mi proyecto didáctico, realizado en un colegio de Valencia, escogí centrarme en el Currículum de la Comunidad Valenciana, pese a ser alumno de UNIZAR, en Aragón. Esta decisión es debido a que en el momento en el que decidí poner en marcha mi proyecto, estaba cursando las prácticas escolares en esta comunidad. Así pues, los objetivos de esta propuesta hacen referencia a los principios y fundamentos establecidos por el **Decreto 106/2022 del Consell de la Comunidad Valenciana**, publicado el 5 de agosto, y por la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**. Los objetivos son logros que se espera

que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave, y ambos documentos legislativos promueven el desarrollo emocional, social y creativo de los alumnos a partir de una educación integral. Además, de acuerdo con estos documentos, esta propuesta quiere fomentar la expresión y la comunicación de emociones a través del arte, y potenciar en los niños las habilidades críticas y reflexivas. Los objetivos utilizados para esta propuesta didáctica son los siguientes:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Los objetivos dentro del currículum son fundamentales porque proporcionan una dirección clara y coherente para el proceso educativo. Establecen las metas que los estudiantes deben alcanzar al final de su etapa educativa, asegurando que se desarrollen tanto académicamente como en competencias clave necesarias para la vida. Estos objetivos ayudan a estructurar el aprendizaje, guiar la planificación docente y evaluar el progreso del alumnado. Además, promueven el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas, preparándolos para ser ciudadanos responsables y activos en una sociedad plural y democrática. (López & Goñi, 1992)

Saberes básicos

Como se ha explicado anteriormente, la propuesta didáctica está hecha en base al currículo de la Comunidad Valenciana, ya que es donde pude llevar a cabo mi proyecto, por lo que los saberes básicos se acogen a dicho currículo. Los saberes básicos son conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas, y en esta propuesta didáctica se han elegido atendiendo a el **Decreto 106/2022 del Consell de la Comunidad Valenciana**, publicado el 5 de agosto, y respondiendo ante la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**, se establecen una serie de conocimientos fundamentales que se deben adquirir durante toda la etapa educativa, y en el currículo de la Comunidad Valenciana se estructura en dos grandes bloques:

“El primer bloque, “Percepción y análisis” describe la experiencia de apreciación y acercamiento a diferentes propuestas artísticas del entorno y de la cultura visual y audiovisual, y se distribuye en “Exploración e interpretación del entorno” y “Alfabetización visual y audiovisual”. En los distintos apartados se aborda el patrimonio artístico y la cultura visual contemporánea como referentes, los entornos digitales y presenciales mediante los que se puede acceder a ellos y la terminología básica, así como los elementos configuradores de la percepción y la comunicación visual y audiovisual.

El segundo bloque: “Experimentación y creación” se divide en “La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación” que se refiere a la dimensión más procedimental de la materia vinculada al trabajo personal, tanto individual como colectivo, y “La experiencia artística: procesos de trabajo”, que especifica el trabajo colaborativo en proyectos colectivos. En los distintos apartados se abordan las técnicas, materiales y formatos, las aplicaciones digitales y sus ámbitos de aplicación, el proceso creativo, la documentación gráfica de procesos y la creación artística como experiencia social.” (p.12)

Así pues, teniendo en cuenta nuestro proyecto que consiste en crear un dibujo de emociones, nos hemos centrado en el Bloque 2 de Saberes Básicos, el de Experimentación y Creación. Dentro de este bloque, del B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación, hemos escogido para nuestra propuesta del G.1 Técnicas y materiales los siguientes saberes básicos:

- Técnicas bidimensionales secas, húmedas y grasas. Técnicas mixtas y experimentales. Técnicas tridimensionales. Cualidades sensoriales, expresivas y comunicativas.

- Materiales y soportes. Material reciclado.

Criterios de sostenibilidad. Y dentro del G4,

Ámbitos de aplicación:

- Producciones plásticas y visuales a través del lenguaje de la pintura, la escultura, el dibujo, y las artes decorativas.

Y dentro del bloque 2, también escogemos saberes del 2.2, la experiencia artística: procesos de trabajo donde encontramos:

En el G1, Las fases del proceso creativo:

- Generación de ideas y creación.

- En el G4, Actitudes:

- Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración.

- Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.

- Respeto por la diversidad de ideas y producciones ajenas y utilización de un vocabulario inclusivo básico.

- Cuidado de espacios y materiales de trabajo.

Y en el G5, La creación artística como experiencia social: proyectos artísticos colectivos:

- Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.

Los saberes básicos se han escogido de forma que sean válidos para cualquiera de los tres cursos en los que se ha llevado a cabo el proyecto.

Metodologías a utilizar

- Exposición introductoria sobre las emociones y el arte.

El objetivo es introducir a los alumnos en la relación entre las emociones y la expresión artística, preparando el terreno para las actividades prácticas.

Teniendo en cuenta la metodología, se realizará una breve presentación sobre cómo el arte y la expresión corporal pueden reflejar y comunicar emociones. Se utilizarán ejemplos visuales y videos para mostrar cómo diferentes movimientos y gestos pueden transmitir emociones como alegría, tristeza, ira y miedo. Se discutirá la importancia de la expresión emocional en el desarrollo personal y social.

- Práctica individual de dibujo libre.

El objetivo es permitir a los alumnos explorar sus emociones a través del dibujo, estableciendo una conexión entre la expresión visual y la corporal.

En esta metodología, cada alumno recibirá una hoja de papel y materiales de dibujo (lápices, marcadores). Se les pedirá que dibujen libremente, expresando una emoción específica que elijan. Se les animará a enfocarse en la expresión emocional más que en la perfección técnica.

- Comparación y reflexión en grupo sobre las obras realizadas.

El objetivo es fomentar la reflexión y el diálogo sobre las distintas formas de expresar emociones a través del arte.

Respecto a la metodología, los alumnos compartirán sus dibujos con el grupo, explicando qué emociones intentaron expresar y cómo lo hicieron. Se realizará una reflexión grupal donde los compañeros comentarán las obras, destacando las diferentes interpretaciones y enfoques.

- Observación y análisis de obras de IA.

El objetivo es introducir a los alumnos en el uso de la inteligencia artificial en el arte y analizar cómo estas obras también pueden expresar emociones.

En la utilización de esta metodología, se mostrarán ejemplos de obras de arte generadas por IA. Los alumnos observarán y analizarán estas obras, discutiendo cómo la tecnología puede ser una herramienta para la expresión artística y comparando estas obras con las suyas propias.

-Trabajo cooperativo

El objetivo del trabajo cooperativo es promover un aprendizaje activo y colaborativo entre los estudiantes, facilitando el desarrollo de habilidades académicas, sociales y personales.

En la utilización de esta metodología, se formarán grupos heterogéneos. Cada grupo trabajará en tareas cooperativas con objetivos comunes, fomentando la interacción, el intercambio de ideas y la negociación para llegar a un acuerdo común. Se asignan roles específicos a los estudiantes, como líder, secretario, encargado de materiales y portavoz, y además rotan para que todos aprendan de los diferentes cargos o habilidades dentro del grupo.

Espacios y materiales

Tanto el espacio como los materiales son cosas muy importantes para seguir con el desarrollo de los alumnos, ya que un buen clima de estudio es necesario para un buen rendimiento académico, y no sólo para eso, sino que además contribuye al desarrollo integral de los alumnos.

A lo que espacio se refiere, para ponernos en contexto se trata de un aula de 4º de Primaria de un colegio de un pueblo de la Comunidad Valenciana donde pude realizar mis últimas prácticas escolares. Esta aula estaba formada por un total de 23 alumnos, de los que 13 eran chicos y 10 eran chicas. Como está explicado en el apartado anterior, se trabajaba mediante una metodología de trabajo cooperativo, por lo que están distribuidos en grupos de 4 o 5 alumnos donde cada alumno tiene un rol. En este espacio podemos encontrar que cada uno de los alumnos tiene su silla y su pupitre, dos amplias estanterías donde se encuentra el material

común, unas perchas para dejar los abrigos, y por último una gran mesa

con su silla para el maestro.

Por otro lado, en la propuesta didáctica se les da casi total libertad en cuanto al material que podían utilizar los alumnos, pero se les dio una serie de indicaciones donde se encontraban materiales como papel, lápices de colores, rotuladores, tijeras o pegamento, mientras que en la propuesta didáctica también podemos encontrar otros tipos de materiales utilizados por el maestro como pueden ser la pizarra o proyector para mostrar ejemplos de obras.

Rol que adquiero en la práctica

Nuestro objetivo en la propuesta didáctica es enseñar a los alumnos a reconocer y representar sus emociones o sentimientos mediante diferentes técnicas artísticas, y para ello es muy importante el rol que adquirimos durante la práctica. Y teniendo esto en cuenta, podemos dividir nuestro rol en 5 partes, en las que mi rol ha ido cambiando, ya sea pasivo o activo, adaptándose en cada una de las fases.

En primer lugar, durante la fase de introducción, el rol que debía asumir fue el activo, ya que, al presentar la actividad, debía explicar cada uno de los objetivos además de hacerles ver la importancia de expresar emociones a través del arte. Enfocar este inicio con el rol activo es muy importante para captar el interés de nuestros alumnos.

Tanto en la fase de selección de emociones como en la de explicación de materiales, tuve que tomar un rol activo otra vez, ya que debía guiar a los alumnos para saber qué emociones debían expresar en la primera de las fases, y demostrando el uso de cada material en la segunda fase.

En la siguiente fase, la de dibujo y creación, mi rol cambió durante los 25 minutos que tardó esta fase. Adopté un rol pasivo, ya que durante esta fase los alumnos tenían que trabajar de forma libre y autónoma, aunque en ciertos momentos estaba disponible para ellos para orientarlos si les hiciera falta.

Y en la última fase, volví al rol activo, ya que, en la reflexión y puesta en común, debía apoyar la discusión sobre como expresaron las

emociones mediante el arte.

Como conclusión, añadir que combinar los roles activo y pasivo permite a los alumnos un aprendizaje más dinámico y flexible, pudiendo adaptarte a las necesidades de los alumnos en cada momento.

Descripción de la actividad

Empezamos explicando a los estudiantes qué son las emociones y cómo se pueden expresar a través del arte. Les podremos proyectar ejemplos de obras de arte que representen diferentes emociones como alegría, tristeza, miedo, sorpresa, etc.

Les hemos proyectados obras muy conocidas mundialmente y que puedan estar relacionadas con alguna emoción como son “Los girasoles” de Van Gogh, “Los bebedores de Absenta” de Edgar Degas o “El grito” de Edvard Munch.

Le distribuimos a los estudiantes todo el material que les pueda ser útil, como puede ser rotuladores, pinceles, acuarelas, lápices de colores, tijeras... Pediremos a los alumnos que piensen en los sentimientos que quieren expresar con sus dibujos y que los plasmen en un papel. Se les da suficiente tiempo para pintar libremente, sin restricciones ni instrucciones específicas sobre cuál debía ser su trabajo, deben plasmar lo que les salga.

Una vez se han recogido todos los dibujos, el trabajo de los niños ya ha terminado. Recogemos todos los dibujos para así poder comparar entre los diferentes cursos. Podremos ver muchas diferencias entre cursos, pero también algunas similitudes. En lo que consiste el siguiente paso es en analizar todas estas diferencias y similitudes, y sacar una conclusión del porqué existen.

Además de comparar los dibujos entre cursos, le pedimos a una inteligencia artificial que genera imágenes que, con la información que se les ha dado a los niños, y diciéndole cual es la edad que deben tener, debe realizar un dibujo para cada curso.

Evaluación

Dado el marco legislativo descrito anteriormente, para la realización de la propuesta didáctica y más concretamente a la elección de los criterios de evaluación, nos acogemos al **Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell**, de ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria. Los criterios de evaluación escogidos para la propuesta didáctica son los siguientes:

- Participación activa
- Proceso creativo
- Calidad de la obra final
- Autoevaluación

Mediante los criterios de evaluación escogidos, realizamos las siguientes rúbricas de evaluación. Para 1º de Primaria utilizaremos la rúbrica del criterio 1, para 3º de Primaria las rúbricas de los criterios 1 y 3, y por último para 6º de Primaria las rúbricas de los criterios 1, 2, 3, y 4.

Criterio 1: Participación activa

Nivel de Desempeño	Descripción
Excelente (4)	Participa activamente en todas las actividades, muestra entusiasmo y compromiso constante.
Bueno (3)	Participa en la mayoría de las actividades, muestra interés y compromiso la mayor parte del tiempo.
Satisfactorio (2)	Participa de forma intermitente en las actividades, muestra interés ocasional.
Insuficiente (1)	Participa mínimamente o no participa en las actividades, muestra poco o ningún interés.

Tabla 2: Criterio de evaluación 1

Criterio 2: Proceso creativo

Nivel de Desempeño	Descripción
Excelente (4)	Demuestra un proceso creativo sólido y consistente, experimenta con diferentes ideas y técnicas.
Bueno (3)	Demuestra un proceso creativo adecuado, experimenta con algunas ideas y técnicas.
Satisfactorio (2)	Demuestra un proceso creativo limitado, experimenta poco con ideas y técnicas.
Insuficiente (1)	Demuestra un proceso creativo muy limitado o inexistente, no experimenta con ideas y técnicas.

Tabla 3: Criterio de evaluación 2

Criterio 3: Calidad de la obra final

Nivel de Desempeño	Descripción
Excelente (4)	La obra final es altamente expresiva, bien ejecutada y comunica claramente la emoción o idea.
Bueno (3)	La obra final es expresiva y bien ejecutada, comunica la emoción o idea de manera adecuada.
Satisfactorio (2)	La obra final es medianamente expresiva y tiene algunos problemas de ejecución, comunica la emoción o idea de manera parcial.
Insuficiente (1)	La obra final es poco expresiva, mal ejecutada y no comunica claramente la emoción o idea.

Tabla 4: Criterio de evaluación 3

Criterio 4: Autoevaluación

Nivel de Desempeño	Descripción
Excelente (4)	Realiza una autoevaluación detallada y honesta, identifica claramente sus fortalezas y áreas de mejora.
Bueno (3)	Realiza una autoevaluación adecuada, identifica algunas fortalezas y áreas de mejora.
Satisfactorio (2)	Realiza una autoevaluación básica, identifica pocas fortalezas y áreas de mejora.
Insuficiente (1)	Realiza una autoevaluación muy limitada o no la realiza, no identifica fortalezas ni áreas de mejora.

Tabla 5: Criterio de evaluación 4

Adaptación

Durante la elaboración e implementación de una propuesta didáctica, la adaptación del nivel de complejidad de las actividades a la edad, habilidades y necesidades de los estudiantes es fundamental para asegurar un aprendizaje inclusivo y eficaz. Esta aplicación no solo debe tener en cuenta la amplia gama de capacidades y estilos de aprendizaje que se encuentran disponibles en el aula, sino también debe estar conformada con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), asegurando que todas las lecciones sean accesibles y significativas para cada estudiante.

El primer paso en la adaptación es examinar la complejidad de las actividades en relación con la edad de los estudiantes. Los niños de diversas edades poseen diversas habilidades cognitivas, emocionales y motoras, lo cual tiene un impacto en la forma en que pueden abordar y participar en las tareas de aprendizaje. Por ejemplo, los estudiantes más jóvenes pueden requerir tareas más concretas y tareas más complejas, mientras que los estudiantes mayores pueden llevar a cabo tareas más abstractas y complejas. Es fundamental planificar actividades que impulsen a los estudiantes sin abrumarlos, fomentando de esta forma un crecimiento constante y una sensación de éxito.

Por otro lado, cada estudiante posee un conjunto singular de habilidades y necesidades, incluyendo aquellos con necesidades educativas particulares. La adaptación debe tener en cuenta estas diferencias para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y aprender de manera efectiva. Esto podría requerir la modificación de los materiales de aprendizaje, la diferenciación de las tareas y el uso de recursos adicionales para brindar apoyo a aquellos que lo necesiten.

Por ejemplo, para estudiantes con dificultades en la motricidad fina, se pueden brindar herramientas adaptativas como pinceles más gruesos o tijeras de fácil agarre para estudiantes con dificultades en la motricidad fina. Se pueden utilizar materiales visuales adicionales para aquellos con dificultades para la lectura o comprensión, simplificar las instrucciones

o proporcionar audio descripciones para aquellos con dificultades para la lectura o comprensión. Asimismo, los estudiantes avanzados pueden aprovechar tareas más complejas que extiendan su capacidad de pensamiento y creatividad.

Una herramienta en la que tenemos que enfocar la enseñanza es el DUA, que es un enfoque educativo que tiene como objetivo eliminar las barreras en el aprendizaje mediante la creación de un entorno inclusivo que ofrezca múltiples formas de representación, acción y expresión, y participación. La aplicación del DUA en todas las clases garantiza que se tengan en cuenta las variaciones individuales desde el inicio del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Además, es esencial exponer la información de múltiples formas para alcanzar a todos los estudiantes. Esto implica el uso de textos, imágenes, videos, gráficos y modelos interactivos. A través de diversos medios, el acceso a la misma información a través de diferentes medios permite que los estudiantes seleccionen la forma que mejor se adapte a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

Acción y Expresión de múltiples formas: Es fundamental que los estudiantes demuestren su habilidad para adquirir conocimientos de diversas maneras. Además de las pruebas escritas tradicionales, los estudiantes pueden participar en presentaciones orales, proyectos artísticos, demostraciones prácticas o trabajos en conjunto. Este enfoque reconoce que cada estudiante posee diversas fortalezas y brinda la oportunidad de expresar su comprensión y habilidades de la manera más apropiada para ellos.

Para ello, también es imperativo fomentar la participación activa y el compromiso de todos los educandos. Esto puede requerir la creación de un entorno de aprendizaje seguro y motivador, el uso de estrategias de enseñanza que fomenten la colaboración y la interacción, y la personalización de las actividades para que sean relevantes y significativas para cada estudiante. Asimismo, es esencial brindar oportunidades y autonomía a los estudiantes en su proceso de aprendizaje,

permitiéndoles elegir entre diferentes actividades o proyectos según sus intereses y habilidades.

Y como conclusión, la implementación de los principios del DUA en todas las clases y la adaptación del nivel de complejidad de las actividades a la edad, habilidades y necesidades de los estudiantes son esenciales para establecer un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo. Este método permite que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o necesidades, participen plenamente, demuestren su aprendizaje y maximicen su potencial. Los educadores pueden garantizar un aprendizaje justo y significativo para todos los estudiantes al examinar cuidadosamente las disparidades individuales y ofrecer una variedad de medios para el acceso, la expresión y la participación.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Una vez recogidos los dibujos de cada curso y habiendo realizado los dibujos pertenecientes a cada curso a la Inteligencia Artificial o IA, trataremos de comparar, analizar y sacar conclusiones a cerca de los resultados. El siguiente apartado lo dividiremos en cuatro puntos: Análisis por curso, comparativa entre cursos, comparación con la IA, y conclusiones.

Análisis de los dibujos por cursos

En este apartado nos centraremos en analizar curso por curso las principales características de los dibujos como pueden ser el trazo, las figuras o los colores, además de explorar las emociones que han querido transmitir mediante estos dibujos. Se han escogido 6 dibujos por curso para así poder observar y analizar de una forma más completa.

Análisis de los dibujos de 1º de primaria



Figura 1

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 1º primaria

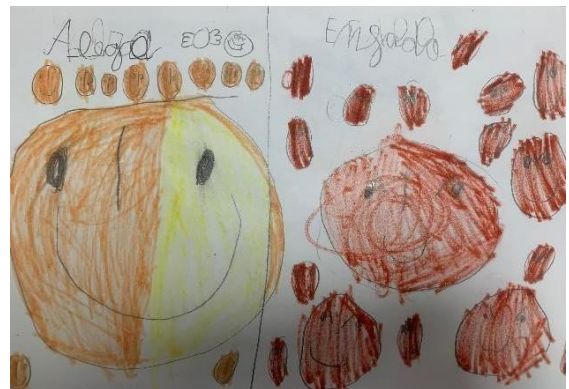


Figura 2

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 1º primaria

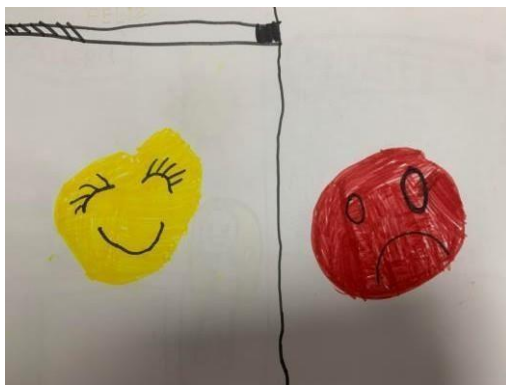


Figura 3

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 1º primaria

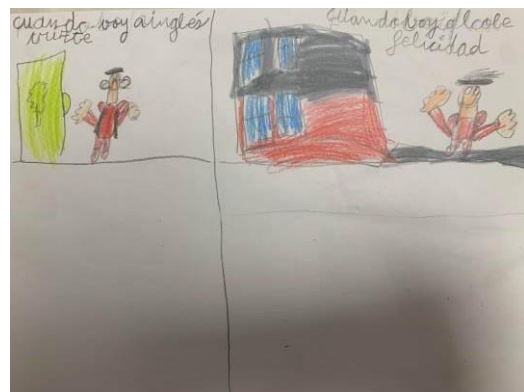


Figura 4

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 1º primaria

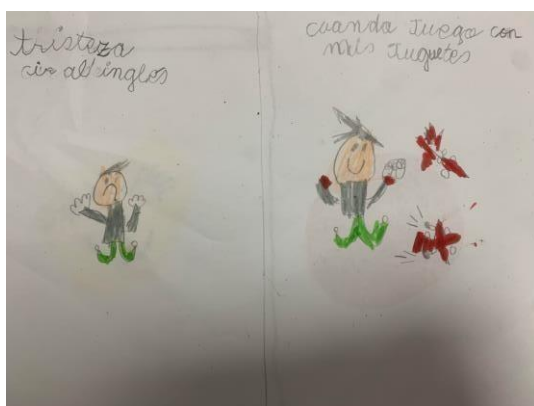


Figura 5

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 1º primaria



Figura 6

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 1º primaria

Empezando por 1º de Primaria, podemos observar en los dibujos que los trazos son generalmente gruesos y poco precisos, que hace referencia a la poca coordinación en la motricidad fina que tienen los niños en estas edades. En cuanto al color, podemos observar que suelen utilizar colores muy llamativos, como en 4 de los dibujos que tenemos aquí, donde predomina el color amarillo. Además, también podemos ver que no todo lo coloreado está dentro de las líneas ya que al pintar y dibujar sienten libertad para hacerlo como quieran y disfrutando.

Por otro lado, podemos ver que en la gran mayoría de los dibujos no existen figuras muy complejas, sino que suelen ser simples y esquemáticas a excepción de algunos alumnos. Una característica muy común que reúnen estos dibujos son las formas geométricas, y es que los niños de estas edades son una de las cosas que antes aprenden, por lo que en sus dibujos predominan los cuadrados o los círculos.

Y, por último, los niños de primero de primaria empiezan a estar familiarizados con las tecnologías, y es por eso por lo que para expresar emociones utilizan emoticonos de las redes sociales como las caras sonrientes o tristes, y además, en muchos dibujos podemos ver como exageran los dibujos y sus gestos para que se vea claramente su emoción.

Análisis de los dibujos de 3º de primaria



Figura 7

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 3º primaria



Figura 8

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 3º primaria

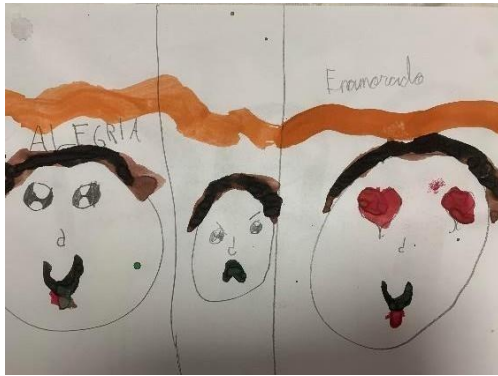


Figura 9

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 3º primaria

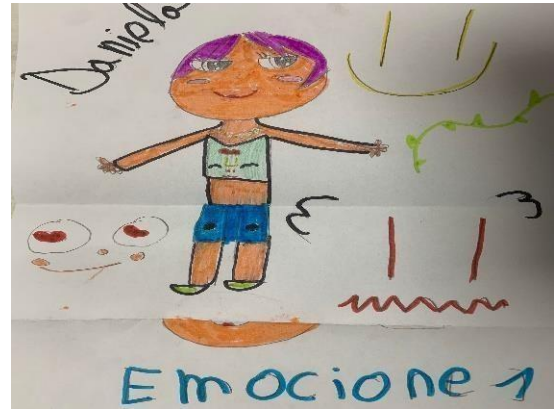


Figura 10

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 3º primaria



Figura 11

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 3º primaria



Figura 12

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 3º primaria

En niveles generales, podemos observar que en los dibujos de 3° de Primaria hay un mayor nivel. Los trazos hechos a lápiz de color ya suelen ser más finos además de precisos teniendo en cuenta que la motricidad fina ha mejorado.

En cuanto al color, analizamos que a la hora de pintar no se salen de las líneas mostrando que a nivel de técnica lo tienen controlado. Otro aspecto para destacar sobre los colores es que podemos ver una amplia gama de colores distintos.

Por otro lado, observamos que las figuras no son esquemáticas, son de un nivel más elevado, y por norma general no se limitan a dibujar mediante figuras geométricas. En el dibujo de la esquina inferior izquierda se puede apreciar un pliegue, queriendo mostrar dos caras diferentes al plegar la página, donde podemos ver que ya no se limitan a hacer simples dibujos.

Y, por último, relacionado con las emociones podemos ver que dibujan caras humanas con los detalles de cada emoción, mostrando una clara comprensión de lo que es cada emoción y la importancia de los gestos.

Análisis de los dibujos de 6° de primaria



Figura 13

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 6° primaria

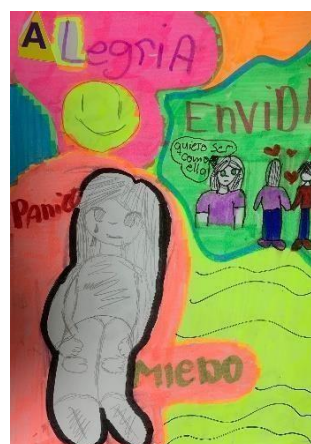


Figura 14

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 6° primaria



Figura 15

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 6° primaria



Figura 16

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 6° primaria



Figura 17

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 6° primaria



Figura 18

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 6° primaria

Ya en el curso más alto, en 6° de Primaria, vemos una subida de nivel muy elevada respecto a los anteriores cursos. Así pues, empezando por el trazo, podemos observar que son trazos harmónicos y con suavidad y precisión, teniendo en todo momento el control sobre el lápiz o el rotulador, y afirmando que en 6° de primaria ya tienen un nivel de motricidad fina muy elevado.

Por otro lado, el elemento que más destaca viendo estos 6 dibujos, que es el color. Es el último curso de Primaria, por lo que ya han trabajado en Educación Plástica y Visual durante muchos años, y tienen la capacidad de poder combinar una gran variedad de colores además de poder asociar correctamente los colores a cada emoción.

Las figuras, como se explica en el trazado, se puede ver que no hay nada que no se realice a mano alzada y sin material complementario, no utilizan figuras geométricas y la calidad de las figuras ya empieza a ser en algunos ejemplos de alto nivel.

Y, por último, en referencia a las emociones podemos decir que en este curso consiguen expresar emociones sin la necesidad de dibujar caras humanas, intentan expresar emociones mediante animales como gatos, dibujos inventados e incluso otras cosas como podemos ver en uno de los dibujos donde la furia la expresan mediante la erupción de un volcán, además de asociar correctamente estas emociones con el color que corresponde.

Comparación general entre cursos

Para la comparación entre cursos vamos a realizarlo por los cuatro apartados que se han analizado anteriormente.

En primer lugar, respecto al trazo, que tiene mucha relación con el desarrollo motriz, podemos ver que a medida que van avanzando de curso van adquiriendo esa motricidad fina y precisión en el trazado. De trazados muy básicos además de pocos precisos en 1º de primaria, pasa a unos trazados algo más definidos y con algo más de control en 3º de primaria, y termina en 6º de primaria con unos trazados muy precisos y perfeccionados, reflejando esa mejora de motricidad fina.

En segundo lugar, compararemos el uso de colores, donde vemos claramente un uso limitado de colores además de la falta de técnica para rellenar el dibujo de forma correcta y no salirse de las líneas en 1º de primaria. Luego pasan a 3º de primaria, donde esta variedad de colores es algo más amplia y la aplicación del color es más cuidadosa, y por último en 6º de primaria, donde ya podemos ver colores difuminados o sombras, observando una clara progresión y un desarrollo en la comprensión y aplicación del color.

Por otro lado también comparamos la complejidad de las figuras. Y es que vemos una evolución desde 1º de primaria con figuras muy básicas y esquematizadas, ya en 3º se utilizan figuras algo más complejas y detalladas, y por último en 6º de primaria incluso observamos representaciones precisas o escenas elaboradas, lo que nos hace ver el avance que existe a lo largo de la etapa de primaria de la capacidad de representar el mundo visual.

Y, en cuarto lugar, la expresión de las emociones plasmada en los dibujos. Encontramos una transición en la que pasa de expresar las emociones de forma básica pero exagerada en 1º de primaria, a representaciones más variadas y precisas en 3º de primaria, y una expresión emocional de nivel y detallada en 6º de primaria, observando un crecimiento emocional de los niños además de cognitivo.

En conclusión, los dibujos hechos por los niños nos ofrecen la capacidad de diferenciar claramente entre los cursos además de que nos muestra el desarrollo progresivo en cuanto a habilidades motrices finas, habilidades artísticas, y habilidades emocionales a medida que avanzan de curso.

Comparación con la IA

1º de Primaria

A continuación, se muestran las imágenes a comparar, seguidas de sus similitudes y diferencias. A la izquierda, la imagen realizada por la inteligencia artificial como si fuera un niño de 1º de Primaria, y a la derecha las obras artísticas realizadas por los alumnos de 1º de Primaria.



Figura 19

Expresión de emociones a través del arte mediante IA.



Figura 20

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 1º primaria

Similitudes

Colores: Como podemos ver en las dos imágenes, hay un claro predominio de colores brillantes o vivos, ya que en edades tempranas lo que más gusta a los niños son estos colores que llaman más la atención, y tanto los niños como también ha entendido la IA han optado por esto.

Figuras: Tanto la IA como los niños de 1º representan las emociones mediante figuras muy simples, como pueden ser círculos con la cara y los ojos dibujados.

Diferencias

Variedad de elementos: Las obras artísticas realizadas por los niños son más ricas en cuanto a elementos, ya que como podemos comprobar, la IA solo se centra en círculos simulando caras mientras que los niños muestran también diferentes situaciones.

Trazo: Una de las diferencias más notorias es el trazo, ya que las obras artísticas de los niños tienen muchas irregularidades además de variar en muchas ocasiones en el grosor de las líneas, mientras que la imagen producida por la IA tiene un trazo limpio y uniforme.

Emociones: En la imagen de la IA podemos analizar que se expresa una sola emoción, y sólo positiva, mientras que, en los dibujos de los alumnos, se expresan diferentes emociones, ya sean positivas o negativas.

3º de Primaria

A continuación, se muestran las imágenes a comparar, seguidas de sus similitudes y diferencias. A la izquierda, la imagen realizada por la inteligencia artificial como si fuera un niño de 3º de Primaria, y a la derecha las obras artísticas realizadas por los alumnos de 3º de Primaria.

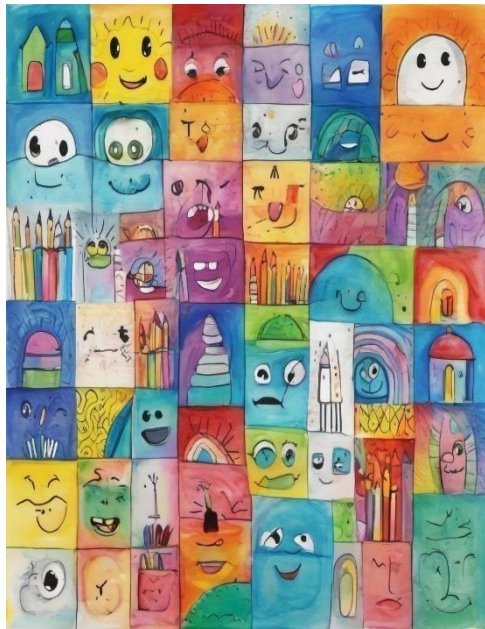


Figura 21

Expresión de emociones a través del arte mediante IA.



Figura 22

Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 3° primaria

Similitudes

Utilización de colores de brillantes: En ambos casos se emplean colores vivos y llamativos, siendo esto común en dibujos destinados a un público infantil.

Expresión de emociones: Como podemos ver en estas imágenes, en ambas tratan de transmitirnos las emociones a través del rostro y expresiones faciales.

Temática: Los elementos dibujados tales como casas, lápices, soles y expresiones faciales que transmiten diferentes estados emocionales son los típicos que podría elegir un niño de tercer curso, es decir, elementos infantiles.

Diferencias

Trazado: La fotografía obtenida mediante la IA denota un acabado más uniforme y limpio, a diferencia de los dibujos del público infantil con un trazado irregular y sin detalles.

Variedad de figuras: En el caso de la IA se muestran mucha variedad de figuras y objetos dentro de una cuadrícula delimitada, mientras que en los dibujos realizados por los niños predominan los personajes y caras que expresan estados emocionales.

Emociones: La principal diferencia entre los dibujos generados por la IA y dibujados por los niños, es que en la primera a través de las expresiones faciales interpretamos el estado emocional mientras que en los niños es más simple etiquetándolos como “alegría” y “tristeza”.

Estilo artístico: Una imagen generada por la IA que se le aplique un estilo infantil siempre tendrá más detalle que el arte que un niño puede hacer, siendo este único y con presencia de imperfecciones típicas de la edad.

6° de Primaria

A continuación, se muestran las imágenes a comparar, seguidas de sus similitudes y diferencias. A la izquierda, la imagen realizada por la inteligencia artificial como si fuera un niño de 6° de Primaria, y a la derecha las obras artísticas realizadas por los alumnos de 6° de Primaria.



Figura 23
Expresión de emociones a través del arte mediante I.A.

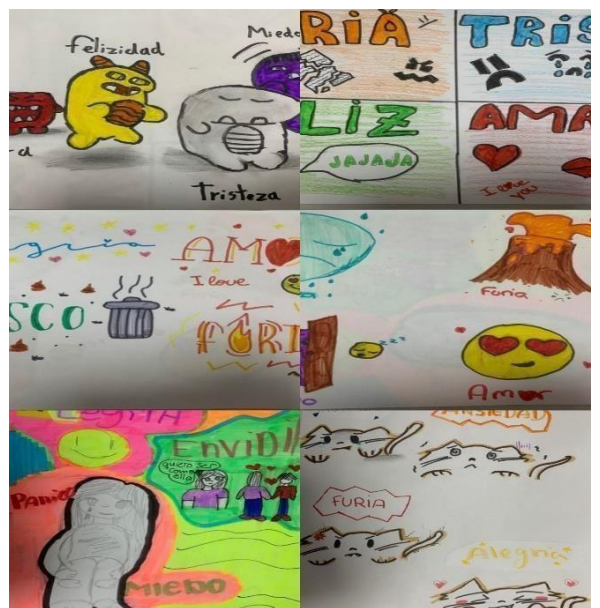


Figura 23
Expresión de emociones a través del arte en alumnos de 6° Primaria

Similitudes

Variedad de colores: Tanto la imagen creada por la IA como las obras artísticas hechas por los alumnos de 6º de Primaria han utilizado una gran variedad de colores, a pesar de que los realizados por los alumnos solo se centran en los colores primarios y secundarios.

Temática: Al igual que en los cursos anteriores, ambas imágenes tienen cierto parecido, ya que tanto la inteligencia artificial como los alumnos tratan de expresar sus emociones mediante animales o dibujos inventados.

Diferencias

Figuras y elementos: En este punto sí que vemos una gran diferencia, ya que la imagen de la IA presenta un solo personaje o figura principal como es el búho, mientras que en el caso de los alumnos de 6º podemos apreciar que hay mucha variedad de figuras y dibujos en los que cada uno de estos elementos expresa una emoción distinta.

Trazado: Como en los cursos anteriores, se ve claramente la diferencia de trazado entre ambas imágenes, ya que la IA es más precisa que los alumnos de 6º, que realizan trazos de una forma más libre y practicando sus habilidades individuales. Emociones: La Inteligencia Artificial intenta representar las emociones mediante una imagen principal y los gestos que realiza además de los elementos que tiene alrededor, pero es más difícil descifrar a que emoción se refiere en comparación con las obras artísticas hechas por los alumnos, ya que en sus obras, además de intentar expresar las emociones mediante los gestos de sus personajes o los detalles que hay alrededor, también incluyen textos que facilita más si cabe el poder descifrar de qué emoción se trata.

LIMITACIONES Y OTRAS PERSPECTIVAS

Limitaciones de la Propuesta Didáctica

Teniendo en cuenta la realización de la propuesta didáctica y sus puntos positivos o beneficios para los alumnos, pueden existir ciertas limitaciones o puntos negativos que deben ser analizados:

El primero de los cuatro puntos para analizar es la diversidad de capacidad o de los niveles, ya que es una actividad hecha para 3 cursos diferentes como son 1º, 3º y 6º de Primaria, y a simple vista puede parecer que exista una gran diferencia entre cursos, por lo que nos puede presentar desafíos en cuanto a la complejidad de las instrucciones en algunos casos, ya que existe la posibilidad de que algún alumno requiera un apoyo extra para poder entender y llevar a cabo la actividad.

También nos centraremos en los recursos materiales como un punto negativo o limitación, ya que para realizar de manera efectiva la actividad, dependemos de la disponibilidad de una gran cantidad de materiales artísticos para que todos los alumnos dispongan del material necesario.

Cabe la posibilidad de que en contextos con material muy limitado pueda ser un reto estimular la creatividad de los niños.

Siguiendo con el tiempo y el espacio, fue un reto para los de 3º y 6º de primaria el poder terminar con su obra artística dentro del tiempo establecido, ya que, con 50 minutos para las explicaciones, reflexiones y el tiempo de trabajo queda un poco corto teniendo en cuenta que sus habilidades artísticas requieren de más tiempo para la realización de sus obras. Y en cuanto al espacio, es muy importante gozar de una buena distribución y organización del aula para así que los alumnos trabajen cómodos y se puedan expresar sin limitaciones, ya que en algunos casos podremos encontrar aulas de reducido tamaño donde los alumnos no puedan gozar de ese espacio y afectar a su rendimiento.

Y, por último, en cuanto a la evaluación de esta actividad, cabe decir que evaluar la expresión emocional a través de una obra artística puede ser muy subjetiva, por lo que es muy difícil de cuantificar. Para ello, es necesario tener en cuenta los criterios para así poder evaluar de una forma más justa.

Otras Perspectivas

Para poder complementar esta propuesta didáctica, podemos considerar diferentes enfoque o perspectivas para así mejorar su efectividad además de un aprendizaje para el futuro:

En lo primero que nos vamos a centrar es en la interdisciplinariedad, ya que el tener la capacidad de poder integrar las actividades artísticas en otras áreas como pueden ser Lengua o Ciencias Sociales, nos ofrece otro contexto para tratar la expresión emocional, la comprensión emocional, y la comunicación de las emociones.

Por otro lado, otro tema muy actual, el cual lleva desarrollándose durante unos años, es la tecnología educativa. Respecto a esto, podemos indagar por internet para así conocer y aprender qué herramientas digitales o aplicaciones sobre el arte nos pueden ayudar para mejorar las experiencias de los alumnos, ya que así pueden conocer otras formas de expresión además de poder aprender e interactuar con la Inteligencia Artificial para poder comparar sus trabajos con creaciones hechas por la IA.

Otro punto importante es el de las familias y su participación en proyectos o actividades. Otro enfoque en referencia a nuestra propuesta es que se pueden realizar exhibiciones de arte hechas por los alumnos y talleres artísticos junto a los familiares para reforzar el aprendizaje además de promover un ambiente diferente, donde haya apoyo y colaboración entre familias, alumnos y docentes.

Y, por último, la formación del profesorado. Es verdad que a los docentes se les prepara para poder apoyar a los alumnos y fomentar un ambiente respetuoso e inclusivo, pero también es necesaria una formación extra para aprender a gestionar y evaluar la expresión emocional de los alumnos mediante el arte.

BIBLIOGRAFÍA

Babakr, Z., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019, 15 agosto). *Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review*.

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3437574

BOE.es - Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado. (s. f.).
<https://www.boe.es/>

Caeiro, M., Callejón, M. D., & Assaleh, M. S. A. (2018). *La Educación Artística en los Grados de Infantil y Primaria. Un análisis desde las especialidades docentes actuales y propuestas a una especialización en artes, cultura visual, audiovisual y diseño*.
Redalyc.org. i

Conde et al. (2017). *Uso del color en la infancia*.
<https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2017.0.04.2596/pdf>

Del Pilar Aparicio Flores, M., Alcaide, M. D. D., Faubel, R. P. E., & Faubel, J. M. E. (2023).

Estudio comparativo entre universidades públicas y privadas sobre las materias de educación plástica ofrecidas en el grado en maestro de educación infantil. *Revista Española de Educación Comparada*, 44, 348-364. <https://doi.org/10.5944/reec.44.2024.36051>

Del Puerto, D. A., & Esteban, P. G. (2022). La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación inicial del profesorado. *Revista Iberoamericana de Educación A Distancia*, 25(2). <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32332>

Eulogio et al. (2023). *La semiótica de color en el cine de autor*.

<https://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/846/779>

- Flores, F. A. O., Castilla, J. L. L., & Castro, D. K. G. (2021). La expresión plástica mejora la capacidad cognitiva de aprendizaje en matemática: evidencias de un programa experimental en Educación Inicial. *Eduser*, 8(1). <https://doi.org/10.18050/eduser.v8i1.926>
- García, J. F. C. (2017). *Psicología del color aplicada a los cursos virtuales para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5826673>
- García, J. G., & Del Pilar Alejandra Mora Cantellano, M. (2015). *El color como elemento de comunicación en el diseño de objetos*. <http://habitatmasdiseno.uaslp.mx/ojs/index.php/habitatmasdiseno/article/view/136>
- Jiang, Y., Xu, N., Xu, S., & Wang, S. (2022). The Enlightenment of Piaget's Theory to Chinese Primary School Education. *Advances In Social Science, Education And Humanities Research/Advances In Social Science, Education And Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220704.158>
- Kaplan, D. E. (2018). Piagetian Theory in Online Teacher Education. *Creative Education*, 09(06), 831-837. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.96061>
- López, E. B., & Goñi, J. O. (1992). *La importancia de los objetivos en el currículum escolar*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=167131>
- Luna, E. M. (2023). El impacto de la educación artística en el desarrollo integral de los estudiantes. *Bastcorp International Journal*, 2(2), 16-25. <https://doi.org/10.62943/bij.v2n2.2023.29>

Marín et al. (2014). *Análisis del color como connotador en la fotografía publicitaria*.
<https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/56/108>

Martínez, R. L. I., Morales, J. L. C., & González, M. N. P. (2023).
INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN. *REDTIS*, 7(1),
100-106.
<https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.136.100-106>

Pastor, C. A., Sánchez, P., Sánchez, J., & Zubillaga, A. (2013). Pautas
sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
Traducción al español, Versión, 2.

Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal
para el aprendizaje (DUA). *Recuperado de: http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf, 5-7*.

Semmar, Y., & Al-Thani, T. (2015). Piagetian and Vygotskian Approaches
to Cognitive Development in the Kindergarten Classroom. *Journal
Of Educational And Developmental Psychology*, 5(2).
<https://doi.org/10.5539/jedp.v5n2p1>

Stinson, S. (1985). *Piaget for Dance Educators: A
Theoretical Study*.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Piaget-for-Dance-Educators%3A-A-Theoretical-Study-Stinson/80337a7a1b1ce1307710922c39e24b6b3eda8d29>

Szałek, J. (2005). *Los colores y su semàntica en las expresiones
fraseológicas españolas*. <http://hdl.handle.net/10593/3139>

Zamora, A. F., & Hernández, L. M. A. (2007). Las Artes Plásticas
como medio articulador del currículo escolar. *Educare*, 2,
145-153. <https://doi.org/10.15359/ree.2-ext.10>

Zapateiro, L. V. (2014). Generalidades del color. *A&D, Revista Arte&Diseño/Arte y DiseñO*,

10(2). <https://doi.org/10.15665/ad.v10i2.1>