



Trabajo Fin de Grado

Arte para todos: recursos multisensoriales como herramientas de
inclusión.

Autora:

Raquel Garcés Ibáñez

Directora:

Elena Vicente Herranz

Facultad de educación. Universidad de Zaragoza

2025

ÍNDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	3
INTRODUCCIÓN	4
JUSTIFICACIÓN	5
DESARROLLO DEL TRABAJO	8
MARCO TEÓRICO	8
PROPUESTA DE INNOVACIÓN	15
INTERVENCIONES	17
INTERVENCIONES PERCEPCIÓN HÁPTICA	17
1. “¿Qué siento?”	17
2. “Ejercicio de experimentación táctil- visual”	22
INTERVENCIONES LUZ Y COLOR	26
3. “Crea tu propio cuadro”	26
4. “Refleja al objeto”	31
INTERVENCIONES LA NARRATIVA DE LAS SOMBRAS	34
5. “Leemos un cuento representado en la pared”	34
CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL	39
REFERENCIAS	43
Anexos	47
Anexo A: “ Lista de cotejo ¿Qué siento?”	47

RESUMEN

Nuestro TFG es un proyecto de intervención profesional que versa sobre actividades relacionadas con el arte, accesibles a todo el alumnado. En él se establecen y proponen unas actividades que cumplan con este nivel de accesibilidad. Se ha investigado sobre el concepto de “arte” y cómo es percibido y encontramos que el sentido de la vista es el más usado para acceder al arte. Por otro lado, encontramos una falta de atención, frecuente en los escolares de primaria.

Además, en la búsqueda de referentes, nuestro marco teórico aborda la capacidad expresiva de los niños y la importancia de la creatividad tanto a nivel personal como social. Se ha investigado a autores como Fernand Deligny, Arno Stern, Eva Cristina Mesas, M^a Dolores López Martínez y artistas contemporáneos que incorporan los sentidos en sus obras, como Alegría y Piñero y Juan Sorrentino.

Como respuesta a la accesibilidad y la problemática individual de los escolares, hemos creado actividades motivadoras y accesibles en donde puedan utilizarse varios sentidos, poniendo énfasis en la percepción háptica y la experimentación con el tacto. Estas actividades las hemos agrupado en tres áreas/talleres de conocimiento: un laboratorio de luz y color, la percepción háptica y la narrativa de las sombras.

PALABRAS CLAVE: Arte, Inclusión, Sentidos, Creatividad, Descubrimiento.

ABSTRACT

This TFG is a professional intervention project that deals with accessible to all students activities related to art. It establishes and proposes activities that meet this level of accessibility. Research has been carried out on the concept of "art" and how it is perceived, founding that sight is the most used sense when accessing art. On the other hand, a lack of attention is frequently found in primary school children.

Furthermore, in the search for references, our theoretical framework addresses the expressive capacity of children and the importance of creativity at both a personal and social level. Authors such as Fernand Deligny, Arno Stern, Eva Cristina Mesas, M^a Dolores López Martínez have been researched as well as contemporary artists who incorporate the senses in their work, such as Alegría y Piñero and Juan Sorrentino.

In response to the accessibility and individual problems of schoolchildren, we have created motivating and accessible activities in which various senses can be employed, with an emphasis on haptic perception and touch experimentation. These activities have been grouped into three knowledge areas/workshops: a light and colour laboratory, haptic perception and shadow narrative.

KEY WORDS: Art, Inclusion, Senses, Creativity, Discovery

INTRODUCCIÓN

Actualmente la diversidad de las aulas es más notoria que en años anteriores. Una gran cantidad de alumnos necesitan adaptaciones para poder acceder a los aprendizajes. A todo ello se suma la falta de atención que muestran los alumnos. Este trabajo trata de proponer actividades multisensoriales que permitan el acceso a todo el alumnado, aumentando su nivel de atención generado por una motivación a la asignatura de *Educación Plástica y Visual*.

Cuando se habla de innovación en el arte, hay innumerables técnicas y exposiciones que tratan de llevarla a cabo, sin embargo, no es común ver estas innovaciones en el aula. Por ello, el trabajo que se va a desarrollar trata de innovar en la materia de *Educación Plástica y Visual* con la adaptación de recursos novedosos accesibles para todos los niños teniendo en cuenta sus necesidades.

La base teórica del trabajo consta de un estudio profundo de significado y técnicas de diferentes artistas, sumado a la investigación de varios autores que han trabajado con niños con necesidades especiales otorgando y prestando espacios y pedagogías que han resultado fructíferas para comprenderlos y que favorecen su desarrollo personal. También se ha investigado a autoras que trabajan arteterapia las cuales nos darán claves para establecer nuestras adaptaciones en las diferentes actividades planteadas, así como comprender los beneficios que aporta el arte para la persona y por último se verán artistas reconocidos que ya han realizado obras en los que introducen la utilización de varios sentidos para disfrutar del arte.

Seguido, en este trabajo se encuentran las actividades innovadoras propuestas, las cuales han sido adaptadas para su realización en los centros escolares y relacionadas con el estudio previo. También se podrán ver resultados de las intervenciones que han podido ser implementadas.

JUSTIFICACIÓN

¿Qué entendemos por arte? Es la expresión de cualquier actividad creativa y estética donde las personas plasman sus emociones, sentimientos y percepciones sobre su entorno, su experiencia o aquello que se imagina sobre la realidad en un sentido simbólico. El arte tal y como lo define el diccionario de la Real Academia Española (RAE) tiene una gran variedad de acepciones. Si nos centramos en las que comprenden al arte relacionado con la cultura podemos encontrar definiciones que no solo tienen que ver con el conjunto de obras de una época o un lugar, sino que el arte también trata de la creación propia de obras, objetos o producciones que permitan ser disfrutados por los demás (Real Academia Española, 2024).

El concepto de “arte” es amplio y además subjetivo, no hay una definición universalmente aceptada. Si nos referimos al arte como producto final, aquel que se disfruta de diversas formas a través de los sentidos, nos encontramos que es habitual que el sentido para percibirlo sea a través de la vista.

Gracias a la vista podemos observar y lograr realizar interpretaciones de lo que estamos viendo, utilizando nuestra memoria visual, relacionándolo con otros acontecimientos, objetos o personas que tengamos de nuestra experiencia personal. Esto requiere un mínimo nivel de atención para llegar a comprender qué es lo que estamos viendo y poder disfrutarlo.

Podemos entender y concluir que el sentido de la vista es el más usado para percibir y entender el arte, como por ejemplo las artes visuales, ya que estas se basan en la percepción visual. El rol de la vista en la apreciación del arte tiene un gran peso en comparación con los otros sentidos. En nuestra experiencia en la asignatura *Prácticas Escolares* hemos podido observar e investigar sobre la percepción y expresión artística con los niños de la etapa de primaria. Nos hemos impregnado de sus producciones, sus modos de trabajar, sus sentimientos, sus propios lenguajes expresivos, emociones, en definitiva, cómo se expresan. En esta experiencia encontramos, paralelamente a la asombrosa capacidad expresiva de los niños, que tienen una falta de atención sostenida, es decir, la capacidad de concentración se ve mermada por una cascada enorme y disparatada de distracciones a modo de cortocircuitos. En esta etapa de prácticas encontramos que esta falta de atención, muy típica en escolares de primaria, puede ser paliada con experiencias que están relacionadas con el arte y la incentivación de creaciones propias. A nuestra experiencia de prácticas escolares sumamos las prácticas de la mención de *Audición y Lenguaje*. Encontramos que los escolares tienen

otro tipo de necesidades individuales y que su forma de aprender requiere de un gran abanico de adaptaciones.

La falta de atención es el principal problema que se observa, cada vez más, en niños normotípicos y que se ve aún más perjudicado en niños que tienen necesidades especiales. La mayoría de estos son incapaces de sostener la atención en una situación de aprendizaje por un largo periodo de tiempo. Si nos centramos en el sentido de la vista, este es otro de los problemas, porque no todas las personas tienen la misma capacidad para ver. Existen dificultades de visión e incluso cegueras severas que tienen este sentido totalmente perdido.

El porqué de este trabajo fin de grado está relacionado con la siguiente problemática:

- Atender a la falta de atención sostenida.
- Encontrar en el arte un incentivo y motivación para esta falta.
- Ampliar la percepción a otros sentidos que no sólo sean la vista como estrategia creativa.

Es importante dotar al alumnado de experiencias óptimas para un buen desarrollo personal y adaptadas a cada uno de ellos en donde todos los alumnos puedan acceder y disfrutar del arte. Además de todo ello, este trabajo está centrado en el proceso creador, desarrollado en las intervenciones de este trabajo, centradas en las experiencias perceptivas y sensoriales más que en el resultado final.

Este trabajo es el resultado de una investigación a través de la experiencia de las prácticas escolares con niños con distintas necesidades individuales. Proponemos una serie de intervenciones de innovación multisensoriales dotadas de varias alternativas que permiten acercar el arte a todos los niños, asegurándonos su acceso a un alumnado diverso.

Para que los niños logren un buen desarrollo personal necesitamos que no pierdan su interés por la curiosidad hacia todo aquello que les empuja a entender el mundo a través de la creatividad y el arte, muy importantes a lo largo de la vida. La creatividad no solo sirve para poder pintar mejor, sino que gracias a ella trabajamos cognitivamente ante la resolución de problemas. Gracias a ella somos capaces de adaptarnos mejor a las situaciones. Por ello debemos fomentar la creatividad en el aula y la educación creadora, una corriente actual de la que este trabajo se apoya y se nutre de gurús/autores como Fernand Deligny, Arno Stern y colaboradoras del arteterapia como M^a Dolores López y Eva Cristina Mesas. Así como

artistas como Alegría y Piñero y Juan Sorrentino que exploran la percepción y el arte para personas con discapacidad.

Estamos en la era tecnológica, sin darnos cuenta los niños tienen tantos estímulos que no necesitan desarrollar su creatividad ya que con una simple búsqueda en internet obtienen la información que necesitan. Además, cada vez son más los niños que presentan necesidades especiales y debido a este aumento de uso tecnológico pierden la necesidad de avanzar por ellos mismos a descubrir su entorno real por sus propios medios sensoriales y físicos. Esto es un problema grave con el que hay que trabajar en el aula.

Por todos estos motivos pensamos que es conveniente realizar intervenciones que trabajen más sentidos que únicamente la vista. Trabajar la creatividad a través de más sentidos es un reto que puede ser una buena herramienta para que los niños vivan nuevas experiencias que les aporten sensaciones, estímulos nuevos a los que puedan recurrir para su día a día. Y todo ello se puede dar gracias al arte. El arte es una forma de medicina emocional y psicológica que nos ayuda a crecer y a desarrollarnos tanto cognitivamente como personalmente, llegando a ser como una terapia.

El arte multisensorial nos permite utilizar todos nuestros sentidos y atender con sus estrategias a todo el alumnado, pudiendo realizar una instalación o laboratorio-taller de arte que incluya trabajar con diversos estímulos sensoriales.

Hemos desarrollado una propuesta de innovación que trabaja una secuencia de actividades que pretenden no tirar la toalla con la falta de atención y sumar a la curiosidad de todos los niños con todas sus diversidades y su pureza, el asombro. El asombro por otras vías como pueden ser técnicas artísticas habituales pero concebidas quizás con otros sentidos que no son solo la vista.

La innovación aquí está en la estrategia creativa hecha para ellos y que fomenta el arte de descubrimiento. Nuestras intervenciones se agrupan en tres áreas de conocimiento relacionadas con el arte y la percepción:

- Laboratorio de luz y color. Área relacionada con las propiedades que tiene la luz y los colores según las situaciones que se plantean y la mezcla que se hace de estos.
- Percepción háptica. Modo perceptivo que se realiza a través del uso exclusivo del tacto.

- La narrativa de las sombras. El uso de las sombras para interpretar o crear escenarios imaginarios o reales basado o no en literatura de autor.

Estas temáticas articulan ocho actividades relacionadas con dichas áreas, las cuales se desarrollan en el apartado de intervención y propuesta de innovación.

DESARROLLO DEL TRABAJO

MARCO TEÓRICO

Este marco teórico incluye, por orden, -la definición de arte y su relación con el currículo del Área de Educación Plástica y Visual, -la multisensorialidad: sus beneficios, la percepción háptica como recurso en el aula, -la legislación educativa sobre la atención a la diversidad y cómo se definen las necesidades especiales.

Incluimos otras teorías relacionadas con la educación creadora en las que se basa nuestra propuesta de innovación: -las líneas de error de Deligny, el “closlieu” de Arno Stern, el arteterapia y artistas contemporáneos que trabajan en este hilo de inclusión por otras vías.

El arte, como nos nombra la Real Academia Española, tiene varias definiciones, entre ellas “Capacidad, habilidad para hacer algo”. Esta definición se refiere a la destreza que tiene una persona para realizar una cosa en concreto y que se caracteriza por el trabajo bien realizado, donde los resultados suelen ser positivos. Además de esta definición, la RAE propone otra definición de arte: “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”. Esta se refiere al producto, al resultado, lo que normalmente nosotros entendemos por arte y podemos disfrutar (RAE, 2025).

Actualmente en el área de *Educación Plástica y Visual*, tal y como marca el currículo tras la Orden ECD/1112/2022 de 18 de julio y publicada el 27 de julio de 2022, la educación artística: “Comprende los aspectos relacionados tanto con la percepción como con la producción artística” (p.166). Por otro lado, dicho documento, añade que esta área: “favorece la experimentación, la expresión y la producción artística”(p.166). Todo ello con el objetivo de “la creación de sus propias propuestas y desarrollar el sentimiento de pertenencia e identidad, el gusto estético y el sentido crítico” (p.166).

En la escuela constantemente se busca el desarrollo cognitivo, personal y social de la persona, teniendo en cuenta el compromiso, el disfrute, la implicación y el respeto a la diversidad

(BOA, 2022). Se une la necesidad de establecer y promover intervenciones educativas que permitan el acceso a todo el alumnado. Es necesaria la utilización de materiales y contenidos adaptados o de fácil acceso. Para poder lograr tales objetivos, se va a trabajar mediante la multisensorialidad, la cual recoge las características necesarias para ello.

Por multisensorialidad entendemos el uso de los diferentes sentidos con los que disfrutar el arte. Se ha demostrado que, gracias al uso de varios sentidos, el alumno es capaz de abstraer mayor información, esto se ve influenciado por la motivación y nivel de atención óptimo que tienen a la hora de desarrollar actividades multisensoriales (Sousa, 2010).

Además, los beneficios que aporta la estimulación sensorial pueden promover y facilitar una recuperación de determinadas funciones, tal y como nombra Etchepareborda, Abad y Pina (2003): “los estímulos periféricos son capaces de modificar la organización espacial de la corteza, debido a la plasticidad neuronal y la reorganización cortical” (p.2). Nos damos cuenta así de lo importante que es introducir actividades multisensoriales en el aula, lo cual traspasa el objetivo de acercar las actividades al alumnado llegando a servir como instrumento de recuperación cerebral (Etchepareborda, Abad y Pina, 2003).

Gran parte de esta multisensorialidad se puede trabajar gracias a la percepción háptica, la cual trata no solo de lo táctil sino del movimiento (Eскурra, 2019). La percepción háptica está presente a lo largo de toda la vida, ya que cuando eres niño mediante el tacto y la posición puedes establecer relaciones de significado con el objeto y persona que tienes a tu alcance.

Cuando hablamos de actividades en las que se trabaja la percepción háptica se tiende a pensar que van dirigidas a personas con dificultades visuales, sin embargo estas actividades son generales y pueden realizarlas todo el alumnado. La percepción háptica tiene varias funciones cognitivas y creativas que posibilita una apertura extendida a partir de la dimensión perceptual, como dice Rubilar-Medina (2019, p. 5). Reiteramos la amplitud y alcance de la dimensión háptica (tridimensión). Además, aprender viene de “atrapar, agarrar” acciones que reafirman su fundamento en la fisicidad de lo háptico.

Estas actividades pueden beneficiar a todos los estudiantes en el desarrollo de la creatividad e imaginación.

Existe la necesidad de realizar intervenciones que permitan el acceso a todo el alumnado. Es necesario conocer al grupo y proponer las actividades según sus necesidades. Actualmente los casos de necesidades especiales dentro del aula están aumentando y se debe realizar una

buena planificación y tener en cuenta aspectos teóricos para desarrollar las propuestas educativas.

Tal y como define el Sistema Educativo Español un alumno que presenta necesidades educativas especiales es: “Aquel que afronta barreras que limitan su acceso, presencia, participación o aprendizaje derivadas de discapacidad o de trastornos graves de conducta de la comunicación y del lenguaje” (Ministerio de Educación, s.f)

Un colectivo importante que está emergiendo en los últimos años son los alumnos que presentan trastorno del espectro autista, en muchas aulas actuales podemos encontrar autistas que necesitan apoyos y adaptaciones curriculares que les facilite el acceso a los contenidos. Referente de ello es Fernand Deligny, el cual fue educador, cineasta y escritor. Realizó prácticas basadas en las necesidades reales del alumnado. Deligny creaba ambientes aislados, fuera de las instituciones, con el fin de ayudar a los niños desheredados (niños autistas) a ser independientes utilizando la experimentación como herramienta. Tal fue su implicación con ellos que creó redes de apoyo, tomando como base la comunicación como principal dificultad, por ello comenzó con la técnica de comunicación muda (Rtve, 2023).

En estos ambientes aislados donde nuestro gurú proporcionaba oportunidades de aprendizaje de la vida a los adolescentes, Deligny lo que busca es hacer a los adolescentes agentes activos, dotarlos de decisión, participación y protagonismo, y bajo una libertad que permitiera que los niños pudieran trabajar, según ellos mismos, sin ser controlados o coaccionados (Planella et al. 2019).

Uno de los conceptos más importantes que se asocia a Fernand Deligny son las “líneas de error”, estas dan forma a los recorridos que hacen los niños durante un periodo determinado. Sobre este concepto giran a su vez varios aspectos que nos hacen ver cómo relaciona estas líneas de error con su filosofía donde trabaja con la pluralidad de la persona y busca romper con la norma. En estas líneas de error, se involucra el cuerpo, que es el que da forma al trazo de las líneas, es decir, estas líneas representan el movimiento que siguen los cuerpos. Además encontramos lo moral, lo que en la sociedad impera y nos hace seguir normalmente un camino común. Busca trabajar la pedagogía que no sigue patrones, que no tiene que tener intención o un producto final, sino que busca ver cómo se desenvuelven los adolescentes alejados de la norma, normalizando las diferencias y mostrando nuevas líneas pedagógicas. (Planella et al. 2019).

Siguiendo con esta pedagogía de Fernand Deligny, que busca presentar oportunidades a los jóvenes, en donde se busca que sean ellos los marquen el ritmo de aprendizaje, encontramos a Arno Stern (Alemania, 1924), investigador y pedagogo, pionero de la Educación Creadora. Trabajó en un orfanato donde comienza con el trabajo a través del dibujo, más tarde crea el “Closlieu” (Taller cerrado), zona de trabajo específica para el dibujo. Algunos de sus libros donde se observa su filosofía son “Del dibujo infantil a la semiología de la expresión” y “Feliz como un niño que pinta” (Stern, 2022).

Al principio Arno Stern solo buscaba el entretenimiento en los jóvenes, más tarde se dio cuenta de la importancia que tenían los signos del dibujo y cómo estos podían comunicarnos muchos aspectos del niño.

Este autor sigue con la idea en la que predomina el proceso ante el resultado, este les da oportunidades a los niños para que expresen sus emociones libres exentas de juicio. Crea el “closlieu”, un taller de pintura, el cual se basa en tres pilares: el primer pilar se basa en la forma de organización del grupo, el cual debe ser heterogéneo, ya que busca que todos se sientan diferentes. Como segundo pilar, incide en el juego, el cual es libre según las oportunidades del espacio con el que se favorecerá la expresión y la introspección. Finalmente, cómo último pilar, se encuentra la asistencia del maestro, que es en lo que se basa el trabajo de la persona que asiste en el taller durante el juego de pintar, este consiste simplemente en estar y cuidar al grupo sin juzgar ni valorar. (Educación Creadora - Kutsu, 2022). Arno Stern busca que los niños generen sus propias ideas y no se vean juzgados y repriman su creatividad por pensamientos externos.

Además de estas corrientes pedagógicas, se debe tener en cuenta el arteterapia como medio de autoconocimiento y aprendizaje. M^a Dolores López Martínez (2011), habla en la revista de arteterapia beneficios, técnicas y recursos que proporciona esta pedagogía en las personas. Principalmente, esta autora nombra la dimensión psicológica y la dimensión matérica. En la dimensión psicológica, presenta las ventajas que aporta como trabajar las emociones individuales, flexibilidad social o en las realizaciones plásticas pueden ser un medio de terapia mucho más eficaz que una visita al psicólogo. La autora, incluso, afirma: “cuando se pinta o modela, es más fácil acceder a la realidad interna que con las palabras. Debilita las defensas y relaja a la persona, facilitando la expresión de su intimidad” (p. 3).

En cuanto a la dimensión matérica, hay que tener en cuenta el tipo de material utilizado y la complejidad que este puede generar en los alumnos. Se debe tener el suficiente conocimiento

para poder realizar las tareas con varias opciones que permitan el acceso a todas las personas independiente de sus condiciones físicas o psíquicas (Martínez, 2011).

Siguiendo con los beneficios y técnicas que aporta el arteterapia, es preciso hablar de Eva Cristina Mesas, profesional del campo e investigadora de la repercusión del arteterapia en las personas en la salud, como en el ámbito social o educativo. La avala su propia práctica en ASSIDO, asociación que trabaja con personas con necesidades especiales, especialmente con personas con síndrome de Down u otras discapacidades intelectuales. (Universidad Complutense de Madrid, s.f).

Mesas tiene varios artículos donde investiga las técnicas de arteterapia y recursos óptimos para su desarrollo. En su tesis (2021) habla sobre las prácticas artísticas inclusivas en donde todas las personas se sienten partícipes tanto a nivel social, emocional como psicológico. En relación a nuestra percepción háptica, Mesas reitera la importancia que tiene el arte textil que puede resultar terapéutico ya que la repetición de movimientos llega a aportar seguridad y control sobre lo que se está haciendo (Mesas, 2021).

Otro de sus artículos titulado “El títere como herramienta de trabajo en arteterapia” publicado en 2015, nombra la adaptabilidad del títere como recurso artístico ya que este se puede ser fabricado con muchos materiales, además de la gran variedad de tipos de títere que existen como los de dedo, los de guante, el títere plano, el de varillas o la marioneta. Esto hace que se abra un gran abanico de posibilidades artísticas y de acceso. Además, en la construcción del títere se puede observar el autoconcepto que tienen muchos niños de sí mismos, tal y como ocurre en el taller de Arno Stern. La elaboración propia de su marioneta permite la expresión de sentimientos y comprender mejor al sujeto, sin olvidarnos del uso que se puede dar al objeto terminado, ya que una vez realizado puede ser utilizado como recurso a través del cual aprendemos sobre algo, como por ejemplo literatura. (Escobar, 2015)

Algunas obras que aúnan varios de estos conceptos y características vistas anteriormente son de autores como Alegría y Piñero, donde sus obras se caracterizan por ser experienciales, lo que facilita el acceso. Estos buscan trabajar el lenguaje con nuevas formas de expresión, evitando el uso de los órganos de fonación. En la figura 1, se muestra la imagen de su proyecto *De ida y Vuelta* en la que se utilizan mecanismos que permiten la interpretación de la obra (Masdearte, 2025).

Figura 1.

De ida y vuelta.



Nota: Instalación de los artistas Alegría y Piñero. (2025). Centro de Creación Contemporánea de Andalucía, Córdoba, España.

Otro de los autores que realiza arte inclusivo es Juan Sorrentino, de origen argentino. Realiza arte sonoro. La figura 2, es una imagen de la obra *Sound Canvas*. El autor busca que las personas disfruten de esta obra a través de su imaginación. Coloca un lienzo en blanco y los espectadores tienen que imaginar la obra, guiados por una narración descriptiva del cuadro. Esto lo realiza como se puede ver en la figura 2, con un altavoz incorporado en los lienzos. (Naé, 2021)

Figura 2.

Sound Canvas



Nota: Sound Canvas, Juan Sorrentino, 2015, pintura audiovisual. Umbrales, Centro cultural Recoleta, Buenos Aires.

Otra de las obras de este autor es *Derrumbe* (figura 3). Se trata de una instalación en forma de pared que, debido al sonido que se va produciendo y a sus vibraciones, va perdiendo los sedimentos con los que está formada (Rañi, 2019).

Figura 3.

Derrumbe.



Nota: Derrumbe, Juan Sorrentino, 2016, Acéfala Galería, Buenos Aires, Argentina.

Nuestro marco teórico, basado en la investigación de pedagogías y propuestas de artistas contemporáneos que siguen corrientes inclusivas, da lugar al desarrollo de nuestro trabajo: la creación de nuestra propuesta de intervención. Incorpora las ideas claves de estos autores,

otras claves que fomentan la imaginación propia, y las situaciones de aprendizaje que respetan la diversidad (teniendo en cuenta la normativa actual).

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

La propuesta de innovación consta de una serie de intervenciones que desarrollan estrategias creativas diseñadas para todo el alumnado. Fomenta el arte de descubrimiento.

Para la creación de estas intervenciones se ha tomado como referencia el marco teórico y los autores nombrados en él. La idea principal que se desarrolla en esta serie de intervenciones es proporcionar situaciones de aprendizaje que fomenten la curiosidad, la creatividad y generar interés por el arte.

En estas actividades no se tiene en cuenta el resultado final sino que se trabaja a través de competencias, es decir, la capacidad para realizar algo, teniendo en cuenta el proceso como foco de aprendizaje, tal y como nombran Deligny y Stern.

Se tiene en cuenta a los alumnos como agentes activos, favoreciendo el aprendizaje por descubrimiento. Los alumnos tienen la libertad de decisión y creación (pueden elegir sobre qué y cómo realizar la actividad). Esto se consigue gracias a la flexibilidad de las intervenciones, que permiten ser adaptadas según las características individuales. Por último, la figura del maestro en estas intervenciones es la de guía, en donde no interviene en las decisiones del alumnado. Así consigue que el niño sea capaz de desarrollar su propia creatividad y aumentar la autoconfianza en su trabajo. Por lo que la función principal aquí del maestro es asegurarse del uso correcto y disposición de los recursos y buen desarrollo de la sesión.

Por otro lado, estas propuestas de intervención están diseñadas en base a la metodología del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) la cual trata de crear situaciones inclusivas, que permitan el acceso a todos los estudiantes teniendo en cuenta sus necesidades.

Gracias al DUA se rompe con la norma establecida de señalar como diferente a un niño con necesidades especiales. Este modelo trata de mostrar que todo el alumnado es diferente y se debe tener en cuenta las necesidades y peculiaridades de todos los menores. Además, esta metodología hace hincapié en la necesidad de trabajar con los materiales necesarios para proporcionar al alumnado una alternativa de aprendizaje que le permita acceder a los conocimientos. Para ello, es importante el uso de los recursos tecnológicos que son materiales

que facilitan la aplicación del DUA debido a la gran variedad e interés que genera en el estudiantado (Pastor, Sánchez y Zubillaga, 2014).

En esta propuesta de innovación se trabaja el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 4: “Educación de Calidad”. Este tiene una serie de objetivos entre los cuales se encuentra el de construir situaciones inclusivas para favorecer el desarrollo y aprendizaje del alumnado (Objetivos de Desarrollo Sostenible, s.f.)

Los objetivos de esta propuesta de intervención son:

- Crear actividades relacionadas con el arte, accesibles a todo el alumnado, y captar el interés de los menores.
- Fomentar el arte por descubrimiento, acercando el arte mediante actividades multisensoriales para su disfrute y aprendizaje.

La propuesta de innovación trata de varias intervenciones que trabajan la individualidad a través del arte. Los conocimientos de arte que se trabajan en esta propuesta están centrados en tres áreas de conocimiento:

-Laboratorio de luz y color. En esta área se trabaja con mecanismos que proporcionan luz y permiten el manejo y la superposición de materiales, lo cual favorece que los niños observen los efectos que unos tienen sobre otros. Se realizan proyecciones en la pared con diferentes objetos luminosos, opacos o translúcidos. Las actividades planteadas para trabajar este área son: “Crea tu propio cuadro” “Refleja el objeto”.

-La percepción háptica. Engloban actividades en las que los niños utilizan el tacto para la creación o consecución de la sesión. Con ello se pretende acercar el arte por vías alternativas que proporcionen situaciones atractivas hacia el alumnado. Las actividades planteadas para trabajarlo son “Ejercicio de experimentación táctil-visual” “¿Qué siento?” y “Mi huella”.

-Finalmente en esta propuesta de innovación se ha trabajado de forma interdisciplinar con el área de lenguaje, a este área se le ha llamado *La narrativa de la sombras*. Consiste en la utilización de las sombras como medio para contar una historia. La actividad que se trabaja es: “Un cuento representado en la pared”.

INTERVENCIONES

INTERVENCIONES PERCEPCIÓN HÁPTICA

Las intervenciones en las que se trabajan la percepción háptica son las siguientes:

1. *¿Qué siento?*

Esta intervención establece una situación de aprendizaje. Pertenece al área de la percepción háptica. En ella, a través del tacto, se trabaja la creatividad. Se realizan diferentes actividades en las que se pretende introducir a todo el alumnado en el arte háptico adoptando destrezas táctiles partiendo de un nivel básico.

La situación de aprendizaje consta de 2 sesiones y en cada una de ellas se realiza una actividad (el número de sesiones se puede ampliar si es necesario).

La primera sesión comienza con el nivel básico de percepción háptica. En ella se realiza la actividad que consiste en señalar el objeto dado, el cual se les da en bolsas cerradas opacas y que no se pueden abrir. Para entrenar la percepción y les resulte más sencillo, no tienen que realizar nada, simplemente se les dota a cada alumno imágenes recogidas en una misma hoja y ellos tienen que señalar qué es lo que notan en el tacto. Con esto integran y generan imágenes mentales a través de la percepción háptica. Como la actividad se realiza a la vez, cada objeto dado es diferente, así los estudiantes generan su propia creatividad sin fijarse en el del compañero.

Esta actividad tiene una duración de 20 minutos, pues son varios objetos los que tienen que adivinar.

Los materiales que se necesitan para poder llevar a cabo la sesión son:

- Bolsas opacas no gruesas para que permitan realizar una buena búsqueda táctil.
- Objetos tridimensionales de un tamaño inferior a la bolsa.
- Fichas con pictogramas con fotos de los objetos que vamos a introducir en las bolsas.

El siguiente trabajo de la percepción háptica conlleva un nivel de dificultad mayor. La actividad consiste en adivinar, mediante el sentido del tacto, el objeto que se encuentra en el interior de la bolsa y dibujarlo. Con ello aumentamos la dificultad, ya que no hay un soporte gráfico que permita ver y adaptar los pensamientos a lo percibido hápticamente, por lo que esta actividad comienza a generar la creatividad individual de cada alumno.

En esta actividad, además de adivinar qué es lo que se percibe, tienen que dibujar. La duración de la sesión es mayor: aproximadamente se estima una duración de 30 minutos.

Los materiales que se necesitan para la realización son:

- Bolsas opacas no gruesas para que permitan realizar una buena búsqueda táctil.
- Objetos tridimensionales de un tamaño inferior a la bolsa.
- Hojas.
- Lápices y gomas.

En la segunda sesión se vuelve a incrementar el nivel de dificultad. No solo tienen que adivinar o pintar, sino que tienen que ser capaces de representar lo que tocan en un modelado de arcilla. Es decir, el alumnado tiene que percibir mediante el tacto del objeto para después representarlo en arcilla. Esta actividad aumenta los materiales plásticos con los que se trabaja, aumentando las posibilidades del alumnado.

La duración de esta actividad es imprecisa, ya que el grado de dificultad que supone la utilización y moldeado de arcilla, puede requerir que la sesión sea ampliada y necesitar un tiempo extra de la sesión siguiente.

Los materiales que se necesitan para la realización de esta actividad son:

- Bolsas opacas no gruesas para que permitan realizar una buena búsqueda táctil.
- Objetos tridimensionales de un tamaño inferior a la bolsa.
- Platos donde dejar las representaciones.
- Vasos .
- Agua.
- Arcilla.
- Cuchillo de plástico.

Los objetivos que se pretenden alcanzar a lo largo de esta situación de aprendizaje son:

- Fomentar la creatividad a través de la percepción háptica.
- Aumentar el grado de confianza en sí mismos.
- Trabajar con técnicas artísticas que proporcionan otra visión sobre el arte.

Como se ha visto a lo largo de la descripción de las actividades en ellas se trabaja la motricidad fina, que como nombra Almeida Velasteguí (2021), es muy importante para el desarrollo personal, tanto para la coordinación “mano-ojo” como para las piernas. Esta autora

añade que, posibilita: “adquirir equilibrio e independencia, interaccionar con el entorno que lo rodea, mejorar sus procesos comunicativos, y facilitar su interacción con quienes forman parte de su entorno” (p15).

También, a lo largo de esta situación de aprendizaje el objetivo es fomentar la creatividad e imaginación en los niños mediante la incorporación de diferentes técnicas artísticas.

A lo largo de las sesiones no se dice cuál es el objeto que está dentro de la bolsa, ya que queremos que el niño genere esa confianza en sí mismo sin cohibirse (pero también es bonito mostrarles el objeto al finalizar la actividad. Su cara de asombro es testimonio de su interés y curiosidad). Hay que tener en cuenta que lo que se percibe está dado por las experiencias anteriores, por lo que nos puede servir como un buen instrumento para conocer mejor al alumnado y los pensamientos que estos tienen.

Si observamos la relación que tiene esa situación de aprendizaje con el marco teórico, en donde se han establecido las bases del proyecto, vemos que tiene relación con el arteterapia ya que esta actividad nos da un tiempo para reflexionar acerca de nosotros mismos, generando autoconfianza. Además, lo relacionamos con el “Closlieu”, la escuela de pintura de Stern donde se prestan los materiales necesarios para que los niños realicen sus creación, dejando libertad de interpretación.

Los saberes básicos que se observan a lo largo de la propuesta de intervención y se trabajan son varios:

- Bloque A: Recepción y análisis (saber ver)
- Bloque B: Creación e interpretación (saber hacer)
- Bloque C: Artes plásticas, visuales y audiovisuales

A lo largo de estas actividades se trabajan varias competencias, las cuales quedan recogidas en la Orden ECD/1112/2022, del 18 de julio:

- CE.EPV.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.
- CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Los criterios de evaluación que están relacionados con las competencias anteriores y que también quedan recogidos en la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio son:

Para la competencia específica 3 (CE.EPV.3):

- 3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades.

Para la competencia específica 4 (CE.EPV.4):

- 4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, desde la igualdad y el respeto a la diversidad
- 4.2 Participar en el proceso de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

La evaluación de esta sesión se realiza mediante una pequeña lista de cotejo en la que se establece para cada criterio de calificación el nivel de adquisición de cada uno de ellos. Esta evaluación va más dirigida a comprobar si siguen las normas de la actividad, su nivel de participación y actitud en la sesión. La rúbrica puede verse en el anexo A “Lista de cotejo” “¿Qué siento?”

La forma en la se trabajan las diferencias individuales en esta sesión es a través de los objetos que se incorporan en la bolsa. Además se tiene la posibilidad de aumentar el tiempo de realización para los casos que necesitan más tiempo debido a una necesidad especial.

Esta actividad ha sido realizada en Valareña, en colaboración con la Asociación Semillas de Valareña, aunque es un entorno informal, se ha podido realizar la actividad de manera correcta obteniendo los siguientes resultados, ver figuras 4. (Los menores que salen en las imágenes han presentado la autorización firmada de los padres, los cuales permiten la realización y publicación de imágenes de sus hijos en el presente trabajo).

Figuras 4





2. *“Ejercicio de experimentación táctil- visual”*

Descripción:

En esta actividad se propone realizar un espacio de experimentación táctil-visual, permitiendo así acceder a la pintura con otro sentido. Recreamos un espacio con los elementos y características del cuadro que se desea trabajar, para que dé la sensación de que nos sumergimos en el cuadro y podamos sentir qué es lo que pasa en la pintura.

El cuadro elegido es “Pescadora con su hijo” (figura 5). Cuadro realizado por Joaquín Sorolla Bastida en 1908. Representa el mar mediterráneo, en concreto, las playas valencianas. Como se puede observar en el cuadro, la tierra tiene tonos rojizos los que representan la dificultad que le ocasionó pintar a este autor. Otro de los aspectos que se observan en el cuadro es la forma en la que se encuentra el mar, ya que con los tonos oscuros se puede intuir que el mar está picado. Además, otra de las principales características del cuadro es la mujer junto a su hijo, que tratan de mirar al lado contrario del mar donde el sol se lo está impidiendo (Artespana, 2025).

Figura 5:

Pescadora con su hijo.



“Pescadora con su hijo, Valencia, 1908,
Óleo sobre lienzo, Museo Sorolla”

Inspirándonos en este cuadro se crea un espacio multisensorial con elementos que representan las características de la obra. En este espacio creado, los alumnos pueden introducirse en la pintura mediante elementos sensoriales distribuidos por la sala.

En la sala predomina una luz tenue, con el cuadro proyectado en la pared. En el lado contrario hay un foco de luz simulando la puesta de sol y ese reflejo que se ve claramente en

el cuadro. También se cuenta con las paredes de los lados. En ellas hay varios objetos de mar pegados, para que los niños puedan adentrarse mejor en el espacio y sus pensamientos giren en torno al mar. En el suelo, hay sal, simulado la arena de la playa. Esta sal, pegada sobre cartulinas rojas simbolizan los tonos rojizos de la arena. Finalmente, para aportar mayor sensorialidad en la zona proyectada, hay un humidificador que aporta la sensación de brisa marina.

A continuación, en la figura 6, se puede observar una simulación de cómo quedaría la sala multisensorial:

Figura 6:



Foto realizada gracias a AI y el programa Canva. 2025

La duración estimada para realizar la actividad es de 20 minutos, aunque el tiempo es flexible y si se desea se puede finalizar o extender la duración si es oportuno.

Los materiales que se necesitan para poder realizar esta actividad son:

- Un proyector de alta definición.
- Elementos marinos para la pared (conchas, rocas).
- Materiales para la instalación de los elementos marinos (Tacos, escarpías).
- Arena de playa.
- Cartulinas rojas.
- Ventilador.
- Humidificador.

Los objetivos de esta propuesta son:

- Introducir a los niños en la pintura a través de la multisensorialidad.
- Generar interés y atracción por la pintura.

La propuesta presentada promueve los objetivos planteados, creando actividades relacionadas con el arte accesibles a todo el alumnado y acercando el arte mediante actividades multisensoriales.

Además, esta actividad muestra rasgos de los grandes autores vistos en el marco teórico. En estas propuestas, como se observa en la descripción de la misma, se presenta un espacio con varios recursos y son los alumnos los que deciden qué hacer en ese espacio, poniendo así a los estudiantes como agentes activos haciendo que sean capaces de reflexionar sobre los materiales presentados y participación en el espacio. El maestro simplemente está en la estancia para asegurarse que la sesión transcurra de forma correcta y que no haya ningún incidente. Esta actividad está planteada para que pueda acceder a ella todo el alumnado independientemente de sus características individuales.

Los saberes básicos que se trabajan en esta secuencia son:

- Recepción y análisis
- Creación e interpretación
- Artes plásticas, visuales y audiovisuales

Las competencias que se trabajan en la actividad y quedan recogidas en la Orden ECD/1112/2022, del 18 de julio son varias:

CE.EPV.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

CE.EPV.2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas, y sus contextos empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.

Los criterios de evaluación que están relacionados con las competencias anteriores y que también quedan recogidos en la Orden ECD/1112/2022, del 18 de julio son:

Para la competencia específica 1(CE.EPV.1):

- 2.1 Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas
- 2.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas del entorno próximo, explorando sus características con actitud abierta e interés.

Para la competencia específica 2 (CE.EPV.2):

- 2.1 Seleccionar y aplicar estrategias elementales para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como cooperativa.
- 2.2 Reconocer elementos característicos básicos de distintas manifestaciones culturales y artísticas.

La evaluación de esta sesión se realiza mediante la observación y anotaciones en un cuaderno de campo en donde se ve si los niños han conseguido los ítems enumerados en los criterios de evaluación nombrados anteriormente.

Como se observa a lo largo de esta propuesta, en esta actividad se presta atención a las diferencias individuales del alumnado, adaptando los recursos y espacios para que puedan acceder a él todos los estudiantes, independientemente de su capacidad cognitiva o motora, para el disfrute del arte y aprendizaje del cuadro señalado.

Esta intervención está pensada para realizarla en la localidad Valareña, en colaboración con la Asociación Semillas de Valareña.

INTERVENCIONES LUZ Y COLOR

Las intervenciones en las que se trabajan el área de luz y color son las siguientes:

3. “Crea tu propio cuadro”

Descripción:

Esta actividad está orientada hacia la realización de una performance por parte del alumnado. Se realiza en una sala con un proyector de transparencias sobre un fondo blanco. Gracias a los diferentes tipos objetos y colores con los que pueden ir haciendo pruebas, los niños pueden representar su propio cuadro el cual se ve reflejado en la “pared”. Además de los objetos que están presentes en la actividad, ellos pueden generar contrastes de luz con su cuerpo y el movimiento que realizan con él o movimiento de los objetos.

Para la creación de esta actividad nos inspiramos en las muestras realizadas por la fundación “la Caixa” en el CaixaForum de Barcelona, en la exposición “Arte, tecnología y mundo natural”, donde proponen interactuar con el espacio aunando arte y tecnología (ver figura 7). Esta propuesta estuvo expuesta hasta enero del 2022 (Admin, 2021).

Figura 7:

“Arte, tecnología y mundo natural”



Nota: Arte, tecnología y naturaleza, 2022, CaixaForum, Barcelona, España.

La duración estimada para la realización de esta actividad son 20 minutos, pudiendo esta ampliarse si el interés por la creación de sus propios cuadros se ve presente al finalizar el tiempo estimado.

Los materiales que se necesitan para realizar propuesta son:

- Proyector de transparencias.
- Diferentes objetos para aportar color y forma a las sombras (papel de celofán de colores, sábanas, diferentes marionetas con formas diversas y pañuelos).
- Disponibilidad de una pared blanca en la que poder enfocar.

En cuanto a los objetivos que se pretenden conseguir en esta actividad son:

- Aprender sobre las características de la luz y color.
- Generar interés de los alumnos hacia el arte.
- Disfrutar de proyecciones creadas por ellos mismos, los alumnos.

Los saberes básicos que se trabajan en esta propuesta son:

Bloque B: Creación e interpretación (saber hacer)

Bloque C: Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

A lo largo de esta actividad se desarrollan una serie de competencias que quedan recogidas en la Orden ECD/1112/2022, del 18 de julio:

- CE.EPV.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.
- CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia

Los criterios de evaluación que están relacionados con las competencias anteriores y que también quedan recogidos en la Orden ECD/1112/2022, del 18 de julio son:

Para la competencia específica 3 (CE.EPV.3):

- 3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.
- 3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.

Para la competencia específica 4 (CE.EPV.4):

- 4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa.

La evaluación de esta sesión se realiza mediante la observación y tomando notas de campo del transcurso de la propuesta.

En esta intervención diseñada para promover el arte entre los estudiantes está relacionada con “las líneas de error” de Fernand Deligny. En este caso, los mapas de movimientos son

registrados en forma de arte, el cual se ve reflejado en la pared, creando sus propios cuadros con las decisiones que cada alumno va tomando para elaborar su propio cuadro. Gracias a esta implementación conseguimos aumentar la creatividad en los niños, ofrecer posibilidades de disfrutar y formar parte del arte.

La forma en la que se atienden las diferencias individuales está en el planteamiento. Se tiene en cuenta el movimiento que pueden realizar los alumnos, el acceso a los materiales y la forma de utilización de los mismos.

Esta actividad es llevada a cabo en el centro CEIP Mamés Esperabé, situado en Ejea de los Caballeros, con las aulas de especial y aulas de infantil, además de diferentes aulas de primaria.

La actividad varía en las especificaciones anteriores, ya que no se dispone de un proyector de transparencias. Se realiza con un sistema en el que se incorpora un foco en donde se pueden introducir colores para generar imágenes (ver figuras 8).

Figuras 8:



Además de esta variación, a la hora de la realización de la misma, surge un pequeño problema: el aparato es pequeño y hay una gran cantidad de niños que acceden a la vez. Este recurso resulta insuficiente para el uso de todos. Para solucionar este inconveniente se

realizan pequeños grupos y así poder interactuar y utilizar este aparato. Para que el resto de alumnos mantenga la motivación, decidimos llevarlos a la parte de detrás de la sabana donde se están proyectando las imágenes. Desde el otro lado, intentan adivinar lo que están realizando los compañeros a través de las sombras. Así se mantiene la calma. Mientras los compañeros trastean con el aparato, incorporamos una actividad de la situación de aprendizaje: *¿qué siento?*, en donde los niños tienen que intentar reconocer el objeto de la bolsa a través del tacto.

Estas son algunas de las imágenes de la implementación de esta actividad (figuras 9) (Los menores que salen en las imágenes han presentado la autorización firmada de los padres, los cuales permiten la realización y publicación de imágenes de sus hijos en el presente trabajo):

Figuras 9:





4. “Refleja al objeto”

Descripción:

La actividad consiste en reflejar en la pared diversas formas según la composición de los objetos. Estos dan un resultado según la proyección o refracción producida al enfocarlos con un foco de luz. Esta actividad se realiza en una sala con escasa iluminación. A todos los niños se les da una linterna que será su foco de luz y herramienta para ver el comportamiento de la luz en diferentes materiales. En las diferentes partes de la sala hay instrumentos relacionados con la luz y color, desde cristales, espejos, lentes, superficies brillantes... Estos materiales están anclados en el suelo y solo los niños, a través de sus linternas individuales, pueden ir enfocando a estos objetos con diferentes perspectivas. Investigan y prueban las distintas perspectivas con lo que se ve proyectado en la pared. Según a dónde dirigen el foco, se obtienen resultados diferentes.

La duración estimada de esta actividad es de 30 minutos, dejando así suficiente tiempo para que los niños puedan investigar y probar por toda la sala.

Los materiales que se necesitan son:

- Linternas.

- Diferentes objetos que posean propiedades en las que la luz pueda ser refractada o reflejada: cristales, plásticos, lentes, espejos, etc.
- Disponibilidad de una sala oscura sin nada en las paredes.

Los objetivos que se pretenden alcanzar en la realización de esta actividad son:

- Aprender sobre la refracción y proyección de los materiales.
- Disfrutar de espacios artísticos creados por ellos mismos.
- Dotar al alumnado de experiencias artísticas novedosas que permitan un aprendizaje por descubrimiento.

A lo largo de la explicación de esta actividad, comprobamos que estamos fomentando la creatividad. Permitimos a los niños generar y tomar decisiones, conscientes de que hacen que el resultado obtenido sea distinto y único.

En esta sala, los niños tienen libertad de movimiento. Además los espacios son adecuados y seguros para todo el alumnado independientemente de las necesidades que este tenga. Pueden jugar con la linterna y la proyección, o pueden disfrutar de los resultados de sus compañeros.

Los saberes que se trabajan en ella, según la Orden ECD/1112/2022, del 18 de julio, son:

- Bloque A: Recepción y análisis.
- Bloque B: Creación e interpretación.
- Bloque C: Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

En cuanto a las competencias y criterios de evaluación que se trabajan en ella y que también quedan recogidos en la la Orden ECD/1112/2022 del 18 de julio, son:

- CE.EPV.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.

El criterio de evaluación seleccionado para esta competencia es:

3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.

- CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Los criterios de evaluación seleccionados para esta competencia son:

4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa desde la igualdad y el respeto a la diversidad.

4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

La forma en la que se va a realizar la evaluación es mediante observación. Si un alumno tiene una actitud conflictiva hacia la actividad, se pueden tomar anotaciones de lo sucedido para poder paliarlo en ocasiones futuras.

Las diferencias individuales están contempladas a lo largo de toda la actividad, la cual está diseñada para la participación de todo el alumnado.

Esta intervención, gracias al programa *Canva*, se ha realizado con la inteligencia artificial una imagen de los posibles resultados que se pretenden obtener con esta actividad (ver figuras 10).

Figuras 10:



Foto realizada gracias a AI y el programa Canva. 2025

INTERVENCIONES LA NARRATIVA DE LAS SOMBRAS

La intervención en la que se trabaja la narrativa de las sombras es la siguiente:

5. *“Leemos un cuento representado en la pared”*

Descripción:

Esta actividad consiste en contar cuentos a través de las sombras. Las sombras acompañan a la lectura. Es decir, mientras se realiza la lectura del cuento en voz alta se va representando en la pared gracias a las marionetas que dan sombra. Lo que hace que aumenten las posibilidades de acceso a la lectura ya que pueden recibir la información por dos sentidos, la vista y el oído.

Para que los niños puedan participar en esta actividad se les dota de un tiempo libre al inicio de la sesión. Para que el transcurso de esta sea correcto, se divide al grupo en pequeños subgrupos. A partir de esto los niños comienzan a crear sus propias marionetas para la representación de su cuento. En esta actividad se incorporan cuentos tradicionales para ayudar a los niños a avanzar con sus historias. Este tiempo libre permite que jueguen y practiquen con las sombras.

Una vez, pensado y elegido el cuento, tienen que representarlo. El grupo se divide en los que llevan las marionetas y en los que leen el cuento, de esta forma los compañeros que dan movimiento a las marionetas pueden guiarse por la narración.

Una vez terminada la representación por parte de todos los subgrupos, la actividad, se da por finalizada.

Los materiales que se necesitan para la realización de esta actividad son:

- Marionetas adaptadas para producir sombras
- Foco de luz
- Sábana
- Cuentos
- Cartulinas
- Tijeras
- Celo
- Lapiceros

- Folios

La duración estimada de esta actividad es una hora y media, el suficiente para que (los niños dispongan del tiempo suficiente para pensar un cuento y poder representarlo.

Los objetivos que se pretenden conseguir en la realización de esta actividad son:

- Plantear una situación de reto en la que los niños puedan superarse.
- Acercar la lectura a través del arte, aumentando así su interés por ella.

A lo largo de esta actividad, los alumnos son los que a través de su creatividad crean sus marionetas. Utilizan el espacio de sombras como ellos desean. Se organizan según sus propios criterios. Todo ello se puede relacionar con Arno Stern y su taller de pintura “Closlieu”, en el cual, se pone a disposición herramientas, y son los alumnos los que toman las decisiones.

Sin olvidarnos de que gracias a que lo realizan entre iguales, el aprendizaje aumenta, ya que el nivel de atención por parte de los alumnos, cuando se trata de observar o escuchar a los iguales, aumenta considerablemente en comparación a la atención sobre un adulto.

La narrativa de las sombras es una actividad que presenta interdisciplinariedad con las asignaturas *Lengua Castellana y Literatura* y Educación Plástica y Visual. Se fomenta la lectura y se utiliza la representación visual para hacer partícipes de esta a más alumnado.

Los saberes que se trabajan en ella, según la Orden ECD/1112/2022, del 18 de julio, son:

Bloque A: Recepción y análisis (saber ver).

Bloque B: Creación e interpretación (saber hacer).

Bloque C: Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

En cuanto a las competencias y criterios de evaluación que se trabajan en ella y que también quedan recogidos en la la Orden ECD/1112/2022, del 18 de julio, son:

- CE.EPV.2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas, y sus contextos empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.

El criterio de evaluación seleccionado para esta competencia es:

2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como colectiva.

- CE.EPV.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.

Los criterios de evaluación seleccionados para esta competencia son:

3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las capacidades propias.

3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas básicas, experimentando con los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance.

- CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Los criterios de evaluación seleccionados para esta competencia son:

4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.

La evaluación que se realiza para esta actividad es la observación, la cual se asienta en un cuaderno de campo en el que quedan recogidas tanto las observaciones positivas como negativas del alumnado.

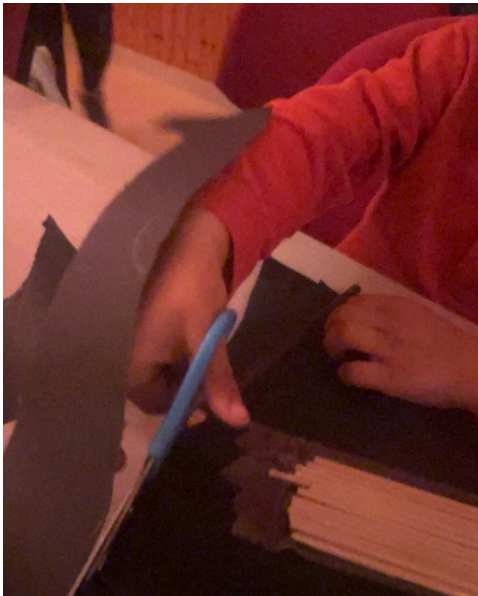
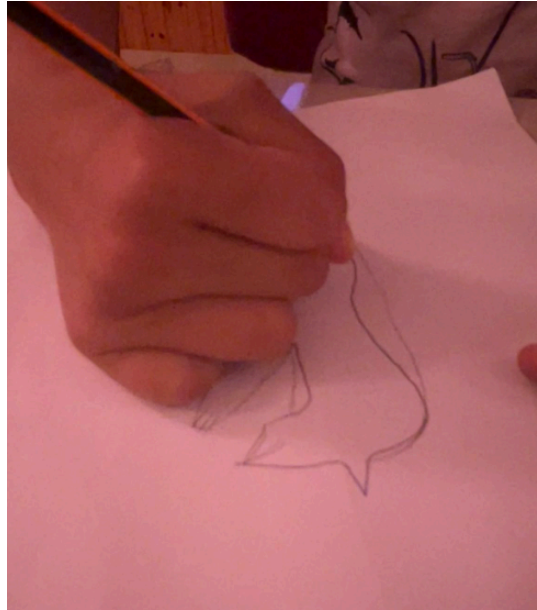
Se contemplan las diferencias individuales. El acceso al espacio de sombras se puede posicionar en el lugar más adecuado para facilitar su acceso. Además, al realizar en grupos el cuento, se les proporcionan más herramientas y apoyo a estos alumnos, favoreciendo la integración social.

Esta propuesta se realiza en Valareña, a la que asisten muchos niños de diversas edades comprendidas entre (4- 11 años). Los menores de 6 años son acompañados por un adulto para asegurar el buen transcurso de la sesión, sin intervenir en la propia actividad.

La participación de los menores es enriquecedora. Vemos cómo son capaces de ponerse de acuerdo mayores con pequeños para crear y representar su propio cuento.

A continuación mostramos varias imágenes de la sesión (ver Figuras 11). (Los menores que salen en las imágenes han presentado la autorización firmada de los padres, los cuales permiten la realización y publicación de imágenes de sus hijos en el presente trabajo).

Figuras 11:



En esta sesión, al finalizar la representación de los menores, se hace una lectura a través de las sombras de “ Mary Poppins”. Esto se realiza para cerrar la sesión y no influenciar en la forma de organizarse ellos y la de realizar el cuento por parte de los menores (ver figuras 12).

Figuras 12:



CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL

Tras finalizar esta propuesta de mejora en la línea de innovación de las modalidades del TFG, descubrimos mediante la experiencia directa las claves de lo que implica y significa acercar el arte a todos los escolares, atendiendo a las diferencias individuales, y junto con nuestros propios intereses pedagógicos. Hemos descubierto el “closlieu” de Arnó Stern y “las líneas de error” del cineasta francés Deligny, que nos han ayudado a reflexionar sobre la didáctica de la práctica artística con todas sus dificultades.

Digamos que el trabajo ha perseguido una recapitulación comprometida de los periodos de prácticas escolares III y las prácticas de la Mención de Audición y Lenguaje acerca de lo que nos mueve en la educación primaria, acerca de la multisensorialidad y la percepción.

Claramente, realizar este trabajo exploratorio de primera mano, ha resultado ser positivo y enriquecedor porque se ha sido sensible a la naturaleza del tema a investigar.

Se ha realizado una reflexión sincera en torno a un modo personal, libre y sincero de enfrentarnos a las obras del arte contemporáneo y a las lecturas de teorías en torno a la expresión, el autismo, la infancia y la educación creadora.

La didáctica propia surge espontáneamente de la práctica continuada de una actitud pura que termina por rebasar los límites de las aulas, centros del entorno rural y talleres improvisados, hasta impregnar la vida cotidiana.

Hemos compartido experiencias y descubrimientos, tanto los niños como las maestras.

Aunque durante el periodo de tiempo que ha durado las prácticas escolares y el tfg simultáneamente, se han tenido pequeñas dificultades; como por ejemplo la planificación y preparación de los materiales, pero que no ha supuesto ningún obstáculo, sino todo lo contrario: un aprendizaje exponencial en la búsqueda de soluciones al respecto.

Realizamos una autoevaluación en el que siendo autocríticos, plasmamos los aspectos tanto positivos como los aspectos a mejorar de este trabajo. Siendo este trabajo satisfactorio, en que se ha experimentado un continuo proceso de aprendizaje personal y formativo.

Desde nuestro punto de vista, creemos que a través del arte, en primaria, todas las particularidades únicas de cada niño deben ser atendidas donde todos los sentidos deben ser trabajados.

La novedad en nuestro trabajo está en la forma en la que están presentadas y adaptadas las actividades al ámbito escolar. Algunas de estas actividades tienen la misma base que otras obras de arte contemporáneas-exposiciones-muestras, pero estas, con descripciones diferentes que hacen que los objetivos de la actividad varíen. Lo que hace que estas actividades sean innovadoras o que sean una propuesta de mejora, es que han sido diseñadas con un objetivo claro, el cual trata de acercar el arte a través de varios sentidos, sin perder de vista los conocimientos que marca el currículo como objetivos de enseñanza.

Otro de los aspectos originales que tiene este trabajo es el rol que tienen los alumnos en todas las actividades, ya que como se ha podido observar a lo largo de las descripciones, los niños son agentes activos en todas ellas, fomentando así que aprendan arte a través del descubrimiento, aportándoles las herramientas necesarias para lograr el aprendizaje pero sin intervenir en sus decisiones.

En todas las actividades propuestas se ha atendido a la diversidad del alumnado, aportando características más flexibles para poder adaptar algún paso si así se requiriera. Para ello, se ha tenido en cuenta el DUA, estableciendo los recursos necesarios para la actividad, los cuales se caracterizan por el fácil acceso y uso de los mismos por parte de todo el alumnado. Esta atención a la diversidad se puede observar en las actividades que se han implementado o bien en el colegio o en la localidad, en ambos han pasado por las actividades alumnos muy diversos, con edades diferentes y con diagnósticos distintos. Todos ellos han podido disfrutar de las actividades y formar parte de ellas, adaptando estas a sus necesidades teniendo en cuenta las habilidades de cada alumno.

Uno de los aspectos relevantes de este trabajo es la presencia de puntos fuertes y débiles. Los puntos fuertes que tiene este trabajo se pueden dividir en dos grandes pilares, uno de ellos es la base teórica con la que se han integrado las actividades y otro de los pilares son las propias actividades que como bien hemos nombrado anteriormente. Son novedosas para ser introducidas en la educación permitiendo así que los alumnos generen mayor creatividad e intereses artísticos a través de las experiencias vividas.

Sin embargo, en este trabajo también existen puntos débiles, los cuales están relacionados con las dificultades encontradas al comenzar con este trabajo. El reto estaba en encontrar actividades originales que no se hubieran realizado para aportar la innovación. Sin embargo, muchas de las ideas de actividades que emergían, ya se habían realizado por artistas contemporáneos. Por lo que hubo que cambiar el modo de ver el objetivo del trabajo e introducir, en estas actividades, cambios que las hicieran novedosas. Observamos la problemática actual de las aulas, con la baja atención sostenida que tienen los alumnos o con la evolución de la creatividad que se ve en los niños. A partir de aquí, diseñamos actividades propias. Para el diseño de estas actividades se establecen características distintas, las cuales, no tienen ni la forma de realización, ni de objetivo, ni de público iguales que actividades anteriores.

Una debilidad que presenta este trabajo es el enfoque inicial, pensado para actividades únicamente destinadas a niños con necesidades especiales, ya que según este enfoque, solo disfrutan y acceden al arte por estas vías los niños con estas características. Sin embargo, se convierte en una oportunidad ampliando las características de los destinatarios a los que van dirigidas. Son muchos más los que pueden lograr los objetivos del trabajo y además las ideas de las actividades se elevan teniendo más actividades que poder realizar.

La posibilidad de aprendizaje de esta propuesta se eleva a muchos más alumnos. Experimentamos con materiales y técnicas diferentes, utilizadas en las propuestas de intervención.

La forma en la que este trabajo evoluciona es variada. Por un lado, nos gusta utilizar estas propuestas en nuestra labor como futuras docentes, y por otro, queremos seguir investigando sobre los contenidos teóricos vistos para su realización.

A corto plazo, la mayoría de estas actividades son aplicadas en un contexto no formal, como se ha visto a lo largo de la enumeración y descripción de estas. Se han realizado intervenciones en un entorno no formal, en la Asociación Semillas de Valareña, nuestra localidad. Tanto mayores como pequeños nos han facilitado espacios para poder llevar a cabo muchas de las actividades propuestas y nos han brindado la participación de muchos niños del pueblo.

Para mejorar las actividades hay que preparar bien las sesiones y tener en cuenta un abanico de pequeñas actividades a las que recurrir si es necesario. Ejemplo de ello es la propuesta de “creamos nuestro propio cuadro”, realizada en el colegio de Prácticas III. Al ser demasiados alumnos para usar el mismo aparato de luz, se puede alternar con otra actividad, la de las bolsas opacas con objetos para trabajar la percepción háptica. Así se mantienen entretenidos hasta que llegue su turno.

Finalmente, como autoevaluación personal de este trabajo, hay varios aspectos claves que mencionar que han hecho que el nivel de conocimientos y motivación aumenten. La investigación realizada ha hecho aumentar los conocimientos sobre la materia, abriendo un campo de posibilidades que al principio no sabíamos cómo relacionar y llevar a cabo. Trabajar la creatividad en los niños es un objetivo que se ha logrado con los niños y personalmente. La necesidad de inventar y buscar actividades novedosas han hecho que desarrollemos nuestra creatividad. Por otro lado, cabe destacar el nivel de motivación, lo que empezamos con inseguridad y baja motivación se ha ido retornando hacia una motivación

clara que ha hecho que implementáramos nuevos descubrimientos y seguir impregnándonos de nuevas técnicas que llevar a la escuela.

Nos gustaría rescatar una cita de Nelson Mandela que dice “La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo” a la que añadiremos “utilizando el arte para disfrutar y comprender el mundo”.

REFERENCIAS

Admin, U. (2021, 17 mayo). El arte experiencial e inmersivo de teamLab inunda CaixaForum Barcelona. MediaHub de la Fundación «la Caixa». <https://mediahub.fundacionlacaixa.org/es/cultura-ciencia/cultura/museos-centros-culturales/2021-05-17/arte-experiencial-e-inmersivo-teamlab-inunda-caixaforum-barcelona-867.html>

Almeida Velasteguí, A. M. (2021). *La motricidad fina y su importancia para el desarrollo integral de niños y niñas de educación inicial II* (Bachelor's thesis).

Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/equidad/alumnado-neae.html>

Artespana (2025, 24 enero). *Pescadora con su hijo de Sorolla* Artespana - Imprenta Valencia.

BOA (2022, 27 de abril) Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Colecciones en Red - Museos. (s/f). Recuperado el 5 de mayo de 2025, de <https://ceres.mcu.es/pages/ResultSearch?txtSimpleSearch=Pescadora%20con%20su%20hijo,%20Valencia&simpleSearch=0&hipertextSearch=1&search=simple&MuseumsSearch=&MuseumsRolSearch=1&>

EDUCACIÓN CREADORA - kutsu. (2022, 18 marzo). Kutsu. <https://kutsu.eus/educacion-creadora/?lang=es>

Escobar, E. C. M. (2015). El títere como herramienta de trabajo en arteterapia. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 10, 301-317.

<https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/materialterciario/artes%20visuales/CUARTO%20A%C3%91O/cuartosem4/4to%20A.v%20Taller%20R.%20E%20MARIANA%20SOBA%20E%20titere%20como%20herramienta%20en%20Arteterapia.pdf>

Escurra, I. R. (2019, 26 mayo). La percepción táctil o háptica. ABC Color. <https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/la-percepcion-tactil-o-haptica-577402.html>

https://artesspana.es/pescadora-con-su-hijo-de-sorolla/?srsltid=AfmBOoqgNIOmZo8qwm_Z5zIUcc9mu0561qvN4Kj-BBfNfZFTidko32zd

M.C. Etchepareborda, L. Abad-Mas, J. Pina-Mulas. Multisensory stimulation. *Rev. Neurol.* **2003**, 36(Suplemento 1), 122. <https://doi.org/10.33588/rn.36S1.2003004>

Martínez, M. D. L. (2011). Técnicas, materiales y recursos utilizados en los procesos arteterapéuticos. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 183-191.

Masdearte. (2025, 22 enero). *Alegría y Piñero en el C3A de Córdoba, dos caras del material.* Información de Exposiciones, Museos y Artistas. <https://masdearte.com/alegria-y-pinero-de-ida-y-vuelta-c3a-cordoba/>

Mesas Escobar, E. C. (2021). En torno al arte y la diversidad funcional prácticas artísticas participativas para la Inclusión de las personas con diversidad funcional en el arte contemporáneo. *Proyecto de investigación.* <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/105824>

Naé, R. (2021, 27 marzo). Juan Sorrentino. *RevistaNAÉ.* <https://revistanae.wixsite.com/revistanae/post/biograf%C3%ADa-de-juan-sorrentino>

Objetivos de desarrollo sostenible. (s. f.). UNDP. <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals/educacion-calidad>

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.

Planella, J., Gallo, L. E., & Ruiz, L. A. (2019). FERNAND DELIGNY: MAPAS, CUERPOS y PEDAGOG AS. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134157920004/html/>

Raí, Merlina (2019, 26 septiembre) Derrumbe. <https://merlinarani.xyz/2019/09/26/derrumbe/>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2025, 18 de abril) *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.8 en línea]. <https://dle.rae.es>

Rtve. (2023, 27 noviembre). Javier Gomá, Israel Elejalde, Albert Camus y Fernand Deligny. RTVE.es. <https://www.rtve.es/play/audios/el-ojo-critico/javier-goma-israel-elejalde-albert-camus-fernand-deligny/7021393/>

Rubilar-Medina, J. E. (2019). Percepción háptica, objetos y repertorios visuales: una experiencia para repensar la materialidad en educación artística infantil. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, (2).

Sousa, D. A. (2010). The Influence of Synesthesia on Cognitive and Creative Processes. Implications for Education.

STERN, ARNO. (2022, 22 abril). Traficantes de Sueños. <https://traficantes.net/autorxs/stern-arno>

Universidad Complutense de Madrid (S.f) Eva Mesas Coordinadora. Máster de Arteterapia UAM. <https://www.ucm.es/masterarteterapia/file/eva-mesas-cv-ucm?ver>

Procedencia de las imágenes:

FIGURA 1 “ <i>De ida y vuelta</i> ”	https://masdearte.com/alegria-y-pinero-de-ida-y-vuelta-c3a-cordoba/
FIGURA 2 “ <i>Sound Canvas</i> ”	https://www.juansorrentino.com.ar/Sound-Canvas
FIGURA 3 “ <i>Derrumbe</i> ”	https://revistanae.wixsite.com/revistanae/post/biograf%C3%ADa-de-juan-sorrentino
FIGURA 4 “ <i>¿Qué siento?</i> ”	Creación propia
FIGURA 5 <i>Pescadora con su hijo</i>	http://mismuseos.net/comunidad/metamuseo

	/recurso/pescadora-con-su-hijo-valencia/7173f003-9678-45b8-84af-951d67a895a4
FIGURA 6 <i>Ejercicio de experimentación táctil- visual</i>	Programa Canva https://www.canva.com/es_es/generador-imagenes-ia/?utm_source=google_sem&utm_medium=cpc&utm_campaign=es_es_all_balanced-generic_magic-media-image_lower_revacq_conversion_em&utm_adgroup=es_es_all_balanced-generic_free-ai-image-generators_lower_revacq_conversion_em&utm_keyword=generadores+de+im%C3%A1genes+ai+gratis&gad_source=1&gad_campaignid=21136297373&gbraid=0AAAAAC_3nleuM-MovOSQVXI_UCGSFza5h&gclid=CjwKCAjwuIbBBhBvEiwAsNypvcW57wb39rMjiTmS542mVTh2iv1JrXgOu-ndmxOAYqp3HxYjo6u7qBoCZuwQAvD_BwE&gclid=aw.ds
FIGURA 7 <i>“Arte, tecnología y mundo natural”</i>	https://www.elespanol.com/el-cultural/arte/20210519/fundirse-arte-caixaforum/582443636_0.html
FIGURA 8 <i>Aparato luz y color</i>	Creación propia
FIGURA 9 <i>“Crea tu propio cuadro”</i>	Creación propia
FIGURA 10 <i>“Refleja el objeto”</i>	Canva https://www.canva.com/es_es/generador-imagenes-ia/?utm_source=google_sem&utm_medium=cpc&utm_campaign=es_es_all_balanced-generic_magic-media-image_lower_revacq_conversion_em&utm_adgroup=es_es_all_balanced-generic_free-ai-image-generators_lower_revacq_conversion_em&utm_keyword=generadores+de+im%C3%A1genes+ai+gratis&gad_source=1&gad_campaignid=21136297373&gbraid=0AAAAAC_3nleuM-MovOSQVXI_UCGSFza5h&gclid=CjwKCAjwuIbBBhBvEiwAsNypvcW57wb39rMjiTmS542mVTh2iv1JrXgOu-ndmxOAYqp3HxYjo6u7qBoCZuwQAvD_BwE&gclid=aw.ds
FIGURA 11 <i>“Leemos un cuento representado en la pared”</i>	Creación propia
FIGURA 12 <i>“Mary Poppins”</i>	Creación propia

Anexos

Anexo A: “ Lista de cotejo ¿Qué siento?”

	Mal	Bien	Muy bien	Observaciones
Actitud positiva en la sesión				
Participación				
Creatividad de ideas				
Confianza en sí mismo				
Respeto a los compañeros				
Utilización de diferentes técnicas artísticas				