

[UNIVERSIDAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN]

INTELIGENCIA CREATIVA

[Programa formativo para maestros de
Educación Infantil]

PROYECTO EDUCATIVO

Cristina Giménez Sánchez

[2015]

RESUMEN: Como autora del presente Trabajo Fin de Grado, propongo educar en la creatividad, para el cambio y formar a futuros alumnos capacitados con iniciativa, confianza, sin miedo a arriesgar y preparados para desafiar las dificultades que se les presentan a diario; ofreciéndoles las herramientas necesarias para que a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, se favorezcan habilidades y potencialidades tanto individuales como grupales. Abriéndose con él, una nueva reflexión sobre las particularidades que presenta nuestro sistema educativo, al comparar las características de una educación creativa. Se mencionan pues, una serie de necesidades por las cuales surge ésta propuesta, junto a sus objetivos e intenciones fundadas; exponiendo una sucesión de recomendaciones metodológicas para educar en la creatividad.

Pero para que éste diseño pueda llevarse a cabo, es necesario la implicación colectiva tanto del profesorado como de las familias, desde una perspectiva en la que se favorezcan las distintas inteligencias junto a los valores personales y sociales como lo son la autoestima, la solidaridad y la cooperación.

PALABRAS CLAVE: Educar la creatividad, formación de nuevas sociedades, educar en valores, inteligencias múltiples, y competencias personales.

INDICE

ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN EDUCATIVA.....	1-5
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	5-6
DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	6-7
• Cuadro 1. (Objetivos del proyecto)	
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	8-10
PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES.....	11-15
• Cuadro 2. (Cronograma de trabajo)	
RECURSOS HUMANOS, MATERIALES Y ECONÓMICOS.....	15-17
EVALUACIÓN.....	17-20
• Cuadro 3. (Objeto de evaluación).....	17-18
• Cuadro 13. (Resumen de la evaluación de los resultados).....	19-20
REDACCIÓN DEL PROYECTO TERMINAL.....	20-21
• Cuadro 14. (Análisis del proyecto).....	21
BIBLIOGRAFÍA.....	22-24
• Webgrafia.....	24
ANEXOS.....	25-47
1. Registro de sesiones.....	25-38
• Cuadro 4. (Registro de sesión primera).....	25-27
• Cuadro 5. (Registro de la sesión segunda).....	27-30
• Cuadro 6.(Registro de la sesión tercera).....	30-31
• Cuadro 7. (Registro de la sesión cuarta).....	32-34
• Cuadro 8. (Registro de la sesión quinta).....	34-37

- Cuadro 9. (Registro de la sesión sexta).....37-38

2. Tablas de evaluación.....39-46

- Cuadro 10. (Tablas de evaluación).....39-40
- Cuadro 11. (Tablas de evaluación).....40-42
- Cuadro 12. (Tablas de evaluación).....43-44
- Cuadro 13. (Tablas de evaluación).....45-46

3. Actividades complementarias.....47-49

ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN EDUCATIVA

Hoy día, como consecuencia de la actual organización del sistema educativo es frecuente cometer el error de penalizar el riesgo creativo, al no incentivarse el libre desarrollo de sus capacidades. Muchos niños que creen en su propio talento, dejan aflorar sus habilidades e inquietudes espontáneamente; pero nuestro sistema educativo pone trabas a ese proceso natural, dando como resultado a niños avergonzados que tienden a copiar a sus compañeros por miedo a equivocarse y recibir críticas negativas hacia su persona ya sea por parte de los docentes o familiares. Con esta dinámica educativa tan sólo lograremos que el niño deje de ser original y tienda a copiar al resto.

Se trata de que la educación nos ayude a encontrar la clase de inteligencia que poseemos para satisfacer las necesidades que nos exige el Estado moderno: “innovación”. Estamos cansados de ver como se repite la estimulación del pasotismo, el conformismo y la repetición. Pero el problema es que la gran mayoría de personas malgastan su tiempo haciendo cosas que creen que les hará ser productivos y aceptados, cuando eso no es lo que les interesa o les gusta hacer. Tienen miedo a equivocarse. Y si no estamos preparados para equivocarnos, no acertamos. No seremos originales y copiaremos a esa mayoría de personas que siguen creyendo en la imposición de un sistema mediocre. **¡A todos se nos da bien hacer algo! Aprendamos a potenciarlo. Encontremos nuestro elemento y seamos originales en ello, para lograr la reforma que tanta falta le hace a nuestra sociedad.**

Si para nuestro país, nuestra sociedad y este nuestro sistema educativo, lo importante es crear aprendizajes para la vida y formar sociedades creativas y con sujetos activos, ¿por qué imponer tanto a maestros y niños un currículo tan estrecho? En realidad nuestro sistema, se centra en medir un conocimiento y unas habilidades de acuerdo a sus edades, centrando la atención en el resultado final. La educación creativa es una necesidad que no nos hace inteligentes, pero nos proporciona ciertas competencias y rutinas mentales, estrechamente relacionadas con la naturaleza social del ser humano. Consecuencia de gran utilidad, para atender a la diversidad en el aula. Como dice Ken Robinson, (2010): *“La creatividad se aprende igual que se aprende a leer”. Es puro método. Se puede aprender creatividad incluso después de que el sistema nos la haya hecho desaparecer.”*

Si consiguiésemos unir la creatividad a nuestro “elemento”, es decir, a aquello que nos apasiona hacer, estaríamos creando una diversidad mayor. Estaríamos creando talentos; originalidad. Deberíamos de estar obligados a descubrir lo que se le da bien y lo que le gusta a nuestro alumnado. Pues tendrían más oportunidades de auto realizarse y de construir una sociedad mejor. El problema está en ignorar que lo realmente importante es la forma de instruir; la forma de hacer que los alumnos aprendan por sí mismos, y que pierdan ese miedo al error; porque con él o gracias a él, también aprendemos.

El enfoque de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, nos muestra que el ser humano posee las llamadas inteligencias y capacidades artísticas que se activan dependiendo del contexto en distintas manifestaciones. Ésta teoría se desarrolló como un planteamiento de la cognición humana que se puede someter a contrastes de tipo empírico.

Cada inteligencia forma parte de una herencia genética que se presenta al menos en su nivel básico, indistintamente de la educación o del apoyo cultural, percibiéndose a través de las distintas etapas del desarrollo. Se llega a ellas, a través de un sistema simbólico: al lenguaje a través de historias o frases, a la música por canciones, a la comprensión espacial por dibujos, al conocimiento corporal a través de la expresión gestual y la danza... y a medida que avanza este desarrollo, se llega a la educación formal. Esas inteligencias a las que aludía Howard Gardner son: Lógico-matemática, lingüística-verbal, visual-espacial, musical/auditiva, quinesésico-corporal, social-interpersonal, intrapersonal (autoconocimiento), e inteligencia naturalista.

Michael J. Gelb (1998), tras analizar estas inteligencias, añadió los siguientes principios de los que se inspiró en la vida de Leonardo Da Vinci y que nos sirven como referencia para el diseño de ampliación del currículo en los sistemas formales y no formales, vinculados a las competencias que se esperan concebir de los alumnos: Principio de curiosidad. Actitud y búsqueda del conocimiento; Principio de demostración. Poniendo a prueba el conocimiento tras la experiencia, persistencia y la disposición a aprender de nuestros errores; Principio de la sensación. Trabajando con los sentidos; Principio de la paradoja. Aceptando lo desconocido; Principio de arte/ciencia. Equilibrio entre ciencia y arte, lógica e imaginación. Pensando con todo el cerebro; Principio de corporalidad.

Cultivando la gracia de la condición física y el deporte; y Principio de la conexión. Reconociendo la vinculación de los objetos y fenómenos de la realidad.

Como podemos observar, el arte involucra un componente temporal y contingencial para entenderlo como un proceso donde objeto y sujeto son parte de una relación de interdependencia. Como decía Jackson (1994): *“las artes deben enseñarse porque abren la puerta a una expansión de significado y a una capacidad más amplia para experimentar el mundo”*. Pero la sociedad de hoy en día considera el aprendizaje como una simple concepción de conceptos memorizados, disciplinas, reglas y límites que contraponen al arte. Por supuesto que la enseñanza determina los procedimientos, pero las artes son parte de esos recursos y medios que utiliza la enseñanza, para lograr que los niños sean capaces de construir su propio aprendizaje unido a su propia identidad: sujetos que se cuestionan las cosas, se conocen a sí mismos, y se adaptan a su medio de modo crítico.

En un artículo creado por Jesús C. Guillén del departamento de Neurodidáctica, titulado *¿porqué el cerebro humano necesita el arte?*, han extraído una serie de documentaciones y debates muy interesantes sobre el educar con arte. En él se cita a Posner, (2008), quien observó indicios claros de que las actividades artísticas son muy importantes pues, ciertas disposiciones de la corteza visual solo responden a tonos musicales, una parte importante del cerebro y del cerebelo influyen en la coordinación de los movimientos; por ejemplo para hacer una escenificación teatral, intervendrían regiones del cerebro especializadas en el lenguaje oral enlazadas con el sistema límbico, que facilitan los componentes emocionales; y además nuestro sistema de procesamiento visual genera imágenes reales o imaginadas con la misma facilidad. Esto último, fue demostrado a través de un estudio realizado por Thompson, donde quedó patente, que la visualización es la herramienta de los procesos de memorización.

Además, se han realizado otros estudios para implementar la educación artística donde evidencian los resultados más eficaces, en los programas en los que se integran plenamente las artes en las disciplinas del currículo. Entre ellos, Rakin y Redmond (2004:1) establecen los más significativos: Mayor compromiso emocional, los alumnos trabajan de forma más activa y aprenden unos de otros, los trabajos cooperativos convierten las clases en comunidades de aprendizaje, todas las asignaturas posibilitan

aprendizajes elementales a través de las artes, el profesorado se implica y colabora más. Además tienen mayores expectativas hacia su alumnado, el currículo se vuelve más efectivo al basarse en un aprendizaje por proyectos, la evaluación es más flexible y variada y las familias se implican más.

Del aprendizaje de las artes, tres son los factores que éstos pueden ayudar a mejorar y además, resultan ser imprescindibles desde la perspectiva neuro-educativa. Veámoslas pues, con estudios realizados:

1. **La memoria:** Se diseñaron dos tipos de unidades didácticas con materias científicas. En una utilizaron enfoques tradicionales y en otra se integraron las artes. Los resultados desvelaron que los alumnos que participaron en actividades en los que se integraron las artes, mejoraron su memoria a largo plazo. Especialmente los alumnos que tenían dificultades lectoras. (Hardiman et al., 2014, citado en Guillén, 2015: párr. 6).
2. **Las emociones:** Se quiso analizar durante tres años, como afectaba la integración de diferentes programas artísticos al desarrollo personal de niños, pertenecientes a entornos socioeconómicos desfavorecidos. En la primera parte, se dejó que los alumnos eligiesen entre diferentes formas artísticas como música, pintura, diseño de máscaras... en la segunda parte, se eligieron los medios artísticos a través de un trabajo cooperativo; y en el última parte, todos los alumnos escenificaron una obra de teatro y se grabó un video sobre la propia comunidad escolar. Los estudios revelaron que durante la aplicación del programa los estudiantes mejoraron sus habilidades artísticas y sociales, redujeron sus problemas emocionales y desarrollaron competencias interpersonales tales como la comunicación, la cooperación o la resolución de conflictos.(Wright et al., 2006, citado en Guillén, 2015:párr. 7).
3. **La creatividad:** Las artes enseñan que suele haber más de una solución para los verdaderos problemas de la vida y que la imaginación es la guía para solucionarlos; que es necesario analizar diferentes perspectivas y que no siempre hay una regla a seguir, para tomar decisiones. (Eisner, 2014, citado en Guillén, 2015:párr. 8).

Se presentan a continuación algunos de los proyectos analizados, que están relacionados con el programa propuesto sobre Inteligencia Creativa: “Creatividad y proyectos de innovación educativa” de Eduardo Pazos y “Arteterapia en Educación Especial” de Evelin Daniela.

Ultimando el análisis de la situación educativa, se llevará a cabo el planteamiento propuesto en sujetos de entre 3-4 años, que se encuentran cursando su primer año de preescolar en el colegio católico-concertado “La Asunción”. Al realizar las prácticas en dicho centro, se podrá distribuir la metodología del trabajo en 2/3 sesiones por semana durante un periodo de 45 días en total, incluida su evaluación en el mismo tiempo establecido. Será el propio centro, quién proporcione gran cantidad de los materiales que vayamos a necesitar para llevarlo a cabo.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Ya en la aparición de los primeros jardines, Froebel radicaba al arte como uno de los integrantes más importantes para la educación del niño; y es que, durante todo nuestro desarrollo y de forma natural, cuando somos niños jugamos, bailamos, dibujamos y realizamos una variedad de actividades artísticas de forma natural e imprescindibles para un correcto desarrollo motor, cognitivo, sensorial, emocional y cerebral; puesto que nos permite aprender a aprender de forma divertida, e intentamos además mejorar, para mostrar orgullosos nuestros resultados a los demás. Sin quererlo estamos entrenando nuestro autocontrol.

Pero el arte en sí pertenece a un asunto del genio innato, por lo que su aprendizaje tiene un resultado limitado. Pertenece al ámbito subjetivo y por tanto es difícil de objetivar en ciertos contenidos y más difícil aún clasificarlas de manera objetiva. Esto iría totalmente paralelo a lo que nuestro sistema educativo quiere: Medir conocimientos y habilidades de acuerdo a edades para obtener un resultado final.

No obstante, éste no es el único impedimento. También encontramos la distinción diltheyana entre ciencias de la materia y ciencias del espíritu, expuestas por Morales. JJ, (2011, p. 206.):

La idea de que el conocimiento de las artes, sea un conocimiento distinto al de las ciencias, es una cuestión ampliamente reconocida. Por ejemplo Efland (1997:103), lo

relaciona con el arte, en función de la terminología de Spiro y otros (1988), con la clase de conocimiento “mal estructurado”; por lo que es difícil de programar, preparar en forma de objetivos y evaluar con procedimientos convencionales.

Pero en las aulas se necesita trabajar en creatividad, para enseñar a los sujetos a ser originales, e impulsarles al descubrimiento de su “elemento.” Si propulsamos el uso de ambas, también se crea diversidad. Partiendo de la idea de que el arte no se puede enseñar... existen otras cosas que se pueden adquirir actividades y experiencias artísticas. Pues si nos vamos al planteamiento de Dewey (1934) sobre el arte como experiencia y el concepto de cultura del juego de Mauritsen (2002), vemos como se reflexionó sobre el arte como experiencia y su importancia de incluirlo en el currículo escolar. Esto significa estar y ser, sentir y hacer en el momento conciencia del mismo. Si lo unimos a la cultura del juego, significa ver distintas formas de expresión, técnicas estéticas, formas de organización y actuación; concierne directamente a la participación y a la actividad del alumnado. Haríamos uso de una educación social despertando la sensibilidad, fomentando el crecimiento personal, desarrollando la capacidad crítica y la originalidad, y aumentando la autoestima de nuestros alumnos.

DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO

GENERALES	ESPECIFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer e identificar figuras geométricas. • Reconocer algunas interacciones con el mundo físico. • Respetar el medio ambiente. • Crear competencia en la comunicación lingüística. • Desarrollar las habilidades articulatorias. • Desarrollar la construcción de frases empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas. • Ser original a la hora de contar historias o representar una obra artística. • Valorar las ideas de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad. • Potenciar y estimular la imaginación. • Buscar alternativas de trabajo. • Analizar morfológicamente. • Generar ideas ingeniosas. • Ejercitar la memoria. • Crear situaciones positivas. • Ejercitar el juego y la diversión vs. El trabajo y la rutina. • Cuestionar problemas. • Relacionar palabras. • Potenciar la inteligencia musical/auditiva. • Fomentar el pensamiento visual-espacial. • Ponerse en el lugar de otro.

<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la escucha en silencio. • Realizar expresiones artísticas • Reconocer ideas o sentimientos que contiene una obra y apreciar sus movimientos. • Desarrollar la creatividad y sensibilidad en la elaboración de obras plásticas. • Apreciar las obras de arte y experimentar con diferentes técnicas. • Iniciarse en los conocimientos de algún pintor famoso a través de sus cuadros o poemas. • Desarrollar habilidades de pensamiento a través del arte: analizando, razonando y cuestionando el arte. • Iniciarse en la descripción de lugares. • Disponer de una actitud positiva a la hora de realizar actividades artísticas o elaborar producciones colectivas. • Utilizar la música para desarrollar un conjunto de emociones y sensaciones que posibiliten su sensibilidad. • Aprender una canción acompañada con gestos y movimientos. • Moverse coordinada y rítmicamente siguiendo el fragmento musical. • Participar con gusto en escenificaciones y coreografías grupales. • Identificar, reconocer y producir sonidos de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar imágenes basadas en la actividad del subconsciente. • Generar ideas a través de asociaciones con imágenes hipnagógicas. • Incrementar la cohesión y la comunicación en el grupo. • Fomentar la interiorización de valores. • Ayudar al alumnado a descubrir sus potencialidades. • Conducir al desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa. • Estimular la observación para describir fenómenos sociales o naturales. • Interiorizar las matemáticas como conjunto de contenidos relativos al espacio, tiempo y formas geométricas.
--	---

Cuadro 1. (Objetivos del proyecto)

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

¿Cómo surgió el problema?

El arte es probablemente la actividad más singular que lleva a cabo el ser humano conocido como “homo sapiens” (hombre inteligente y de pensamiento). Es por ello que René Huyghe, (1972) llegó a decir: *“no hay arte sin hombre, pero quizás tampoco hombre sin arte”*. El arte, ha estado presente en nuestras vidas desde los inicios de la existencia. Las civilizaciones anteriores, representan el desarrollo histórico del ser humano, gracias a sus expresiones artísticas. Todas ellas representan el nivel de desarrollo alcanzado por civilizaciones como la griega, romana, moderna o postmoderna... Y es desde entonces, que se ha visto el arte, como un elemento esencial de “auxilio” al ser natural, producto de las recepciones sensitivas y de toda la experiencia socio emocional que ocurre en el propio entorno; sus propios logros se interpretan a la vez de su propia cultura y experiencia social, de las comunidades urbanas... es un arte popular, trastocado por la pedagogía para ser un recurso apropiado del saber para recuperar la propia humanidad como expresaba Paulo en la Pedagogía del Oprimido.

Y es que, se utiliza el arte en instituciones como: centros sociales, residencias, actividades de ocio y tiempo libre, en turismo, en cultura, en centros de reeducación, en cárceles, en centros psicoterapéuticos... porque el arte es en sí, una forma de descubrir y entender el mundo.

¿Cómo voy a resolverlo?

Aspin (1986) cree que las artes solicitan técnicas de evaluación en relación con su medio de actuación. Es, donde cobraría sentido la teoría de Gardner sobre las inteligencias múltiples mencionadas anteriormente; donde indica que la forma de pensamiento de las artes no puede ser extrapolado al resto de asignaturas. Es decir, tratar de establecer un clima de estudio artístico a través de la evaluación de las carpetas de trabajo. En este sentido, como evaluadora incluiré las pruebas objetivas (actividades) como fracciones del trabajo realizado en un periodo de tiempo específico, sin ser manejadas como tareas independientes. Obviando, que lo importante no es el producto final, sino el proceso que lleva en él.

Al ir implicadas diferentes disciplinas en la Educación Creativa, en los procesos de evaluación se utilizarán distintas estrategias como la estética y su capacidad para emitir juicios estéticos o artísticos:

1. Juicio: Proceso donde se aplica una serie de criterios determinados que han de ser comprendidos y compartidos tanto por el docente como por el educando. Requiere de gran objetividad
2. Evaluación: Se da la misma importancia a la objetividad como a la subjetividad. Los valores son más abiertos a la negociación y la flexibilidad es mayor. Equivale a la evaluación sumativa-cientificativa.
3. Valoración: Equivale a la evaluación formativa; y para que sea autorreguladora del aprendizaje, se introducirán en el ámbito escolar según las ideas de Gardner (1995): Énfasis en la evaluación por encima del examen; evaluación simple, natural y en el momento indicado. Como parte esencial del proceso, estableciendo una buena planificación del trabajo y utilizando agendas, diarios o portafolios que muestren el seguimiento; atención hacia las diferentes individualidades, los niveles evolutivos y las distintas formas de habilidad como sensibilidad del profesor evaluador de manera formal o intuitiva; y empleo de la evaluación en provecho del estudiante, proporcionando retroalimentación para el alumno y sirviendo para identificar puntos fuertes y débiles. Se trata de negociar el trabajo y no la evaluación.
4. Regulación: Proceso continuo con carácter diagnóstico, exploratorio. Evalúa el pasado, el presente y sirve para el futuro aprendizaje, las percepciones, autorregulaciones y autoevaluaciones que el alumno tiene de sí mismo, lo que se necesita negociar criterios. Aparece dentro de los contenidos actitudinales.
5. Evaluación objetiva y subjetiva: Es decir, transactiva. Se encuentra en medio de la experiencia subjetiva y objetiva (Establecida por Dewey (1949).

¿Qué aprendizaje espero que alcancen mis alumnos?

Como hemos visto, la práctica de cualquier método relacionado con el arte aporta factores emocionales que hacen ver el mundo desde perspectivas más estéticas y profundas. Por lo que a través de actividades creativas, los alumnos se encontrarán

motivados para seguir aprendiendo y por tanto su atención y adquisición de aprendizajes se desarrollarán más fácilmente; al igual que su desarrollo personal. Pero esto no es todo. En Educación artística, los dominios a desarrollar y a evaluar como proceso y resultado no solamente son subjetivos, creativos y expresivos. Eisner, (1979) tras los estudios de Barkan, (1962) señala otras magnitudes del aprendizaje en función de las dimensiones del arte y que con el desarrollo de éste proyecto deberían alcanzar:

1. Productivo: Creación de obras donde la mejoría efectiva aparece como objetivo según elementos como la habilidad técnica en el empleo de materiales e instrumentos, aspectos estéticos y expresivos, e imaginación creativa.
2. Crítico: Apreciaciones y juicio estético. La educación aquí pretende elevar la capacidad perceptiva, analítica y evaluativa de los estudiantes a través de capacidades de observación y descripción de elementos literales, fácticos, visuales, materiales, etc; de la interpretación de obras, traduciendo y relacionando lo visual con cualidades emocionales o significativas; y a través de una evaluación donde exista un juicio en función de otros marcos de referencia, identificando acciones y procesos posibles, que son evaluables al ser analizables.
3. Conceptual: Ámbito social, histórico y cultural. El objetivo es entender esos conceptos y sus relaciones.

¿Qué utilidad tiene? ¿Quiénes son los beneficiarios?

Los elementos disciplinares con implicaciones emotivas y actitudinales, nos remiten al estudio sobre la creatividad y su evolución, tomando entonces como referentes, los aspectos evaluables más representativos y significativos de la enseñanza; partiendo de la construcción de significados, creencias y motivaciones de las sujetos implicados y de las características del proceso educativo no observables directamente, ni susceptibles de experimentación que Gardner (1995), nos hace entender en su libro sobre las mentes creadoras, descifrando la creatividad como: un proceso interactivo de talento individual (en relación a las inteligencias múltiples), una disciplina que fomenta las creaciones donde trabaja un sujeto, y como ámbito circundante que emite el juicio a las cualidades de los sujetos, junto a las producciones valoradas por las sentencias de los expertos.

Los beneficiarios de este método sería el nivel de Educación Infantil del colegio católico concertado “LaAsunción”, trabajando la creatividad en las distintas materias que se imparten en el centro con un periodo aproximado de 6 semanas en total.

PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES

A continuación presentamos un cronograma donde se indica la planificación de las acciones a seguir. Toda meta y objetivo establecido para cada sesión debería ser alcanzando por el alumnado en una media de 6 semanas; al final del periodo establecido para el proyecto. Puesto que disponemos de poco tiempo para ponerlas en práctica y poderlas compaginar con el curso que siguen las aulas, las actividades de éstas sesiones, se repetirán a lo largo de todo el proceso en dos o tres ocasiones más, para al final poder evaluar los resultados de forma más eficaz.

Actividades	Metas que se esperan del alumnado y tiempo
<p>1. Baile fin de curso. Responsable profesor tutor y coordinadora del proyecto</p>	<p>El objetivo principal es acercarse al alumnado para conocer mejor su forma de desenvolverse en los distintos ritmos musicales, y utilizar la música como instrumento, para fomentar en el desarrollo de los alumnos emociones y sensaciones que posibiliten el desarrollo de su sensibilidad. Se busca motivar la atención y el gusto por la música, potenciar la autonomía, la iniciativa personal y emocional, el desarrollo armónico del alumnado... y hacer que se sientan los auténticos protagonistas en una escenificación donde habrá muchos familiares y amigos viéndolos bailar.</p> <p>Una vez comenzados los pasos y todo el desarrollo de la organización de la actividad se espera que en el periodo de un mes, los sujetos hayan interiorizado y memorizado los pases y distribuciones por el escenario, moviéndose coordinada y rítmicamente de forma grupal.</p>
<p>2. Aprender e interpretar nuevos conceptos. Responsable: Profesor tutor y coordinadora del proyecto</p>	<p>Se pretende desarrollar la creatividad del alumnado y potenciar la comunicación lingüística construyendo frases con ayuda de imágenes. Del mismo modo se requiere el desarrollo de la interiorización espacial: abierto/cerrado y se trabajará en al menos 3 sesiones más.</p> <p>Al final del periodo de 6 semanas, los niños no deberían de presentar problemas para realizar correctamente este tipo de actividades o diferenciar estas dos orientaciones. Su imaginación tendrá mucho que ver a la hora de evaluar su estrategia lingüística.</p>

- | | |
|--|---|
| <p>3. Juegos lógicos.
Responsable:
Profesor tutor y coordinadora del proyecto</p> | <p>Como sabemos, los juegos lógicos son una herramienta para fomentar multitud de cualidades entre ellas, la competencia lógico-matemática, la capacidad de atención, las asociaciones... se trabajarán actividades de ésta índole durante todo el proceso. Al realizar la evaluación, los niños deberían emplear sus propios medios para definir una figura geométrica o representarla a través de los materiales que se les proporcionen en otras actividades de esta modalidad.</p> |
| <p>4. Medidas.
Responsable:
Profesor tutor y coordinadora del proyecto</p> | <p>Con ésta actividad se hace mayor hincapié a la interiorización de diferentes formas de medida. Se espera que los educandos piensen en otras posibilidades por sí solos, haciendo uso de su propio razonamiento lógico. Con ayuda de las regletas aprenderán a interiorizar las cantidades mayor y menor que, las secuencias numéricas, y diferentes longitudes... todas encaminadas principalmente al desarrollo lógico-matemático. Se pretende la interiorización de éstos contenidos al final del periodo de 6 semanas, al haber trabajado éstas actividades en otras sesiones.</p> |
| <p>5. ¿A qué sabe la luna?.
Responsables:
: Director, coordinador del proyecto, profesor tutor y profesores secundarios</p> | <p>Se confía en que el alumnado descubra diferentes formas de expresión y herramientas artísticas, para que tras finalizar el programa educativo, puedan emplear todos los materiales trabajados y recrear su propia obra de arte. De esa forma podremos evaluar los últimos trabajos artísticos al compararlos con sus primeros dibujos. Además, es una forma muy divertida de trabajar cooperativamente en la realización de obras artísticas, y sirve de ayuda para conocer la repercusión de algunos días importantes, como el del libro. Esto hará que los niños quieran aprender a leer y quieran seguir disfrutando de los cuentos e historias que tanto les gusta escuchar.</p> |
| <p>6. Agrupaciones.
Responsable:
Profesor tutor del grupo y coordinador del proyecto</p> | <p>Se procura que los alumnos experimenten razonamientos matemáticas, haciendo uso de su propio medio y cuerpo. Las preguntas y agrupaciones finales, les servirán para hacer uso de su razonamiento lógico-matemático.
Al final de la evaluación, deberán tener claro la forma de hacer colecciones y agrupaciones.</p> |
| <p>7. Memorizar e imaginar.
Responsable:
Profesor</p> | <p>Memorizar imágenes resulta ser un método propicio para potenciar la memoria fotográfica y la inteligencia visual-espacial, ya que captan toda la atención en un campo visual concreto. Se espera conocer el grado de creatividad y originalidad que poseen los alumnos y se tendrán en cuenta para ello, la forma de relatar una historia,</p> |

<p>tutor del grupo y coordinador del proyecto</p>	<p>el lenguaje que utiliza, la facilidad que tiene para imaginar, y el tiempo que tarda en pensar.</p> <p>Tras trabajar esta actividad durante todo el transcurso evolutivo de los educandos, deberían expresarse con fluidez verbal y sin problemas al finalizar el proyecto. No obstante, se requiere de un trabajo continuo, y es posible que se extienda al curso entero para su consecución.</p>
<p>8. La palabra Tabú. Responsable: Coordinador del proyecto</p>	<p>A través del juego, los estudiantes deben expresar verbalmente las acciones que representan unas tarjetas sobre los oficios y acciones diarias. Se tendrán en cuenta la forma de expresión que utilicen, la originalidad con la que expliquen las acciones y las pistas que den; el resto de compañeros deberán acertar la acción a la que están haciendo referencia. Por otra parte, se tendrá en cuenta las competencias empleadas en habilidades como: la fluidez y flexibilidad, en las ideas y en el uso de los medios empleados, la identificación e interpretación de símbolos representados, la localización de los objetos y símbolos reconocibles que caracterizan las representaciones y el rastreo de las propiedades sensoriales: que se puede ver u oír.</p> <p>Al cabo de 4 sesiones más, los alumnos deberían haber alcanzado al menos 2 de las habilidades presentadas.</p>
<p>9. Introducción a la naturaleza. Responsable: Director, profesor tutor y coordinador del proyecto</p>	<p>Se esperan alcanzar las mismas habilidades de la actividad anterior pero de forma que los alumnos vayan identificando y reconociendo algunos lugares de la naturaleza y la importancia que tiene su cuidado, que experimenten diferentes sensaciones y curiosidades y conexiones con su inteligencia naturalista. Necesitaríamos realizar dos/tres actividades más, relacionadas con la naturaleza, para que sepan reconocer algunas de sus características y la consecuencia de su bien cuidado. Todos los contenidos dados, se seguirán trabajando durante todo el trimestre.</p>
<p>10. Dibujo libre Responsable: Coordinador del proyecto</p>	<p>Con esta actividad, se pretende conocer mejor a nuestro alumnado. Entender, si los alumnos son capaces de presentar limpieza en sus garabatos, si son creativos o si manifiestan emociones e intereses, en sus representaciones artísticas.</p> <p>Y debido a la escasa motricidad fina que presentan para coger ciertos materiales se espera todo un año para conseguir limpieza y cuidado en sus creaciones.</p>

<p>11. Juego de las emociones. Responsable: Coordinador del proyecto</p>	<p>La meta principal es conseguir que a través del juego, los niños expresen con fluidez algunas sensaciones o estados de humor por los que pasan a diario, para que entre todos comentemos las diferentes emociones que experimentamos a diario. Es una adecuada forma, de conocer mejor a nuestros alumnos, para saber cómo potenciar su autonomía personal a través de la diversidad. Tras repetir o realizar actividades similares a éstas, los niños al cabo de tres sesiones, deberían expresar mejor sus sentimientos, y tener iniciativa personal para explicar sus diferentes estados emocionales.</p> <p>Se espera todo un año, para que las expresiones emotivas y sentimentales se desarrollen sin problemas.</p>
<p>12. Conocemos a Joaquín Torres. Responsable: Director, profesor tutor y coordinador del proyecto</p>	<p>Se espera que alumnado vayan adquiriendo competencia en ciertas habilidades artísticas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. <u>Producción artística</u>: Fluidez y flexibilidad, en las ideas y en el uso de los medios. B. <u>Historia del arte</u>: Identificación e interpretación de símbolos y reconocimiento del propietario de una obra. C. <u>Critica del arte</u>: Localización de los objetos y símbolos reconocibles; rastreo de las propiedades sensoriales: que se puede ver u oír; especular acerca del sentimiento expresado: sombrío, alegre...e identificar ideas o ideales: inocencia, majestad, tranquilidad... <p>Deberían al cabo de un trimestre reconocer e identificar símbolos y características generales de los cuadros así como el rastreo de propiedades sensoriales, especular acerca de sentimientos expresado por el autor, y localizar objetos no tan evidente en las reproducciones artísticas. También en ese tiempo, deberían ser capaces de colorear dibujos cuidando su presentación, e ir mejorando con el paso del tiempo.</p>
<p>13. La naturaleza nos hace sentir. Responsable: Coordinador del proyecto</p>	<p>Ésta dividida en 3 partes, donde las dos primeras están relacionadas con la sesión anterior donde se trabajó la naturaleza. El objeto de estudio es conseguir en los niños otra forma de descubrir y apreciar la naturaleza a través de su música y esencia, apoyándonos en la visualización de un video para poder oír con atención las sensaciones que transmite. Deberán exponer las sensaciones sufridas e imaginadas tras escuchar antes con atención.</p> <p>La última parte consiste en iniciar al alumnado en las composiciones musicales y nos sirve para potenciar su desarrollo creativo e inspirativo a través de un juego ofrecido por la web www.neuronilla.com que nos proporciona una forma de trabajar los distintos tonos y estilos musicales. Además con ella estaremos haciendo uso las</p>

	<p>nuevas tecnologías y la web dispone además, de una grabadora para poder escuchar después las melodías que van construyendo. Es ideal para utilizarla a última hora de la mañana, cuando están más cansados.</p> <p>Al finalizar el proyecto, los niños deberían diferenciar los sonidos suaves de los fuertes, y los altos de los bajos, ya que es algo que se trabajó en el trimestre anterior.</p>
<p>14. Entrenamien -toreactivo. Responsable: Coordinador del proyecto</p>	<p>Se trata de introducir una pequeña actividad para entrenar la creatividad e inteligencia visual-espacial de los educandos. Con ella, se explicará a los alumnos que hay veces, en las que según se dispongan los objetos, se puede dar una imagen distinta a la que realmente estamos viendo. En la imagen verán más puntos de un color debido a la distribución de los mismos; pero en realidad hay la misma cantidad. En la segunda parte de esta actividad los niños deberían imaginar más de un elemento u objeto al visualizar una imagen en movimiento. Al finalizar el proyecto, los alumnos deberían realizar estas actividades con facilidad.</p>
<p>15. Juego con cerillas. Profesor tutor y coordinador del proyecto.</p>	<p>Se trata de un entrenamiento creativo y lógico-matemático. Los sujetos disponen de una cantidad reducida de cerillas para formar figuras geométricas. A través de ellas deben razonar las diferentes formas de esparcir las cerillas por el espacio y formar una, o varias figuras geométricas. Les daremos indicaciones para hacerles razonar distintas formas de distribución del espacio y le haremos preguntas tales como responder a la cantidad de cerillas que sobran o faltan, el nombre de las figuras que han realizado con todas las cerillas, etc.</p> <p>Al final un periodo de tres semanas, los niños deberían saber realizar más de una figura geométrica con todas o con menos cerillas de las que se les ofrece.</p>
<p>16. Imágenes hipnagógicas Responsable: Coordinador del proyecto</p>	<p>Se pretende que los niños reconozcan al menos una de las imágenes que se encuentran escondidas dentro de otra imagen general. Es decir, desarrollar la competencia de la inteligencia visual-espacial de los alumnos.</p> <p>Al cabo de dos o tres sesiones más los niños deberían reconocer en menos de 30 segundos más de 3 imágenes escondidas.</p>

Cuadro 2. (Cronograma de trabajo)

RECURSOS HUMANOS, MATERIALES Y ECONÓMICOS

Para poder llevar a cabo los objetivos propuestos para el proyecto, será necesaria la participación de personas conocedoras de algunos temas como fuente de información. Es entonces, donde aparecen las siguientes responsabilidades:

- **Profesor tutor de primer año de educación infantil:** Responsable y guía de la organización de los alumnos y del seguimiento del curso de la clase. Se

compromete, apoya, orienta y ayuda al coordinador del proyecto en las áreas no dominadas o con menos experiencia, para conseguir lograr los objetivos propuestos. Especialmente en las áreas de música y matemáticas.

- **Coordinador del proyecto:** Responsable de liderazgo para que se realicen y logren las actividades y objetivos específicos propuestos para el proyecto, permitiendo el acceso a personas mejor capacitadas en temas concretos como fuente de información.
- **Director:** Responsable de la aprobación y organización de ciertas actividades colectivas para un aula concreta o para todo el centro.
- **Profesores secundarios:** Responsables secundarios para la aportación de ideas que pueda requerir cualquiera de los responsables mencionados anteriormente.
- **Alumnos de primer año de educación infantil:** Sujetos de estudio de entre 3-4 años, sometidos a las pruebas de evaluación y experimentación del proyecto.

Gracias al centro, tendríamos acceso a una gran cantidad de recursos tecnológicos que serán esenciales para realizar muchas de las actividades propuestas para el plan didáctico. Además, nos oferta una gran cantidad de materiales de los que podremos disponer para trabajar en el aula, reduciendo así los costos económicos en una gran parte de los materiales que requeriremos.

Ahora bien, los instrumentos deberán aportar al alumnado: **Participación y perseverancia**, consiguiendo que los alumnos aprendan a comprometerse con la materia, tras los proyectos realizados; **expresión**, visión personal en sus trabajos; **observación** de detalles menos evidentes; **exploración**, yendo más allá de sus creaciones, aprendiendo de los errores y tomando nuevos riesgos; y herramientas y materiales de la **técnica artística**. Una vez aclarado esto, mencionamos pues, los elementos con los que trabajaremos:

- Ordenadores, pizarra digital, cámara fotográfica, videos de internet, cds, imágenes hipnagógicas, imágenes incompletas- **TICS**
- Revistas, folios blancos, dibujo de una gran jirafa, papel de seda negro, libros con imágenes, tarjetas de oficios y acciones cotidianas, bits de naturaleza,

tarjetas sobre las emociones, dibujo de una barca en blanco y negro, foto carnet de los alumnos, imágenes con puntos, bits figuras geométricas- **papel**

- Tijeras, pegamento, plastilina, ceras de colores, pintura de dedos, cola blanca, restos de cera de colores, cuadro del pintor Joaquín Torres García- **técnicas artísticas**
- Bloques lógicos, regletas, peso-**recursos matemáticos**
- Cintas para el pelo, cajas de cerillas, plato de plástico, muñecos de clase-**otros**

En cuanto a los costes económicos se ha estimado necesario la adquisición del material compuesto de copias/**25€**, cartulinas/**1,80€**, folios blancos para hacer las tarjetas/**1,80€**, copias a color de las fotos de carnet de los alumnos/**6€**, lápices de colores/**1,80€**, cintas para el pelo/**3€**, caja de cerillas/**1€**, póster de un cuadro de Joaquín Torres García/**4€**, y láminas de evaluación/**0,50€**. A los cuales añadiremos un plus pequeño de porcentaje, para posibles imprevistos que puedan aparecer durante el transcurso del estudio. Siendo así **un coste total, de 80€ aproximados.**

EVALUACIÓN

En primer lugar vamos a identificar el objeto de **evaluación del proceso** planificado (registro de sesiones, expuestas en el punto 1 de anexos y metas establecidas en la planificación de las acciones), para llevar a cabo el proyecto educativo. Se especifican en él dimensiones e indicaciones, que nos han permitido los instrumentos utilizados para saber si los resultados obtenidos, permiten afirmar que se han logrado los objetivos propuestos para el programa.

a. Participantes del proceso de evaluación:

- La muestra que va a colaborar en el estudio está compuesto por 20 sujetos. Éstos se encuentran actualmente cursando el primer curso de educación infantil con edades comprendidas entre 3-4 años, en el centro católico concertado “La Asunción”.
- El profesor tutor de los sujetos será el encargado de ayudar al coordinador del proyecto a evaluar las metas establecidas para los

educandos, ya que conoce bien la situación de cada uno de ellos y las capacidades que tienen para lograr ciertas metas.

- **Coordinador del proyecto:** Ya que es el encargado de la realización de las actividades y objetivos propuestos para la formulación del proyecto. Se guiará y apoyará además por las indicaciones del profesor tutor jefe de los sujetos y observaciones registradas como procedimientos de evaluación.
- b. Instrumentos de evaluación: Para conseguir obtener los objetivos y confirmar si los supuestos expuestos se corroboran o no, se utilizarán para la recopilación de datos los siguientes medios de análisis: Observación directa, e informes de trabajo donde se analizarán paso a paso todo lo registrado, sus tiempos previstos e instrumentos utilizados.

Una vez evaluado el proceso, éste es el resultado:

Objeto de Evaluación por sesiones. Proceso del proyecto

Aspectos	Indicadores	SI	No
Pedagógico	Claridad del propósito	X	
	Motivación adecuada a los destinatarios	X	
	Actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Integradoras • Desafiantes 	X	
	Interacción individual y grupal	X	
	Retroalimentación orientadora y oportuna	X	
	Integración de medios complementarios	X	
	Instrucciones claras	X	
Contenido	Actualidad	X	
	Información (cantidad, claridad)	X	
	Información relevante	X	

	Información apropiada a los alumnos	X	
Producción	Calidad de las imágenes	X	
	Calidad del texto	X	
	Integración de los medios	X	
Tecnológico	Facilidad de uso	X	
	Navegación expedita	X	
	Links a sitios de interés	X	

Cuadro 3. (Objeto de evaluación)

La siguiente tabla, recopila la información de las evaluaciones registradas (Tablas 1-6. Anexo 2) en las sesiones de trabajo, al comprobarlas además, con las metas establecidas y sus tiempos, para evaluar los logros y objetivos finalmente adquiridas por los alumnos.

CONTENIDOS	Nº TOTAL DE SUJETOS		
	CONSEGUI- DO	EN PROCESO	NO CONSE- GUIDO
Presenta facilidad para expresar emociones y sensaciones (A)	12	8	
Desarrolla la coordinación dinámica general al desplazarse de distintas maneras (B)	15	5	
Identifica las distintas nociones espaciales: abierto/cerrado, encima/debajo, delante/detrás (C)	18		2
Aprende a trabajar de manera cooperativa participando en las actividades y juegos propuestos (D)	17	3	
Presenta desarrollada la autonomía e iniciativa personal (E)	14	6	
Identifica y compara las medidas de longitud: largo/corto (F)	19		1
Reconoce los números del 1 al 5 asociando su cantidad y posición (G)	12	8	
Realiza series de dos formas (H)	10		10
Identifica objetos y figuras geométricas de forma triangular, circular, rectangular y cuadrangular (I)	17		3

Utiliza y diferencia el cuantificador de tamaño: el más grande y el más pequeño (J)	20		
Conoce diferentes elementos del paisaje y sus características (K)	12	8	
Narra historias fluidas y originales a partir de una ilustración (L)	12	8	
Desarrolla habilidades articulatorias en la producción de sonidos (M)	20		
Construye frases sencillas empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas (N)	13		7
Posee competencia visual-espacial (Ñ)	11		9
Reconoce, e interpreta los símbolos y propiedades sensoriales de las obras de Joaquín García Torres (O)	20		
Presenta iniciativa a la hora de realizar actividades (P)	15	5	
Aprende y memoriza la canción y movimientos corporales de ChytyChytyBambam (Q)	14	6	
Experimenta con las técnicas plásticas (R)	20		
Es totalmente autónomo(S)	13	7	
Rastrea las propiedades sensoriales de algunas imágenes (T)	12	8	
Presenta limpieza y cuidado en sus representaciones artísticas (U))	6	14	
Manifiesta emociones e intereses en sus creaciones (V)	17		3
Exponen sensaciones sufridas e imaginadas tras escuchar atentamente sonidos de la naturaleza (W)	20		
Diferencia los sonidos suaves de los fuertes y los altos de los bajos (X)	20		
Es capaz de ponerse en el lugar del otro (Z)	12	8	

Cuadro 13.(Resumen de la evaluación de los resultados).

REDACCIÓN DEL PROYECTO TERMINAL

La siguiente matriz DAFO, muestra una reflexión sobre el proyecto llevado a cabo, en el que se indica un análisis interno y externo sobre las fortalezas, amenazas, debilidades y oportunidades encontradas.

ANÁLISIS DEL PROYECTO	
FORTALEZAS	AMENAZAS
Se trabajan distintas capacidades.	Recursos y capacidades escasas.
Presenta ventajas naturales.	Resistencia al cambio.
Se potencia el trabajo creativo.	Problemas de motivación del personal.
Recursos económicos y sencillos.	Profesionales mejor preparados.
Debilitamiento de competidores.	
Posicionamiento estratégico.	
Retroalimentación en valores.	
Fortalecimiento de la originalizar.	
Uso de las TICs.	
Competencia en las distintas inteligencias.	
DEBELIDADES	OPORTUNIDADES
Factores de los profesores que puedan.	Aprovechar factores del contexto educativo para el beneficio de los profesores.
Dificultad para controlar los objetivos.	Sujetos capacitados para la originalidad en sus trabajos.
Alto coste de mantenimiento.	

Cuadro 14. (Análisis del proyecto)

Reflexiones finales

Cuando analizamos los programas de enseñanza que se imparten en muchas instituciones, observamos que muchas de ellas se limitan a concentrarse en el predominio de las inteligencias lingüística y matemática, dando mínima importancia al resto de posibilidades de conocimiento. Razón por la cual muchos alumnos no destacan ni tienen reconocimiento. Se están suprimiendo sus talentos.

Como docentes debemos motivar a los alumnos para que puedan lograr las metas que se han propuesto alcanzar. Estamos obligados a desarrollar estrategias didácticas que tomen en cuenta las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento que tiene el alumno. Pues si éste no comprende a través de la inteligencia que se elige para informarle, existen al menos siete diferentes caminos más para intentarlo.

BIBLIOGRAFÍA

- Adriana Burciaga, G. (2012). Las artes como parte integral de la educación preescolar. *Revista electrónica de investigación educativa sonorese*, (11), 62-66.
- Amela, M. V; Sanchís, I; y Amiguet, L. (2015, 17 de marzo). La creatividad se aprende igual que se aprende a leer. *Periódico La vanguardia. La contra*. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/lacontra/20101103/54063818455/la-creatividad-se-aprende-igual-que-se-aprende-a-leer.html>
- Antunes, C. (2001). *La teoría de las inteligencias liberales*: Centro de estudios Ramón areces.
- Feito Blanco, J.J et Al. (Coord.)(20109). *Educación infantil CRA 4 años*. (Programación didáctica). Madrid: Paraninfo.
- Campesano, E. D. (2011). *Arteterapia en educación infantil* (Trabajo post grado). Facultad de artes, Universidad de Chile. Recuperado de portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=USty90Pysho%3D&tabid=1282&mid=3693
- De Azucena, G. (2008, 19 de Febrero). Beneficios del arte en personas con discapacidad. *EroskiConsumer*. Recuperado de <http://www.consumer.es/web/es/solidaridad/proyectos-y-campanas/2008/02/19/174695.php>
- Demorg, Bernard. (1997). *Técnicas de creatividad*. S.A Barcelona: Gramica.
- Dewey, J (1934). *Art as Experience*. New York: PenguinGroup.
- Eduardo Pazos, M.G (2011). Creatividad y proyectos de innovación educativa. *Proyecto educativo*, 1-64.
- Eisner, Elliot W. (1995). *Educación la visión artística*. S.A Barcelona: Paidós Ibérica.

- Eisner, Ellit W. (2004). *El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. S.A Barcelona: Paidós.
- Escamer, J. y Ortega, P. (1986). *La enseñanza de actitudes y valores*. Valencia: NauLlibres.
- Garnerd, Howrd (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica* Barcelona: Paidós Ibérica.
- Gelb, Michel J.(1999). *Inteligencia genial. Leonardo Da Vinci*.Colombia: Bogotá.
- Granadino, F.G (2006). *La educación inicial y el arte* [Informe pedagógico]. Departamento de ciencias de la Educación, Universidad del Salvador, Granada.
- Guillén, J. (2015, 31 de Enero). ¿Porqué el cerebro humano necesita el arte? [Neurodidáctica]. Recuperado de <http://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/01/31/por-que-el-cerebro-humano-necesita-el-arte/>
- Iglesias, Rosa M (2005). *Propuestas didácticas para el desarrollo de la competencia a la luz del nuevo currículo de preescolar*. México: Trillas
- Mónica, P.M (2002). La educación a través del arte en la Educación Social. Los espacios laborales y la investigación en la educación a través del arte. *Revista interuniversitaria*, (8),287-298.
- Mora, Francisco (2013). *Solo se puede aprender aquello que se ama*. Neuroeducación: Alianza
- Morales Artero. J.J (2001). La educación artística y su evaluación: consideraciones generales en J.J. Morales *Evaluación en el área de educación visual y plástica en la ESO* (UAB): (pp206-231)
- Proyecto C.A.S (2010). *Creatividad y discapacidad*, (1-3). Recuperado de <http://www.neuronilla.com/index.php?opinion=com-content&view=article&id=594/9>.

- Reich, B y Adcockm, C. (1980). *Valores, actitudes y cambio de conducta*. Mexico: Cepsa.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de Educación Preescolar*. México: Secretaría de educación Pública. Recuperado de <http://www.zona33preescolar.com/del-pep-2011/>
- Vera Martín, M.J. (2014). *Cuerpo de maestros de educación infantil*. (Secuencias de unidades didácticas desarrolladas). Sevilla: Maz.
- Warner, J. (2012). *Creatividad e innovación*: Centro de Estudios Ramón Areces

WEBGRAFÍA

- Fundación neuronilla para la creatividad e innovación (2011). Formación y consultoría para organizaciones. Recuperado de www.neuronilla.com
- Guillén, J. (2015, 30 de enero). Arte, cerebro y creatividad. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yzQGr7MGYII>

ANEXOS

1. Registro de Sesiones

Las tres primeras sesiones son una forma de poder trabajar otras materias en las que se ayude al alumnado a entrenar su creatividad y a buscar otras alternativas de trabajo, al mismo tiempo que se trabajan las materias que se imparten hoy en los centros. Por supuesto, en cada una de ellas, se van introduciendo las actividades relacionadas con el objetivo de este proyecto: Incluir la creatividad y la diversidad como una rutina más dentro de los sistemas educativos que se imparten en España. La última sesión está designada para registrar y evaluar los logros y aprendizajes adquiridos por los alumnos.

Nº de la sesión: Primera
Fecha: 20/04/2015
Temas: <ol style="list-style-type: none"> 1. La música y el movimiento. 2. Frases sencillas con imágenes y orientación espacial: abierto/cerrado 3. Ejercicios para el aprendizaje lógico-matemático.
Duración de la sesión: 1:30h
Contenidos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Emoción: alegría y vergüenza. • Interpretación de canciones: ChityBambam. • Portadores de texto: carteles informativos. • Orientación espacial: abierto/cerrado. • Programas de lectura: Tarjetas de vocabulario. • Series: dos formas. • Formas geométricas: triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo. • Tamaño: el más pequeño, el más grande.
Objetivo de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar la mejora de la competencia matemática. • Aprender a aprender. • Potenciar la autonomía, iniciativa personal y emocional. • Crear competencia en la comunicación lingüística. • Participar en las conversaciones con iniciativa. • Desarrollar la construcción de frases empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas. • Participar activamente en la audición de piezas musicales • Desarrollar el disfrute de la música. • Iniciarse en el seguimiento del ritmo musical. • Recordar canciones.
Materiales: Pizarra digital, video y canción de ChityBambam, fotografías recortadas de revistas para formar frases, folios blancos, pegamento, bloques lógicos.
Registro de la sesión: <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciación al baile fin de curso. Asamblea: Se les comunicará a los alumnos, que durante los siguientes días, dedicaremos un tiempo a preparar un baile teatrado por ellos, sobre una serie de televisión para niños, que existía, cuando nuestros padres eran más pequeños. Se presenta en la pizarra digital la canción que realizarán para fin de curso (ChityChityBambam), y les comunicaremos que sus papás participarán en la realización de un coche para que sean partícipes de un trabajo conjunto con los padres.

Seguidamente les pondremos la música un par de veces para que la conozcan, se familiaricen con ella y expresen libremente los movimientos que les guíe a realizar su propio cuerpo.

Finalmente repartiremos los papeles que van a interpretar cada uno de ellos, y los organizamos, para que vaya reconociendo quien son sus tres compañeros que le seguirán al lado de todo el baile, ya que entrarán al escenario subidos en los 5 coches que habrán realizado sus padres para la función.

Les haremos una descripción breve de sus personajes, y les pondremos un capítulo de 20 minutos al final de toda la sesión para que conozcan a los personajes que van a interpretar.

2. Aprendemos e interpretamos nuevos conceptos.

Con esta actividad queremos que los niños interioricen el significado de abrir y cerrar. Para ello, con ayuda de fotografías recortadas de revistas, realizaremos frases sencillas tales como las siguientes y las pegaremos en un folio:



La mujer, cierra y abre sus manos



El niño, cierra la puerta

3. Juegos lógicos.

Durante la evaluación anterior, se comenzó a introducir en los niños, el reconocimiento de algunas figuras geométricas. Por lo que cada mañana antes de realizar actividades matemáticas, se les saca a los niños bits de inteligencia para recordar las figuras geométricas.

Con la siguiente actividad, pretendemos que los niños tras algunas anotaciones que indique el docente, piensen por sí solos y reconozcan la figura geométrica, a la que la maestra se refiere.

Para ello, repartimos bloques lógicos de diferentes tamaños y colores a los alumnos y deberán levantar con la mano, la figura a la que está haciendo referencia al dar algunas de sus propiedades y características, y decir el voz alta su nombre. Por ejemplo:

- La figura que estoy pensando no tiene lados es grande y amarilla.
- La figura que estoy pensando, tiene tres lados iguales es grande y rojo.

Al finalizar la sesión se les pedirá a los alumnos, que los ordenen siguiendo un código (por tamaños, colores o figuras) para dejarlas ordenadas y recogidas.

Observaciones: Sin duda alguna, lo que más les ha emocionado ha sido saber que van a realizar un baile al final del curso y que sus padres van a participar con ellos al preparar los coches con los que saldrán al escenario. Se les ha visto motivados y con ganas de aprender los pasos. Con la segunda actividad, los niños han trabajado con gusto y con ganas de aprender. Se

han tomado las actividades como un juego, donde han tenido que pensar por sí mismos la forma de realizar frases y luego disfrutar usando el pegamento, para pegar sus imágenes y formar frases. En cuanto a los juegos lógicos, los alumnos, ya antes habían trabajado con ellos. Por lo que algunos grupos de mesas, tienen bien asimilada el rol del juego. Los alumnos se ven contentos y competitivos para sacar antes que cualquiera de sus compañeros la figura a la que la profesora está haciendo referencia. Los grupos de mesas se ayudan y corrigen entre ellos, cuando ven que sus compañeros han cogido la figura incorrecta.

Cuadro 4. (Registro de sesión primera)

Nº de la sesión: Segunda
Fecha: 22/04/2015
Temas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientación espacial: abierto/cerrado 2. Ejercicios para el aprendizaje lógico-matemático. 3. Actividad cooperativa: ¿A qué sabe la luna?
Duración de la sesión: 2h
Contenidos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Espacio y cuerpo: encima/debajo, abierto/cerrado, seco/mojado. • Valor: amistad y colaboración para conseguir un fin. • Longitud: Largo/corto. • Numeración. • Orientación espacial: abierto/cerrado. • Tamaño: el más pequeño, el más grande. • Texturas y cualidades: Seco/mojado. • coloreado con las manos. • Láminas de plástica individual y colectiva.
Objetivo de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar la mejora de la competencia matemática. • Promover la competencia matemática y artística. • Aprender a aprender. • Coordinar movimientos colectivos. • Participar en las conversaciones con iniciativa. • Desarrollar la creatividad y sensibilidad en la elaboración de obras plásticas. • Experimentar con diferentes técnicas artísticas. • Desarrollar la imaginación y la creatividad. • Explorar las posibilidades de la pintura de dedos en estampaciones. • Colaborar en la elaboración de producciones colectivas. • Modelar con plastilina o arcilla. • Disfrutar realizando creaciones artísticas. • Presentar limpieza y cuidado en los trabajos artísticos.
Materiales: Cintas del pelo, plastilina, peso, regletas hechas a mano (no tienen color y aparece el número de la regleta indicando las unidades que tiene), dibujo de una jirafa grande, papel de seda negro, ceras de colores, pintura de dedos marrón, cola blanca y restos de cera de colores tierra extraídas al sacarles punta.
Registro de la sesión: <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientación espacial. Asamblea: Pretendemos continuar con la interiorización de la orientación espacial abierto y cerrado. Así que para ello, en primer lugar, comenzamos recordando, las orientaciones espaciales de la sesión anterior. Para ello, sacamos cintas del pelo de distintas longitudes y la profesora forma líneas abiertas y otras cerradas. Los niños deben decirme, cuáles son abiertas o cerradas y por qué. Después les explicamos que si metemos una pelota dentro de las líneas cerradas no podría escaparse, pero si está

abierta, si. Seguidamente, volvemos a repetir la acción llamando aleatoriamente a algunos alumnos, para que salgan a realizar una línea cerrada y otra abierta. El resto de sus compañeros, deben comprobar si lo está haciendo bien o no.

Para finalizar, sacamos la plastilina para que cada niño en sus mesas, realicen líneas cerradas y abiertas. Usamos algunas cosas de ejemplo para que lo realicen con la plastilina piensen por sí solos. Por Ejemplo:

-Realizar números con la plastilina que sean líneas cerradas (0, 6,8, 9) y abiertos (1,2,4,5, 7).Preguntar ¿ Qué hay más números cerrados, o abiertos?

2. Medidas.

Asamblea: Comenzamos con las medidas, queremos que los niños vayan adquiriendo la importancia de los números. Para ellos utilizaremos las cintas de la actividad anterior, un peso, y las regletas.

Sacamos un peso que tenemos en clase

Volvemos a sacar las cintas para el pelo, y les preguntamos a los niños para qué sirven los números, tras sus respuestas, les damos otras indicaciones de su uso. Y les dejamos las cintas del pelo, para que puedan medir 2 objetos distintos de la clase: después nos tendrán que decir lo que han medido, y cuál de los dos era más largo o más corto. Seguidamente, les mostramos un peso de balanzas y les decimos cuál es su uso. Después les hacemos preguntas tales como:

- ¿Qué pesará más, esta figura o la otra? Y lo comprobamos con el peso. Y repetimos con otros ejemplos.

-Sacamos a un niño alto y a otro bajo. Les preguntamos ¿Quién pesará más?¿ Y menos? ¿Quién será más alto? ¿ Y el más bajo?. Y lo repetimos un par de ocasiones más.

Nota: tras cada ejemplo se les preguntará a los niños el porqué de sus respuestas.

Para finalizar, les sacaremos las regletas. Tendrán que ordenarlas de la más pequeña a la más grande. Con esta actividad pretendemos que los niños reconozcan la secuencia numérica del 1 al 10, la ordenación de números : mayor que, menos que, los valores de cada número, las diferentes longitudes, todo ello, a raíz de las intervenciones de la maestra. Deben levantar con la mano, la regleta correcta.

Ejemplo:

- Levantar la regleta que sea más grande que el 5.

-Levantar la regletas que sea más pequeña que el 3.

-La regleta más corta.

-La regleta más larga.

3. Actividad cooperativa: ¿A qué sabe la luna?

Con la llegada de la feria del libro, el centro realizará una fiesta donde los niños tendrán la oportunidad de participar en un cuento. El centro eligió para infantil, el cuento de ¿A qué sabe la luna?



El cuento relata la historia de unos animalitos, que querían saber a que sabía la luna, por

lo que para ello, fueron subiéndose unos encima de otros hasta finalmente alcanzarla y probarla.

El centro pretendía que cada clase de infantil realizase uno de los animalitos que aparecen en el cuento, para que al llegar la fiesta, cada clase, pueda participar llevando su animalito mientras se va relatando el cuento.

Por lo que me parece una estupenda idea para realizar una actividad cooperativa, donde los niños participen y experimenten con nuevas texturas y sensaciones para decorar el animal. Así que escogemos la jirafa.

En primer lugar, lugar los niños realizarán con el papel de seda negra pequeñas bolas para hacer el pelo de la jirafa. Se les reparte una cantidad por mesas y después los recogemos en un pequeño bote para guardarlo.

En segundo lugar, voy llamando a los alumnos en grupos de mesas para que empiecen a colorear de amarillo la jirafa. Cada mesa, coloreará una parte del dibujo.

Después nos disponemos a colorear las manchas de la jirafa con pintura de dedos marrón y mientras se secan, pasamos a pegar las bolitas que hemos realizado en el pelo de la jirafa con cola blanca.

Para finalizar untamos las manchas de la jirafa pintadas con la pintura de dedos de cola, para que con el dedo, mojando en los restos de las ceras al sacarle punta, decoren y den más vida a la jirafa.

El resultado es impresionante.



Observaciones: Hay alumnos que presentan problemas a la hora de ordenar los números de menor a mayor y solamente reconocen su valor hasta el número 5. Sin embargo, no se han presenciado tantos problemas a la hora de decir que número era más pequeño o más grande que otro. Seguiremos trabajando esta actividad hasta lograr su total adquisición. Trabajar las medidas les ha encantado y la presentación del peso les ha llamado especialmente la atención. Al preguntarles lo que han medido, todos querían intervenir y explicar cuál objeto medido era más largo o más corto que el otro. La plastilina les motiva y ayuda a que quieran formar ellos solos las cosas que se les piden con ganas de aprender. Al finalizar la actividad con éxito, los sujetos querían seguir jugando y experimentando un poco más.

La realización de obra la artística con la jirafa les ha fascinado. Todos tenían muchas ganas de participar y utilizar todos los materiales que se les ha presentado. Para mantener el orden y el curso de la clase, los alumnos mientras realizaban una actividad diferente, iban acercándose por grupos de 5 a colorear una parte correspondiente al dibujo y cuando tenían que volver a sus mesas, para dar turno a otra, trataban de quedarse más tiempo y preguntaban si los iba a volver a llamar, porque querían seguir trabajando. Incluso alguno de ellos, se ha enfadado al tener que dejar turno a otro compañero. A la hora de experimentar con los restos de cera y la cola, ha sido muy interesante. A los educandos les llamaba la atención la forma en la que la cera se quedaba pegada en su dedo y después se plasmaba en las manchas de la jirafa. Algunos niños se veían

retraídos por esta nueva manualidad y al principio se mostraban distantes y extrañados, hasta que al probar la nueva manualidad, querían seguir trabajando con gusto e incluso usar más partes de su cuerpo para decorar su obra. Al finalizar esta última actividad, todos han quedado encantados con el resultado, y querían enseñarlo orgullosos a sus padres a la salida del colegio.

Cuadro 5. (Registro de sesión segunda).

Nº de la sesión : Tercera
Fecha: 24/04/2015
Temas: <ul style="list-style-type: none"> • ChityChityBambam. • Agrupaciones y colecciones. • Actividades para potenciar la memorización y la atención
Duración de la sesión: 1:45h
Contenidos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación dinámica general al desplazarse de distintas maneras. • Valor: amistad y colaboración para conseguir un fin. • Emoción: alegría y vergüenza. • Tamaño: el más pequeño, el más grande. • Cantidad: muchos/pocos. • Localización de los objetos y símbolos reconocibles. • Rastreo de las propiedades sensoriales: que se puede ver u oír. • Uso de la imaginación; uso de símbolos, mito y fantasía. • Fluidez y flexibilidad, en las ideas y en el uso de los medios.
Objetivos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con el espacio del que disponemos, utilizando nuestro cuerpo. • Potenciar la autonomía, iniciativa personal y emocional. • Participar activamente en la audición de piezas musicales. • Desarrollar el disfrute de la música. • Aprender una canción acompañada con gestos y movimientos. • Iniciarse en el seguimiento del ritmo musical. • Participar con gusto en escenificaciones y coreografías grupales. • Propiciar la mejora de la competencia matemática. • Promover la competencia matemática, artística y ciudadana. • Observar detenidamente una imagen y describir sus detalles verbalmente. • Desarrollar habilidades de pensamiento a través de imágenes: analizando, razonando... • Desarrollar las habilidades articulatorias. • Iniciarse en la descripción de lugares. • Participar en las conversaciones con iniciativa. • Ser original a la hora de contar historias. • Desarrollar la imaginación y la creatividad. • Valorar las ideas de los demás.
Materiales: CD con la canción chitybambam, sillas y libro con imágenes sencillas.
Registro de la sesión: <ol style="list-style-type: none"> 1. Coreografía ChityChityBambam En la primera sesión se les comunicó a los niños que al final de curso representarían un baile para que lo puedan ver sus padres. Por lo que dedicamos los primeros 40 minutos a preparar la coreografía, para que vayan tomando conciencia de los movimientos, y vayan memorizando los pasos junto con la letra de la canción. Para ello, dos profesoras se ponen delante de los niños y escenifican un paso una y otra vez (puesto que se pondrán por parejas de sexo opuesto), para que ellos lo vayan

repitiendo e interiorizando; hasta pasar al siguiente paso. Se trata de una toma de contacto con los primeros pasos y espacios puesto que las sillas repartidas por el aula, representan el lugar que ocupará su coche en el escenario.

Hay que repetir esto una media de 3 veces por semana.

2. Agrupaciones

Asamblea: Les decimos a los niños que vamos a jugar a las agrupaciones. Para ello, les indicamos que deben hacer dos grupos: los niños por un lado y las niñas por otro.

Una vez que lo hayan hecho les preguntamos: ¿Cuántos grupos hay?

Después dejamos que los niños piensen por sí solos, y les pedimos que se dividan ahora entre los niños que tienen babi y los que no. Les volvemos a preguntar... ¿Ahora cuantos grupos hay? ¿Qué hay más niños con babi o sin babi? Y finalmente volvemos a pedirles que se dividan entre los niños que tienen el pelo rubio, castaño y negro, y les volvemos a hacer la misma pregunta.

Ahora pasamos a hacer otro juego. La profesora comienza a describir los objetos o materiales que hay en su habitación y añadirá un elemento que no pertenece a esa colección. Los niños deben decir, que elemento no pertenece a la colección. Tras dos o 3 ejemplos distintos, sacaremos a 2-3 niños elegidos aleatoriamente, para que hagan lo mismo, y sus compañeros les indiquen cual está mal.

3. Actividad de memorización e imaginación:

Con esta actividad se pretende que los niños fomenten su capacidad para memorizar y para imaginar y crear nuevas historias. Del mismo modo, se pretende que los niños sean capaces de prestar atención de forma más sencilla.

Para lo primero, se les enseñará a los alumnos, una imagen donde aparezca una amplia gama de objetos y acciones diferentes, como por ejemplo una intersección donde aparecen diferentes medios de transporte, señales de tráfico, policías, supermercados... podrán visualizar la imagen durante un minuto. Los alumnos deberán prestar atención a todo lo que aparece la imagen, y una vez pasado ese tiempo, deberán indicar los elementos que aparecían en la imagen: Localización de los objetos y símbolos reconocibles, rastreo de las propiedades sensoriales: que se puede ver u oír...

Para la segunda parte, y potenciar la creatividad de los niños, la profesora iniciará una historia, y el resto de la clase deberá continuarla. De modo que entre todos, consigamos realizar un bonito cuento. Se tendrá en cuenta el uso de la imaginación; uso de símbolos, mito y fantasía, la fluidez y flexibilidad en las ideas... Al final de la actividad comentaremos el resultado y las valoraciones que hacen y reciben unos compañeros de otros.

Observaciones: Durante la realización de la coreografía los sujetos han gozado de alegría al ver a sus "seños" escenificando el baile. Todos los alumnos han bailado e intentado seguir los pasos gustosamente, a excepción de 3 ellos con el pretexto de no saber hacerlo o por vergüenza. Solamente una pequeña parte de los sujetos presentaban dificultades para realizar coordinadamente ciertos movimientos (concretamente los menores de 4 años).

Las agrupaciones y el juego de memorización de imágenes se produjeron con éxito. Los sometidos estuvieron atentos en todo momento para memorizar los objetos que aparecían en las imágenes mostradas, y después se mostraban interesados en participar y exponer los elementos que recordaban. Sin embargo, sí hemos encontrado problemas para relatar una historia entre todos. Los sujetos tendían a repetir lo que otros compañeros manifestaban o introducían narraciones de otros cuentos como caperucita roja. Posiblemente la actividad es inapropiada para la edad de los sujetos. No obstante, volveremos a intentarlo en otra ocasión para ver si encontramos mejorías comunicativas.

Nº de la sesión : Cuarta

Fecha: 28/04/2015

Temas:

- Juego Tabú
- Lugares y paisajes de la naturaleza
- Dibujo libre

Duración de la sesión: 1:30h

Contenidos de la sesión:

- Emoción: alegría y vergüenza.
- Habilidades interpretativas: creatividad
- Uso de la imaginación; uso de símbolos, mito y fantasía.
- Fluidez y flexibilidad, en las ideas y en el uso de los medios.
- Portadores de texto: carteles informativos.
- Orientación espacial: lugares de la naturaleza.
- Localización de los objetos y símbolos reconocibles.
- Rastreo de las propiedades sensoriales: que se puede ver u oír.
- Texturas y cualidades: Seco/mojado.
- Valor: limpieza y colaboración para conseguir un fin.
- Láminas de plástica individual y colectiva.
- Habilidad para producir trabajos originales.
- Colorear con ceras.

Objetivos de la sesión:

- Crear competencia en la comunicación lingüística.
- Crear competencias en comunicación lingüística.
- Identificar objetos y personajes.
- Potenciar la autonomía, iniciativa personal y emocional.
- Iniciarse en la descripción de lugares.
- Participar en las conversaciones con iniciativa.
- Ser original a la hora de contar historias.
- Valorar las ideas de los demás.
- Presentar limpieza y cuidado en los trabajos artísticos.
- Disponer de una actitud positiva a la hora de realizar actividades artísticas.
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad en la elaboración de obras plásticas.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Disfrutar realizando creaciones artísticas.

Materiales: tarjetas sobre oficios y acciones cotidianos, bits de inteligencia y videos en internet sobre algunas cosas o lugares que nos proporciona la naturaleza, folios blancos y ceras de colores.

Registro de la sesión:

1. Adivinanzas: Palabra Tabú

El juego consiste en describir una serie de acontecimientos y acciones que están escenificados en unas imágenes que se les presentará a los niños. Al azar e individualmente, deben coger una de las imágenes y describirlas sin decir la palabra o escena que el resto de compañeros deben acertar.

Ejemplos de acontecimientos:

- Profesiones sencillas: cocinero, cartero, bombero, fotógrafo, mecánico...
- Hobbies: pescar, leer un libro, montar en bici, nadar...
- Rutinas diarias: Comer, fregar los platos, ir al colegio...

Al finalizar, realizaremos una puesta en común utilizando otros ejemplos para describir las escenas que nos han tocado. Hablaremos de qué les ha parecido el juego y si lo encuentran difícil.

2. Lugares y paisajes de la naturaleza.

Sentados los alumnos en modo asamblea, daremos una pequeña introducción sobre las cosas y lugares que nos ofrece la naturaleza. Para ello, les mostraremos unos bits de inteligencia en los que aparecen: Un iceberg, una catarata, el mar, un río, un lago, un nido, una charca, un hormiguero y una colmena.

Tras enseñar cada bits, realizaremos pausas para explicarlas y hablar sobre ellas. Los que más les han gustado, como está formado el iceberg, si nos gustaría ver una catarata, que puede haber en un lago, quién hace los nidos y donde los podemos encontrar... etc.

Finalmente, con ayuda de la pizarra digital, les pondremos videos de los bits que hemos visto, para que lo puedan ver y escuchar de forma más real. Durante los videos, iremos haciendo pequeñas intervenciones explicativas.

3. Actividad dibujo libre:

En esta actividad pretendemos hacernos una idea de algunos sentimientos y formas de expresión de los niños. Para ello, le pedimos que realicen un dibujo libre con las ceras para que después nos muestren y expliquen lo que han dibujado. El resto de compañeros de sus mesas, darán su punto de vista hacia el dibujo realizado por el compañero. Se tendrá en cuenta la habilidad para producir trabajos originales, que el trabajo esté bien presentado, y las habilidades para recibir y dar críticas de los propios resultados.

Observaciones: Los sujetos, han presentado dificultades para describir las acciones que se escenificaban en las tarjetas, o los compañeros no sabían descifrar la palabra Tabú. Por lo que hemos tenido que modificar las tarjetas de las que disponíamos y utilizar solamente las tarjetas de los oficios puesto que anteriormente las habían trabajado. Entonces, les era mucho más fácil describir las acciones o reconocer la palabra tabú, incluso para algunos ha resultado demasiado fácil, al describir las acciones que conllevaban los oficios. Al finalizar, les preguntamos lo que les ha parecido el juego, y tomamos las tarjetas antes extraídas, para proporcionarles ejemplos de otras formas de describir acciones, a las cuales han respondido positivamente. Por lo que poco a poco iremos introduciendo dichas tarjetas para observar nuevos progresos.

Con la segunda actividad los sujetos se muestran atentos a las explicaciones y tienen curiosidad por saber más sobre algunas imágenes sobre la naturaleza. Al observar los vídeos representativos realizan comentarios constantemente sobre lo que están visualizando e incluso alguno de ellos, me pide que los llevemos donde se produce alguno de esos acontecimientos; como es en el caso del iceberg, el nido o la hormiguera.

Tras realizar última actividad, podemos observar como una gran parte de los alumnos, dibujan cosas relacionadas con el tiempo: primavera y llegada del verano. Dibujan muchos soles, mariposas, cometas o incluso el viento que podría simbolizar los cambios constantes de temperatura; todos ellos con colores muy vivos.

La otra gran parte del alumnado representan animales: al preguntarles porqué eligieron dibujarlos, la mayoría responden que son sus preferidos o los que les gustaría ver en persona. Tres niños me dibujan gusanos y hojas de seda, posiblemente porque recientemente, llevamos a clase gusanos de seda, para que los cuidaran entre todos, y así explicarles su proceso.

Solamente dos niños representan en sus dibujos a figuras familiares como sus padres, hermanos y/o abuelos. El resto, dibujan cosas que no parecen tener sentido ya que tampoco me los saben explicar.

Dos dibujos me llamaron la atención especialmente: El primero, con solamente el color rojo, llena gran parte del centro del folio con garabatos sin dirección. Cuando le pregunté lo que había dibujado, me contestó un rompecabezas (El niño es de los más problemáticos en clase, ya que interrumpe constantemente el seguimiento de la clase y le es difícil prestar atención). El segundo niño, me dibuja a Jesús crucificado y la casa de Jesús, lo que me hace pensar que quizás en Semana Santa, les impactaron algunas de las imágenes que se les mostraron. No obstante, no puedo decir que esa sea la causa ya que no estoy capacitada para encasillar a los

alumnos en ninguna "fracción" (El niño, también presenta dificultades para seguir el curso de una clase y para atender. Constantemente vive desconectado en las explicaciones).

Cuadro 7. (Registro de sesión cuarta).

Nº de la sesión :Quinta
Fecha: 5/05/2015
Temas: <ul style="list-style-type: none"> • Diversidad: Juego de las emociones • Conocemos al pintor Joaquín Torres García: Coloreamos un dibujo similar propio • La naturaleza nos hace sentir
Duración de la sesión: 1:30h
Contenidos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Emoción: alegría, tristeza, concentración, miedo, enfado, sorprendido, orgullo, culpa, preocupación y vergüenza. • Portadores de texto: carteles informativos. • Valor: sensaciones y emociones. • Identificación del propietario de una obra. • Localización de los objetos y símbolos reconocibles. • Rastreo de las propiedades sensoriales: que se puede ver u oír. • Rastreo de las propiedades formales: como está organizada la obra. • Especular acerca del sentimiento expresado en una obra: sombrío, alegre. • Uso de la imaginación; uso de símbolos, mito y fantasía. • Fluidez y flexibilidad, en las ideas y sentimientos experimentados. • Uso de la imaginación.
Objetivos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la autonomía, iniciativa personal y emocional. • Ser original a la hora de contar historias o sentimientos. • Participar en las conversaciones con iniciativa. • Promover la competencia social, cultural y artística. • Crear competencia en la comunicación lingüística. • Reconocer ideas o sentimientos que contiene una obra. • Iniciarse en los conocimientos de algún pintor famoso a través de sus cuadros. • Observar detenidamente una obra de arte y describir sus detalles verbalmente. • Desarrollar habilidades de pensamiento a través del arte: analizando, razonando y cuestionando el arte. • Utilizar la descripción como forma de análisis de una obra de arte Disfrutar realizando creaciones artísticas. • Identificar objetos y personajes de una obra. • Apreciar los movimientos de una obra. • Disfrutar realizando creaciones artísticas. • Presentar limpieza y cuidado en los trabajos artísticos. • Respetar el medio ambiente. • Iniciarse en la descripción de lugares. • Ejercitar la escucha en silencio. • Experimentar corporalmente estados de relajación. • Conocer y utilizar en frases sencillas el vocabulario relacionado con la naturaleza. • Identificar, reconocer y producir sonidos de la naturaleza. • Entrenar la creatividad y la inspiración. • Potenciar el disfrute y el gusto por la música.
Materiales: Tarjetas con dibujos de caras que expresan diferentes estados de ánimo, cuadro de

Joaquín Torres original, ceras de colores, dibujo de una barca para colorear, dibujo de cuerpos de niños y de niñas, fotos carnet de los alumnos, pizarra digital.

Registro de la sesión:

1. Juego de las emociones:

Ésta actividad pretende principalmente conseguir aumentar la autonomía de nuestros alumnos, que tomen iniciativa personal y emocional. A la vez, se tendrán en cuenta las habilidades de expresión que utilizan, y los debates que se creen con la actividad.

En la asamblea de la mañana y antes del inicio otras actividades trabajaremos los distintos estados de ánimo. Para ello, dispondremos de 8 tarjetas en las que aparecen dibujadas caras que expresen una emoción distinta.

Primero, se las mostraremos a los alumnos en modo bits y seguidamente pasaremos a dar ejemplos de cada uno de los estados representados.

Después les presentaremos a los alumnos las tarjetas boca abajo. Uno de ellos elegido al azar, deberá escoger una de ellas y relatarnos una situación en la que el niño haya tenido esa sensación alguna vez.

Cuando nos relate lo que pasó, les preguntaremos al resto de compañeros lo que opinan, qué consejo les pueden dar o si están de acuerdo con poder experimentar ese sentimiento tras una situación igual o parecida.

Repetiremos la actividad con otros 3-4 niños más.



2. Conocemos a Joaquín Torres.

Tras la asamblea anterior, pasaremos a trabajar al pintor Joaquín Torres. Les mostraremos una de sus obras: Barco.

Primero les hablaremos un poco sobre el autor de la obra. Les diremos que era español que nació en Barcelona y que venía de una familia de cordeleros (les explicaremos su significado). Seguidamente les haremos preguntas tales como: ¿Por qué creéis que lo que más dibujaba eran barcos? ¿Qué podemos ver en el cuadro? ¿Los colores son tristes o alegres? ¿Aparecen figuras geométricas? ¿Dónde podemos ver barcos? ¿Os gusta el cuadro? ¿Por qué?, etc



Una vez analizado el cuadro, los alumnos pasarán a colorear un dibujo de una barca en la playa y una figura de un cuerpo (que será el suyo) jugando con la arena en la playa. Podrán utilizar los colores que quieran.

Una vez coloreado, pegarán una fotocopia suya tamaño carnet en cabeza del cuerpo, para simular que son ellos en un día de playa. Deberán intentar colorear la barca sin salirse de los bordes e intentar que el dibujo quede lo mejor presentable posible. Para ello les daremos algunas anotaciones como: Primero bordeamos y después rellenamos, intentar seguir siempre

Nº de la Sesión: Sexta

la misma dirección...

Les presentaremos una pequeña dificultad: El casco del barco está dividido en varios rectángulos. Deberán colorearlo siguiendo una serie de dos colores diferentes a elegir. A continuación mostramos unas imágenes de los alumnos trabajando esta actividad:



3. Actividades con la pizarra digital: La naturaleza nos hace sentir.

Ésta actividad está dividida en 3 partes. Las dos primeras están relacionadas con la naturaleza. En una de ellas deben visualizar y oír un paisaje en el que se escucha la brisa del viento, los pájaros volando, y se ven flores en movimiento. Los niños deben de retransmitirnos las sensaciones que van experimentando y dónde creen que se puede ubicar ese video. En la segunda parte del juego, se les presentará solamente un audio donde se escuchan las olas del mar durante un minuto. En ese tiempo, mientras escuchan las olas, deben decirnos entre todos, al menos 15 cosas que nos podemos encontrar en la playa mientras vamos paseando por la orilla. Se trata de que los niños vean otra forma de descubrir y apreciar la naturaleza, sin quererlo están haciendo un entrenamiento creativo a través de la escucha en silencio y las sensaciones percibidas a través de ellas. La última parte de la actividad es para iniciarlos en la música. Es un juego para ser compositores, la web nos proporciona unas notas simulando un carrillón. Al pulsarlas podemos crear una melodía que podemos grabar para después escucharla.

Observaciones:

La primera actividad me ha sorprendido positivamente. Todos los niños querían participar y relatar algún momento en el que hayan sentido alguna de esas emociones. Además la mayoría de los niños que han salido a relatar su historia, escenificaban la situación perfectamente: las personas que habían con ellos, explicaban razonadamente el porqué de ese sentimiento, se apoyaban con gestos en sus explicaciones... es una actividad con la que trabajaremos en más de una ocasión.

Con la segunda actividad los niños disfrutaban y gozaban al sentirse artistas. Creen que son como J. Torres y que deben colorear una barca igual de bonita. Consideran que su obra es mucho mejor, porque aparecen ellos en la misma. A los niños les gusta verse en la obra que han realizado y además una gran cantidad de ellos, cuidan mucho la presentación de su obra. Me sorprende ver como alumnos que en la actividad de la sesión anterior (dibujo libre) prácticamente solo hicieron garabatos, ésta vez colorean sin dejar espacios en blanco y cuidando mucho la presentación de su dibujo. Para reconocer al pintor, deberán seguir trabajándolo durante todo un trimestre.

La actividad realizada con la pizarra digital fue interesante. En la primera parte de las actividades realizadas con la web, los niños tendían a decir lugares como un parque o un campo; y los animales que se podían escuchar en la audición como los pájaros o el viento. Al principio todos empezaron describiendo la imagen que estaban viendo pero en la segunda parte, su inspiración fue incrementando; ésta vez no visualizaban un video, si no que percibían y sentían el sonido. Los sujetos han imaginado más cosas de las previstas y mientras lo expresaban, gracias a sus emociones y escenificaciones hasta yo misma lo veía. Han mencionado cosas como: encontrar una caracola, ver un barco de piratas o una isla a lo lejos, encontrarse con rocas repletas de cangrejos... Ha sido muy agradable trabajar con ésta experiencia.

Finalmente, con el juego del piano han disfrutado y experimentado al formar melodías que después podían escuchar, y además hemos podido recordar los diferentes tonos y timbres trabajados en el trimestre anterior.

Fecha: 7/05/2015

Duración de la sesión: 40min

Temas:

- Entrenamiento creativo.
- Entrenamiento lógico-matemático: figuras geométricas.
- Favorecer la memoria fotográfica y razonar de formas diversas.

Contenidos de la sesión:

- **Portadores** de texto: carteles informativos.
- Entrenamiento creativo.
- Orientación espacial: abierto/cerrado.
- Formas geométricas: triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo.
- Localización de los objetos y símbolos reconocibles.
- Rastreo de las propiedades sensoriales: que se puede ver u oír.

Objetivos de la sesión:

- Promover la competencia matemática, social, cultural, artística y ciudadana.
- Ejercitar el juego y la diversión vs. El trabajo y la rutina.
- Estimular la observación para describir fenómenos sociales o naturales.
- Generar ideas a través de asociaciones con imágenes hipnagógicas.
- Entrenar la creatividad.
- Propiciar la mejora de la competencia matemática.
- Reconocer e identificar figuras geométricas.
- Desarrollar habilidades de pensamiento a través del arte: analizando, razonando y cuestionando el arte.
- Fomentar el pensamiento visual-espacial.

Materiales: Imagen con la misma cantidad de puntos pero distribuidas de forma que aparentemente haya más puntos de un color que de otro, caja de cerillas, imágenes hipnagógicas.

Registro de la sesión:

1. Entrenamiento creativo:

Con esta actividad queremos iniciar al alumnado a una nueva forma de entrenar su creatividad. Nos servirá de ayuda para hacer una pequeña introducción a las imágenes superpuestas que veremos más adelante.

Sentados en asamblea les mostraremos a los alumnos una imagen con una serie de puntos. Los alumnos sin contar deberán responder a la pregunta ¿Hay más puntos rojos o azules? Seguidamente lo comprobaremos.

Nota: Hay la misma cantidad. La apreciación de la imagen depende de la forma en la que están distribuidos los puntos.

Para la segunda parte de ésta actividad, se les muestra a los alumnos una figura que aparentemente tiene forma de casa, pero al dar vueltas, puede ser lo que uno quiera. Por lo que con ésta actividad, se pretende dar rienda suelta a la imaginación de los niños y me vayan diciendo las cosas que van viendo.

2. Juego con cerillas:

Le repartiremos a cada alumno 6 cerillas. Deben construir con ayuda de las cerillas figuras geométricas pudiendo utilizar todas las cerillas ofrecidas. La profesora realizará indicaciones para ir dificultando la actividad poco a poco.

Ejemplos:

-Con la ayuda de los 6 cerillas, realiza 2 triángulos.

-Utilizando todos los cerillas, realiza un cuadrado y un triángulo

-¿Cuántos cerillas nos sobra si hacemos un cuadrado? ¿Y si hacemos un triángulo?

3. Imágenes hipnagógicas:

Los niños deben de razonar y descubrir las imágenes que se encuentran ocultas dentro de una misma imagen. Les mostraremos las siguientes:



Observaciones: En la primera actividad, como era de esperar, los niños dijeron que había más puntos de un color que de otro. Al comprobar la cantidad de puntos que había de cada color, solamente 2 niños, supieron decirme que había la misma cantidad. Tras explicarles el razonamiento, les muestro la imagen en movimiento y el resultado fue impresionante. Imaginaron desde una casa, hasta un cohete o el tronco de un árbol.

La actividad de las cerillas les gustó mucho; observar y experimentar cómo con sólo 6 cerillas podían hacer más de una figura geométrica, les impactó mucho. Después, les dábamos unas indicaciones y tras su propio razonamiento utilizaron las cerillas de las que disponían. En ocasiones les proporcionaba unas pautas a seguir o bien, les hacía preguntas como: ¿cuántas cerillas nos quedan si hacemos dos triángulos? ¿Podríamos hacer un cuadrado y un triángulo o nos faltarían cerillas? Y tras comprobarlo primero, respondían correctamente después. Con la última pregunta, todos creyeron que faltarían cerillas pero tras mostrarles la forma de una casa en modo de ejemplo, y comprobar que no faltaban cerillas, los niños quedaron espantados y copiaron el resultado.

Finalmente con la última actividad se pretendía que sin dar pistas, los niños por sí solos vieran las imágenes que estaban ocultas tras la imagen general; pero esto solo se logró tras enseñar la segunda imagen ya que es la ilustración donde más clara se ve otra, dentro de la misma. Para las otras dos ilustraciones, tuvimos que dar pistas a los sujetos o preguntar si veían algo más, para que lo encontrasen. En la primera por ejemplo, tras comunicarles que existía un bebé en la imagen, ciertos sujetos comenzaron a visualizarlo, e ilusionados comenzaron a dar pistas al resto de compañeros que no lograban verlo. Dadas las argumentaciones a sus compañeros, pudimos observar que efectivamente lo estaban viendo. Con la última imagen en cambio, necesitaron de nuestras orientaciones para poder visualizarlo.

Cuadro 9. (Registro de sesión sexta).

2. Tablas de evaluación

TABLA EVALUACIONES																					
N° SUJETO	CONTENIDOA			CONTENIDOB			CONTENIDOC			CONTENIDOD			CONTENIDOE			CONTENIDOF			CONTENIDOG		
	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N
1		x			X		x			x				x		x			x		
2		x			X		x			x				x		x			x		
3		x		x					x		x		x			x				x	
4		x		x			x			x			x			X			x		
5		x			X		x			x				x		X			x		
6		x		x			x			x			x			X				x	
7	x			x			x			x			x			X				x	
8		x		x			x			x				x		X				x	
9	x			x			x			x			x			X				x	
10	x			x			x			x			x			X			x		
11	x			x			x			x			x			X			x		
12	x			x			x			x			x			X			x		
13		x		x			x				x			x		X				x	

14	x			x			x			x			x			X			x			
15	x			x			x			x				x			X			x		
16	x				X		x			x			x				X			x		
17	x			x			x			x			x				X			x		
18	x			x			x				x		x				X				x	
19	x			x					x	x			x						x		x	
20	x				X		x			x			x				X			x		

CONTENIDO A: Presenta facilidades para expresar emociones y sensaciones.

CONTENIDO B: Desarrolla la coordinación dinámica general al desplazarse de distintas maneras.

CONTENIDO C: Identifica las distintas nociones espaciales: abierto/cerrado, encima/debajo, delante/detrás.

CONTENIDO D: Aprende a trabajar de manera cooperativa participando en las actividades y juegos propuestos.

CONTENIDO E : Presenta desarrollada la autonomía e iniciativa personal.

CONTENIDO F : Identifica y compara las medidas de longitud: largo/corto.

CONTENIDO G : Reconoce los números del 1 al 5 asociando su cantidad y posición.

C= CONSEGUIDO

P= EN PROCESO

N= NO CONSEGUIDO

Cuadro 10. (Tabla de evaluación).

TABLA EVALUACIONES

N° SUJETO	CONTENIDO H			CONTENIDO I			CONTENIDO J			CONTENIDO K			CONTENIDO L			CONTENIDO M			CONTENIDO N				
	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N		
1			x	x			x				x			x			x			x			
2	x			x			x			x				x			x			x			
3			x			x	x				x				x			x			x		
4	x			x			x			x					x			x			x		
5	x			x			x			x					x			x					x
6			x	x			x			x					x			x					x
7			x	x			x			x			x				x						x
8			x	x			x			x					x			x					x
9	x			x			x			x			x				x						x
10	x			x			x			x			x				x						x
11	X			x			x			x			x				x						x
12	x			x			x			x			x				x						x
13			x			X	x				x			x			x						x
14	x			x			x			x					x			x					x

15	x			x			x			x			x			x			
16			x	x			x			x			x			x			
17	x			x			x			x			x			x			
18			x	x			x			x			x						x
19			x			x	x			x			x						x
20			x	x			x			x			x						x

CONTENIDO H: Realiza series de dos formas.	
CONTENIDO I: Identifica objetos y figuras geométricas de forma triangular, circular, rectangular y cuadrangular.	
CONTENIDO J: Utiliza y diferencia el cuantificador de tamaño: el más grande y el más pequeño.	
CONTENIDO K: Conoce diferentes elementos del paisaje y sus características.	
CONTENIDO L: Narra historias fluidas y originales a partir de una ilustración.	
CONTENIDO M: Desarrolla habilidades artísticas en la producción de sonidos.	
CONTENIDO N: Construye frases sencillas empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas.	
C= CONSEGUIDO	
P= EN PROCESO	
N=NO CONSEGUIDO	

Cuadro 11. (Tabla de evaluación).

TABLA EVALUACIONES

Nº SUJETO	CONTENIDO Ñ			CONTENIDO O			CONTENIDO P			CONTENIDO Q			CONTENIDO R			CONTENIDO S			CONTENIDO T			
	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	
1			x	x			x				x			x				x				x
2			x	x			x			x			x			x						x
3	x			x				x			x			x			x			x		
4	x			x			x			x			x				x					x
5	x			x			x				x			x			x					x
6			x	x			x			x			x				x			x		
7			x	x			x			x			x			x			x			
8			x	x			x			x			x			x						x
9	x			x			x			x			x			x						x
10	x			x			x			x			x			x						x
11	x			x			x			x			x				x			x		
12	x			x			x			x			x			x				x		
13			x	x				x			x			x			x					x

14	x			x			x			x			x			x				x
15	x			x			x			x			x			x				x
16			x	x				x		x			x			x				x
17			x	x			x			x			x			x				x
18	x			x				x			x				x					x
19			x	x			x			x			x			x				x
20	x			x				x			x				x					x

CONTENIDO Ñ: Posee competencia visual-espacial.

CONTENIDO O: Reconoce, e interpreta los símbolos y propiedades sensoriales de las obras de Joaquín García Torres.

CONTENIDO P: Presenta iniciativa a la hora de realizar las actividades.

CONTENIDO Q: Aprende y memoriza la canción y movimientos corporales de ChytyChytyBambam.

CONTENIDO R: Experimenta con las técnicas plásticas.

CONTENIDO S: Es totalmente autónomo.

CONTENIDO T: Se expresa con fluidez y hace uso de los mitos y la fantasía.

C= CONSEGUIDO

P= EN PROCESO

N=NO CONSEGUIDO

N° SUJETO	CONTENIDO U			CONTENIDO V			CONTENIDO W			CONTENIDO X			CONTENIDO Z		
	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N	C	P	N
1		X		x			x			x				x	
2	X			x			x			x			x		
3		X		x			x			x				x	
4		X				x	x			x				x	
5		X		x			x			x			x		
6		X				x	x			x			x		
7		X				x	x			x			x		
8	X			x			x			x			x		
9	X			x			x			x			x		
10		X		x			x			x			x		
11		X		x			x			x				x	
12	X			x			x			x			x		
13		X		x			x			x				x	
14	X			x			x			x			x		

15		X		x			x			x			x		
16		X		x			x			x				x	
17	X			x			x			x			x		
18		X		x			x			x				x	
19		X		x			x			x			x		
20		X		x			x			x				x	

CONTENIDO U: Presenta limpieza y cuidado en sus representaciones artísticas
CONTENIDO V: Manifiesta emociones e intereses en sus creaciones
CONTENIDO W: Exponen sensaciones sufridas e imaginadas tras escuchar atentamente sonidos de la naturaleza
CONTENIDO X: Diferencia los sonidos suaves de los fuertes y los altos de los bajos
CONTENIDO Z: Es capaz de ponerse en el lugar del otro

C= CONSEGUIDO
P= EN PROCESO
N= NO CONSEGUIDO

Cuadro 13. (Tablas de evaluaciones).

3. Actividades complementarias

- a) **Relacionar:** Situaremos a los sujetos en asamblea para comenzar a calentar su razonamiento. La actividad consiste en hacer que los alumnos piensen por sí mismos distintas formas de relacionar. En este caso, trabajaremos las relaciones por colores y colecciones de objetos que les resulten cotidianos. Para ello, pediremos a los alumnos, que nos digan al menos 15 cosas que son de color azul y otras 15 cosas de color verde. Seguidamente, les mostraremos un plato de plástico, y deben decirnos al menos 10 cosas que pertenezcan a esa colección; después sacaremos otro objeto más para que puedan relacionar como por ejemplo un zapato.
- b) **Descubrir el elemento que falta.** El juego consiste en observar detenidamente unas imágenes sobre inventos que están incompletos o sin usar. Los niños observarán las 3 imágenes durante un minuto y después nos dirán que elemento le falta a cada imagen para completarla.



- c) **Actividades para formar frases o relatos sencillos con ayuda de imágenes.** El juego consiste en formar frases o historias a partir de tres imágenes como las siguientes:

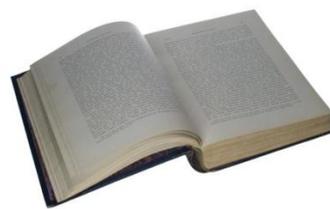
1.



2.



3.



1.



2.



3.



Después les pediremos a los alumnos que nos expliquen el porqué de las historias que han relatado. Y al mismotiempo les realizaremos ciertas preguntas que nos ayuden a evaluar las apreciaciones y valoraciones de las imágenes.

Tendremos en cuenta, la forma de expresarse, de razonar, de argumentarse, la forma de usar el mito y la fantasía, la fluidez y flexibilidad verbal, la identificación de la época o el lugar en el que se desarrollan las ilustraciones y el rastreo de las propiedades sensoriales.

- d) **Gynkana.** Se plantean 9 actividades recreativas donde deben participar todos. Para ello dividiremos a la clase en 3 grupos de 8 alumnos, donde en cada uno de ellos habrá una maestra que les represente y les guíe como juez para que las actividades se desarrollen sin problemas. Antes de iniciar el juego, se explicara el funcionamiento de cada actividad repartida en tres zonas distintas, y se dividirán a los niños por tanto en tres grupos para repartir en dichas zonas, donde en cada una de ellas habrá 3 actividades diferentes a realizar. Una vez terminen estas actividades deberán rotan a la siguiente zona. Ahora bien, cada actividad se desarrollará durante sólo 5 minutos y serán las siguientes:

Primera Zona

- Lanzamiento de pelotas: Se colocará un aro grande en el suelo, y los alumnos deberán lanzar la pelota dentro del mismo. Tendrán dos intentos. Se llevarán un punto por cada pelota que encesten.
- Lanzamiento de aros al cono: Todos los alumnos distribuidos en un círculo que rodee a un cono situado en el centro, irán lanzando uno a uno aros hasta encestar al menos uno. Tendrán dos intentos cada uno y cada aro encestado sumará un punto.
- La portería humana: Los niños se colocarán en círculo abriendo las piernas pie contra pie representando cada uno de ellos, una portería distinta. Un jugador, situado en el centro del círculo y con los ojos vendados, intentará meter la pelota entre las piernas de alguno de sus compañeros; y cada gol encestado valdrá 3 puntos. Para ésta ocasión solamente tienen un intento.

Segunda Zona

- Cuchara: Los alumnos deberán transportar una pelota de pimpón en una cuchara de plástico sujeta con la boca a una distancia de 10 metros. Consiguen el punto si logran llegar a la meta sin que la pelota se haya caído.
- Bolos: Los alumnos deben derribar como mínimo 2 bolos para conseguir el punto, desde una distancia de 3 metros
- Pasarse la pelota: Haciendo una fila deberán pasarse por encima de la cabeza sin que se caiga y pasando por todas las manos un balón y después devolverlo hacia adelante por debajo de las piernas abiertas. Ganará un punto por cada pelota que consigan traspasar sin que se haya caído al suelo.

Tercera Zona

- **Zig-zag:** Los alumnos deberán pasar entre los conos haciendo zig-zag y conseguirá el punto quien no se salte ningún cono.
- **Carrera de sacos:** Los alumnos deberá recorrer una distancia de 10 metros saltando a pies juntos dentro del saco. Conseguirá el punto el que llegue a la meta sin caerse.
- **Globo de agua:** Todos los alumnos situados encírculodeberán pasarse un globo de agua sin que se caiga. Obtendrán un punto cada vez que consigan dar una vuelta sin que se caiga el globo.