

IV Congreso Internacional de Innovación Educativa

23 · 24 septiembre 2022

Nuevas coordenadas
para los espacios
y la participación
educativa



educa
VERSO



1982 – 2022
Aniversario
Estatuto de
Autonomía de
Aragón



**GOBIERNO
DE ARAGON**

PROYECTO + ARTE



M^a José Marco Laborda

Andrea Moles Gracia

CEIP José Camón Aznar (Zaragoza)

Resumen

+ ARTE es un proyecto artístico interdisciplinar en el que se utiliza el arte y el patrimonio cultural como eje transversal con el que pretendemos fomentar el desarrollo de capacidades, destrezas y actitudes, centrándonos en las competencias más transversales del currículo: conciencia y expresiones culturales, la competencia social y cívica, la de aprender a aprender, y la que hace referencia al sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Se basa en tres pilares: aprendizaje por proyectos, aprendizaje basado en el pensamiento crítico y creativo y el método científico.

Queremos saber qué dice el arte, queremos investigar, reflexionar, dialogar, experimentar con diferentes lenguajes artísticos,

No se trata de aprender sobre arte, sino de utilizar el arte para aprender; arte como detonante, proceso y producto.

Palabras clave

creatividad, arte contemporáneo, competencias, inclusión y ODS

1. Presentación

La experiencia de aula que presentamos es un Proyecto de Innovación, aprobado por la Dirección General de Innovación y Formación Profesional de la Comunidad Autónoma de Aragón, que llevamos a cabo conjuntamente el CEIP José Camón Aznar y el IAACC Pablo Serrano, desde el curso 2019/2020. El arte contemporáneo ofrece multitud de maneras de mirar el mundo, de mirarnos a nosotros mismos; permite al alumnado desarrollar sus capacidades de forma integral y, por ello, debe tener un lugar privilegiado en la educación.

2. Objetivos

El objetivo no es enseñar la historia o el contexto que acompañan a una obra artística sino emplear esta como un punto de partida para desarrollar las capacidades de pensamiento y comunicación del alumnado.

Los objetivos generales son:

- Favorecer el acceso al arte y la cultura a todo el alumnado.
- Introducir las artes en la escuela, de forma transversal.
- Estimular la creatividad y el pensamiento divergente.
- Buscar otros espacios de aprendizaje.
- Crear sinergias y redes de colaboración.

Usando el arte como herramienta transversal, nuestro proyecto se centra en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, además del fomento de valores como la tolerancia y el respeto, haciendo al alumnado participe en la gestión, realización y evaluación reflexiva de un proyecto colectivo.

Eso ha implicado el logro de nuevos objetivos a lo largo del proceso, no previstos inicialmente, como:

- Impulsar la importancia del juego libre como forma de aprendizaje.
- Valorar la influencia que el entorno y los objetos ofrecen en los procesos de aprendizaje y desarrollo.

3. Contextos de aplicación

El Proyecto se está realizando con alumnado de Ed. Infantil y Primaria, sin embargo es replicable en cualquier contexto de educación formal y no formal.

4. Aplicación y resultados

Queremos saber qué dice el arte, queremos investigar, reflexionar, dialogar, experimentar con diferentes lenguajes artísticos, No se trata de aprender sobre arte, sino de utilizar el arte para aprender.

Arte como detonante, proceso y producto.

+ ARTE es un proyecto interdisciplinar en el que utilizamos el arte y el patrimonio cultural como eje transversal. Partiendo siempre de referentes artísticos, el alumnado va construyendo, de forma consciente, su propio aprendizaje.

Es necesario introducir metodologías abiertas y activas en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y nos basamos en tres pilares fundamentales: aprendizaje por proyectos, aprendizaje basado en el pensamiento crítico y creativo y el método científico.

Participa toda la comunidad educativa, dedicándose una sesión semanal, dentro del horario escolar, además de sesiones de Música y del área de Educación Física.

Los temas trabajados hasta ahora han sido: la música y la danza, los animales y Aragón.



Para dar respuesta a todas sus dudas e inquietudes sobre el tema del proyecto, el alumnado formula hipótesis. Y a través de diferentes actividades, recopilan información para comprobar si sus planteamientos son correctos o no.

Muchas veces las actividades parten de la improvisación para el disfrute, de la escucha activa y del gusto por expresar mientras que en otras ocasiones son más dirigidas.

El proyecto ha implicado también una transformación de agrupamientos, tiempos y espacios; en ocasiones, fuera del aula.

4.1. Actividades

Podemos hablar de cuatro grandes bloques de actividades:

Metodología Visual Thinking Strategies:

Tanto en el museo como en el colegio, se invita al alumnado a observar atentamente una obra de arte, a analizarla y a especular sobre ella, argumentando sus teorías con evidencias visibles. Y lo hacen a partir de tres preguntas:

- ¿Qué está pasando en esta obra?
- ¿Qué ves que te hace pensar eso?
- Y ¿qué más podemos encontrar?

La primera cuestión les lleva a examinar la obra con detalle y a opinar; la segunda a justificar sus interpretaciones y la tercera a desarrollarlas. El proyecto busca ofrecer prácticas que contribuyen al

diálogo y a la cohesión del grupo, permitiendo que todas las voces sean escuchadas, afirmando la importancia de sus aportaciones y aprendiendo a tolerar y respetar las opiniones encontradas.

Hipótesis:

Todas aquellas actividades que sirven para investigar y experimentar sobre las hipótesis que el alumnado plantea y les ayudan a llegar a unas conclusiones finales.

Actividades de sensibilización/emociones:

La escuela no educa a ciudadanos del futuro sino a verdaderos agentes de cambio. En **+ ARTE** hay una relación directa con los objetivos planteados en la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible.

Uno de los principios de nuestro centro es favorecer una escuela inclusiva que vele por todo el alumnado, respetando la diversidad. Al ser un centro preferente de alumnado con discapacidad física (orgánica y motora) estamos muy concienciados de todo lo que ello implica, no sólo en relación a la eliminación de barreras arquitectónicas y adaptaciones de acceso, sino también a la puesta en marcha de recursos personales y materiales que favorezcan la inclusión social y el equilibrio personal y emocional de todo el alumnado.

El arte es para tod@s.

ARTE Y CULTURA como DERECHO CIUDADANO.



El proyecto está orientado a fomentar la creación artística como medio de expresión de las emociones; visibilizar el trabajo de las mujeres en el ámbito del arte y, sobretodo, a educar en Igualdad, alejándonos de estereotipos y prejuicios por cuestión de género, tan frecuentes en el campo del arte y la cultura.

Se programan talleres relacionados con las emociones y diferentes dinámicas con la colaboración de grupos de personas con diversidad funcional que, en primera persona, nos cuentan su experiencia y su relación con el arte. Han colaborado con nosotras: Asociación de perros guía de Aragón; Compañía Pares Sueltos, artes escénicas y diversidad; Agrupación de personas sordas (ASZA); y TEAdir Aragón, Asociación de padres, madres, familiares y amigos de personas con Trastorno del Espectro Autista.

Trabajamos también desde el concepto de reutilización y conciencia medioambiental; reflexionando sobre cómo nos relacionamos con el planeta en el que vivimos, la contaminación, el cambio climático, el cuidado y la protección de los animales, la basura que tiramos, etc. Queriendo concienciar al alumnado y a toda la comunidad educativa de la importancia de nuestras acciones para “dejar huella” y proteger el planeta.

Actividades de expresión artística/creativas:

Desde el principio, nuestra motivación fue estimular la creatividad. Buscando el entusiasmo, la diversión y, en ocasiones, la provocación; queremos que descubran artistas, exploren numerosos elementos artísticos y experimenten con variedad de materiales. Provocar en el sentido de crear un ambiente que genere un extrañamiento.

La provocación es el motor del aprendizaje.

Aprendamos a utilizar la escuela como un espacio experimental porque cuando hablamos de expresión artística no debemos pensar en repetición sino en experimentación, investigación y creación.

A modo de ejemplo, explicamos con más profundidad algunas actividades:

En el primer proyecto: **MÚSICA Y DANZA**, desde el área de Educación Física, se trabajó una Unidad Didáctica de danza creación, denominada: Danz-Artes, en la que el alumnado aprendió recursos y jugó con su creatividad para lograr bailar mejor, utilizando obras de arte para inspirarse. En una primera fase utilizamos el proceso de creación como metodología en las diferentes situaciones de aprendizaje, diferenciando: la improvisación y la composición.



En la improvisación, se partía de un inductor, que en nuestro caso era una obra de arte.

En el segundo curso: **LOS ANIMALES**, planteamos una actividad con el título: Animales arquitectos. Investigamos sobre las construcciones que hacen muchos animales y las analogías que existen entre la arquitectura humana y animal. Conocimos casas muy curiosas que hay en todo el mundo y construimos puentes y torres con materiales nada convencionales.



Haciendo uso de lenguajes metafóricos, quisimos construir y habitar: cuerpo, casa, escuela y calle. Partiendo del cuerpo como la casa o el lugar en el que sentimos y soñamos, hicimos propuestas para conocernos y proyectar nuestro YO, trabajando la expresión corporal a través del yoga y representando posturas de animales, para auto cuidarnos.

Con destrezas y llaves del pensamiento, diseñamos muebles de nuestra casa, imaginando nuestra habitación ideal.

Y el tercer curso el tema elegido fue: **ARAGÓN**. Hablamos de identidad y pertenencia, construyendo puentes entre los grandes artistas que ha habido y hay en nuestra tierra. De Goya, Gargallo y Serrano hemos llegado a Miguel Ángel Berna, Pilar Palomero y Gema Rupérez, jugando y experimentando con los diferentes lenguajes artísticos.



Realizamos un taller: **"PERFORMANCE DEL CIERZO"**. El arte performance es un arte vivo, libre, natural y sin códigos establecidos donde el alumnado fue la propia obra de arte y la improvisación y la protesta social estuvieron presentes tanto en el proceso como en el producto.

4.2. Evaluación

Las preguntas: ¿Qué sabemos? y ¿Qué queremos saber? suponen el inicio del proyecto, la evaluación inicial que nos ayuda a conocer al alumnado y descubrir sus intereses y necesidades.

La evaluación se ha realiza mediante la observación directa y recogida de información de lo trabajado con las diferentes actividades. (Cuaderno de profesor con anotaciones de las producciones individuales y de grupo). La rúbrica general del proyecto se entrega al inicio para que sepan los criterios según los cuales van a ser evaluados.

Disponen de un portafolio o dossier de aprendizaje, donde van organizando y guardando sus trabajos con el objetivo de documentar, de manera reflexiva, su proceso y logros de aprendizaje.

Para finalizar el proyecto, recogen los resultados de sus observaciones y las conclusiones del trabajo, en relación a sus hipótesis, en un organizador gráfico.

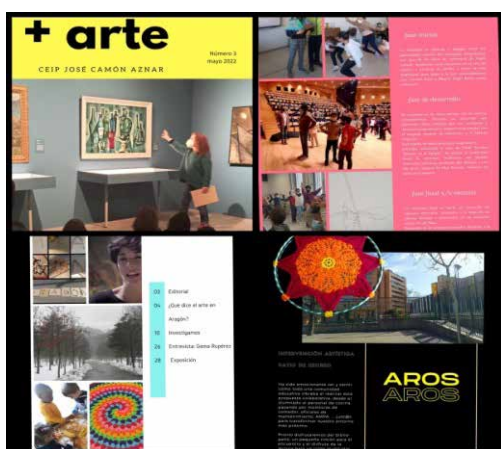
En cuanto a la evaluación del proceso y de la labor docente, utilizamos un diario del docente, donde analizamos las clases y los aspectos a mejorar; información que compartimos en las reuniones de coordinación. En definitiva, tratamos de fomentar la enseñanza y el aprendizaje reflexivos y que el aprendizaje sea visible al alumnado.

5. Conclusiones

Nos resulta difícil medir el impacto del proyecto aunque sí podemos enumerar algunos de los efectos positivos que está teniendo en el contexto de nuestro centro:

- Aporta al alumnado una experiencia de aprendizaje que va más allá de la adquisición de conocimientos.
- Incorpora actividades desde la creatividad, divergencia y apertura a otros contextos.
- Se superan los límites físicos y organizativos del aula (el alumnado construye su propio espacio de aprendizaje conectando contextos formales e informales, curriculares y extracurriculares).
- Y se fomentan situaciones para el aprendizaje colaborativo al estar abierto a la participación de personas de otros ámbitos distintos a la escuela.

En estos momentos, es necesario un replanteamiento de los espacios, los tiempos de aprendizaje y la organización de la escuela, tal y como la entendemos.



La situación extraordinaria, originada por la pandemia, nos obligó a cambiar el formato de trabajo. Si algunas creíamos que el tiempo y el espacio en la escuela deben ser flexibles, desde entonces ya nadie lo duda. De repente nos vimos en la necesidad de utilizar unas herramientas digitales que no dominábamos; debíamos integrar lo digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Revista digital + ARTE

https://issuu.com/profemariajomarco/docs/revista_arte_arag_n_3

Utilizar la tecnología nos sirvió para estar en contacto unos con otros, para comunicarnos, para visibilizar nuestras producciones, para difundir todo lo aprendido, en definitiva, para salir de nuestra zona de confort.

Todo comenzó como un propuesta experimental y aunque hay motivos que justifican su crecimiento y continuidad, es crucial generar alianzas que sustenten el Proyecto: Administraciones, Instituciones, artistas, expertos, docentes,...

Como ejemplo: la Exposición que realizamos para visibilizar y compartir nuestro proyecto artístico, dar voz y protagonismo a la comunidad educativa del CEIP José Camón Aznar y narrar con diferentes lenguajes una pequeña parte de todo lo que hemos aprendido gracias al ARTE.



Inauguración de la Exposición.

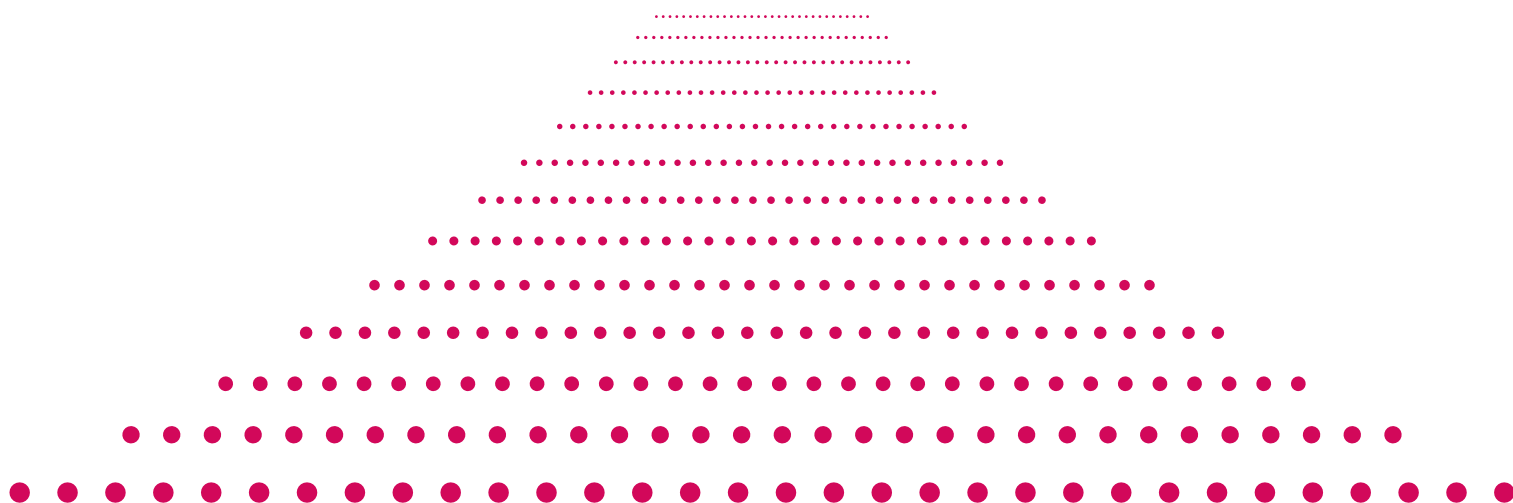
6. Referencias

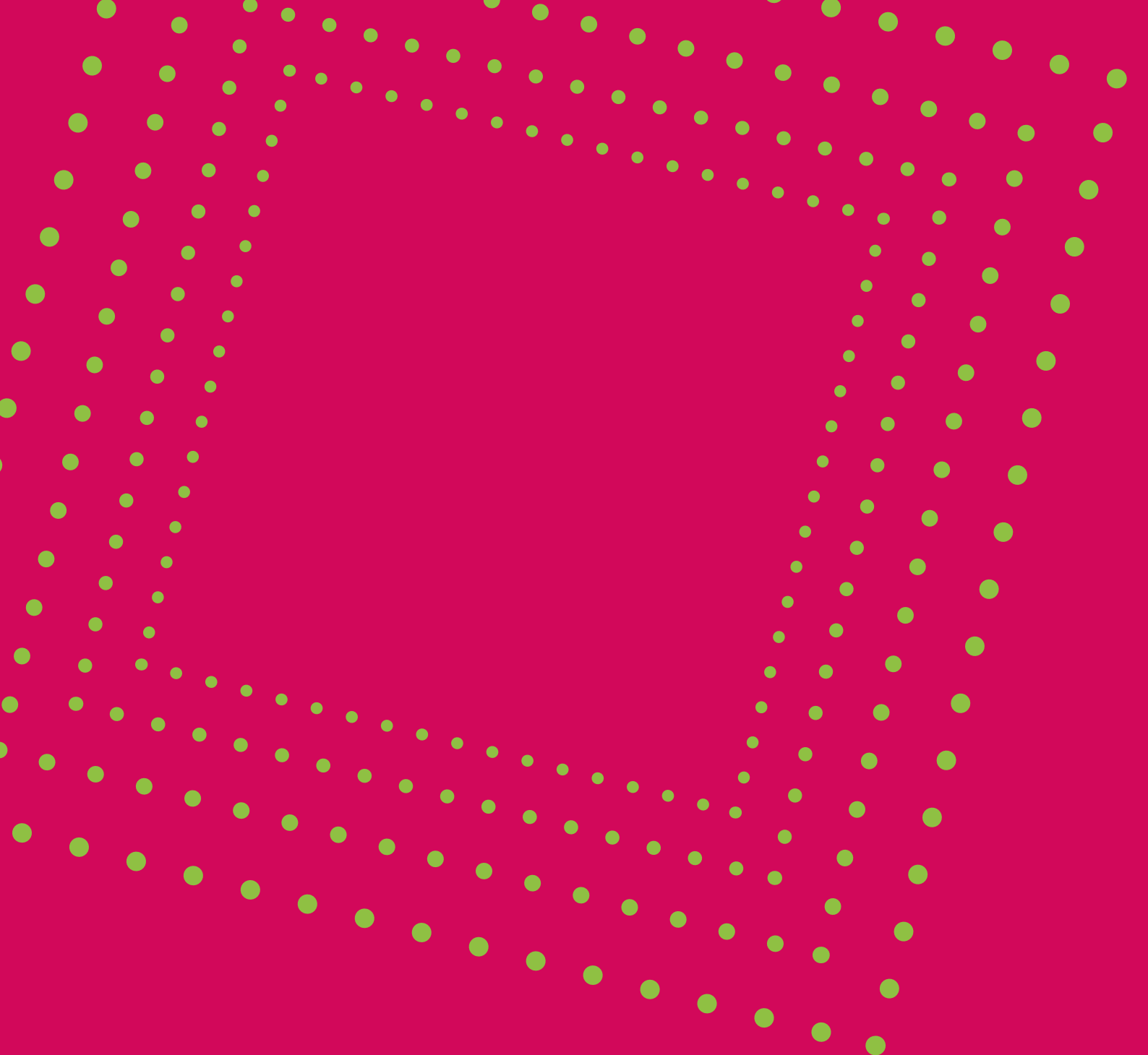
Acaso, M; Megías, C. (2017). *Art Thinking*. Barcelona: Paidós Educación.

Mesías, JM.(2019) *Educación Artística Sensible. Cartografía contemporánea para arteducadores*. Barcelona: GRAÓ

Pradell,E. (2019). El arte como herramienta transversal en la escuela. *Aula*, 283, 24-28.

Vela, P; Herrán, M. (2019). *Piezas sueltas: El juego infinito de crear*. Albuixech: Llitera.





1982 - 2022
Aniversario
Estatuto de
Autonomía de
Aragón



**GOBIERNO
DE ARAGON**