

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



GUÍA DE APRENDIZAJE



MANUAL PARA MAESTROS DE ESCUELA SECUNDARIA

—

Producto Intelectual 2 –El plástico **Sensibilización a través de metodologías del Arte**

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Este documento representará el resultado de la Salida Intelectual número 2 en el Proyecto ERASMUS+ n°: 2020-1-SI01-KA201-075895 "Metodologías de aprendizaje innovadoras en las escuelas para fortalecer la conciencia y la ciudadanía activa sobre el consumo de plásticos - ReLearn Plastics".

Este trabajo ha sido coordinado por el club juvenil del municipio de Stara Pazova - OKOSP y se realizó en colaboración con todos los demás socios de ReLearn Plastics: Universidad de Maribor, centro Biotehniški Naklo, E – gimnazija, Asociacio Cultural CRESOL, IES Cid Campeador, Centro CSI para la Innovación Social LTD y P.G.M.S. (Escuela Privada Gramática y Moderna).

El tema del uso excesivo de plástico y el impacto ambiental es uno de los temas más apremiantes de la actualidad. Por mucho que se hable, es evidente que los estudiantes de secundaria aún carecen de conciencia sobre el problema que enfrentamos, por lo que necesitan esta producción intelectual, como se ha concluido en el análisis de necesidades con las escuelas de la alianza.

Esta producción intelectual será una guía para los profesores de secundaria. El material será diseñado para ser una guía para los maestros. Representará una síntesis de arte y ciencia. Este producto estará dirigido a los docentes, aumentando el conocimiento y las competencias para utilizar nuevas formas de educación y aprendizaje con los estudiantes para aumentar la motivación y la conciencia sobre los desafíos ambientales y sociales. Gracias a este compuesto se despertará la creatividad tanto de profesores como de alumnos.

El tema del uso excesivo de plástico y el impacto ambiental es uno de los temas más apremiantes de la actualidad. Por más que se hable, es evidente que los estudiantes de secundaria aún carecen de conciencia sobre el problema que enfrentamos, por lo que necesitan esta producción intelectual como se ha concluido en el análisis de necesidades con las escuelas de la alianza.

Socios del proyecto:



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Tabla de contenido

Vsebina

Módulo 1 - Aprendiendo a través del Arte	4
Módulo 2 - Mejores prácticas artísticas en educación	33
Módulo 3 - Guía metodológica “Usar el arte con los plásticos”	57
Referencias	66

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Módulo 1 - Aprendiendo a través del Arte

El primer módulo trata sobre la importancia general del arte en el aprendizaje. Uno de los objetivos más importantes de la educación es desarrollar más conocimientos, destrezas y habilidades en comparación con el programa escolar estándar. Los estudiantes del siglo XXI son muy diferentes a los estudiantes del pasado.

La forma moderna de aprender incluye el arte que nos enseña a abordar un tema específico en un nivel más personal/individual y lograr la perfección a través de la práctica. Este tipo de aprendizaje tiene un efecto positivo en el desarrollo de la inteligencia social y emocional, mejora la motricidad y contribuye a aumentar la confianza en uno mismo.

Además, las lecciones basadas en el arte son proyectos de estudio que exploran temas particulares con actividades prácticas y creativas y discusiones activas.

El aprendizaje y las experiencias artísticas, en diversos grados, reorganizan las vías neuronales o la forma en que funciona el cerebro. El aprendizaje extenso o profundo en las artes refuerza estos desarrollos.

Cómo se combina el arte en el currículo y principalmente: ¿Por qué las lecciones de arte son importantes para los estudiantes (P. G. M. S., E-gimnazija, IES CID Campeador, BC Naklo)?

El arte es una lección esencial para estudiantes de todas las edades.

Introducción¹

Desde hace algún tiempo, la investigación científica también ha descubierto que participar en actividades de arte, música, movimiento y narración de cuentos no solo desarrolla el lenguaje, las matemáticas, las ciencias y las habilidades sociales, sino que también estimula el crecimiento del cerebro. De hecho, la investigación muestra que estas sinapsis se fortalecen a través de la participación activa en las artes. Estas actividades fundamentales, especialmente a una edad temprana, en realidad pueden crear nuevas vías neuronales y fortalecer las que ya están presentes, ayudando al cerebro joven a desarrollar su máxima capacidad.

Como seres humanos, somos una mezcla continua de mente emocional y racional. Para crear una experiencia de vida equilibrada, estas dos partes deben trabajar en armonía. Entonces, la creatividad puede ser la clave para que la emotividad y la racionalidad se comuniquen de manera saludable. De hecho, a través de la improvisación y la experimentación con las artes en un entorno sin prejuicios, los jóvenes pueden aprender más a fondo sobre sí mismos y su mundo interior. Además, la educación artística puede ayudar a conectar a los estudiantes con su propia cultura, así como con el resto del mundo.

¹ CRESOL

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Es importante alentar a los jóvenes a expresar sus sentimientos usando su creatividad, desde hablar sobre su arte con palabras e historias para promover el desarrollo del lenguaje hasta usar materiales de arte para observar, experimentar y resolver problemas. Las actividades artísticas abiertas en las que los estudiantes tienen que tomar decisiones pueden ayudar a fomentar el desarrollo de sus habilidades de pensamiento científico.

Además, es crucial que los estudiantes compartan experiencias a través de discusiones en clase para desarrollar habilidades de interacción social y emocional.

Hay muchas ventajas en la presentación de cuestiones técnicas y científicas con la ayuda de las artes: trabajar en las artes definitivamente ayuda a los alumnos a desarrollar habilidades creativas del lenguaje, habilidades sociales, habilidades para resolver problemas, toma de decisiones, toma de riesgos e inventiva. Las experiencias artísticas fomentan el pensamiento crítico, enseñando a los estudiantes a tomarse el tiempo para ser más cuidadosos y minuciosos en la forma en que observan el mundo. Además, el arte puede ser un vehículo para difundir la participación en clase: la enseñanza a través del arte puede presentar visualmente conceptos difíciles, facilitando la comprensión de los alumnos. Al mismo tiempo, la integración del arte con otras disciplinas puede llegar a estudiantes que de otro modo no participarían en el trabajo de clase.

El aprendizaje a través de las artes también es útil para fortalecer la creatividad, la fluidez, la originalidad, la elaboración y la resistencia al cierre. Crea o refuerza las habilidades para expresar pensamientos e ideas, ejercitar la imaginación y asumir riesgos en el aprendizaje, y también fomenta la cooperación y el trabajo en equipo. Los efectos extendidos de este tipo de aprendizaje se pueden ver en otras disciplinas. De hecho, este empoderamiento puede afectar positivamente habilidades como el pensamiento creativo y flexible, imaginar ideas y enfrentar problemas desde diferentes perspectivas, dar saltos imaginativos y superponer un pensamiento sobre otro como parte de un proceso de resolución de problemas.

Arte puro

En nuestra escuela² La lección de arte es obligatoria entre los 12 y los 14 años. A través de sus proyectos de lecciones de arte, los estudiantes son introducidos a diferentes formas y tipos de arte, aprendiendo sobre perspectiva, surrealismo, impresionismo, cubismo y varios otros mientras aprenden arte usando lápices, bolígrafos, pasteles al óleo y técnicas mixtas.

Los estudiantes mayores que eligen seguir la materia de arte, a través de la lección desarrollan sus habilidades artísticas en dibujo y pintura. A través de la participación activa en el proceso creativo del arte, los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico y organización, así como la confianza para asumir riesgos y aprender de la experiencia mientras exploran diferentes conceptos, materiales y técnicas. Los estudiantes construyen un curso haciendo pequeños proyectos con frecuencia.

Los estudiantes que continúan con su materia de arte para el nivel A, trabajan creativamente dentro del ámbito de los medios de bellas artes; a través de las disciplinas de pintura y dibujo, grabado, escultura, creación de imágenes basadas en lentes. Los estudiantes siguen una estructura dinámica

² P.G.M.S.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

que se enfoca en el desarrollo de habilidades, al mismo tiempo que fomenta la expresión de la creatividad individual, el pensamiento analítico, el pensamiento crítico y contextual y la investigación. Escribir sobre arte es una parte esencial del curso.

Se requiere que los estudiantes creen una pieza sostenida de análisis crítico y contextual, mostrando una conciencia de la intención y el contexto. Los estudiantes construyen un trabajo de curso haciendo pequeños proyectos con frecuencia en los que obtienen calificaciones.

- **ARTE a través de STEM**

Además de esto, los estudiantes de STEM deben usar sus habilidades artísticas e imaginación para la construcción y ejecución de sus proyectos STEM, que se describen más adelante en el Módulo 2.

- **Arte en todas sus formas posibles**

Expandir el arte a todas sus formas posibles, la música y la danza son también 2 lecciones que se ofrecen a los alumnos; la música como lección obligatoria hasta los 14 años y la danza como programa extracurricular. A través de la combinación de estas 2 lecciones, música y danza, los estudiantes terminan participando en una presentación anual para la cual se están preparando durante al menos 3 o 4 meses, donde dan todo de sí mismos y muestran sus talentos en una presentación extraordinaria donde los estudiantes Se invita a los maestros padres de familia y público en general a asistir.

¿Por qué las lecciones de arte son importantes para los estudiantes?

Las lecciones de arte ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades creativas para resolver problemas. La enseñanza a través de las artes puede presentar visualmente conceptos difíciles, haciéndolos más fáciles de comprender. Ayuda a los estudiantes con el desarrollo de habilidades sociales, toma de decisiones, asunción de riesgos y creatividad.

El arte enseña a los estudiantes acerca de la línea, la forma, el espacio, el valor, el color y la textura, para crear una composición como un todo. Todas estas técnicas también son necesarias para presentaciones (visuales, digitales) de trabajos académicos. La integración del arte con otras disciplinas llega a los estudiantes que de otro modo no participarían en el trabajo de clase. Mejora el pensamiento crítico, enseñando a los estudiantes a tomarse el tiempo para ser más cautelosos y cuidadosos en la forma en que observan el mundo.

La adolescencia o pubertad es un período en el que se producen importantes cambios cuantitativos y cualitativos en las capacidades cognitivas, el pensamiento lógico, el procesamiento de la información y la comprensión del sujeto y del entorno social [1] y que coincide con la creación de los cimientos definitivos en el cerebro de el individuo, que constituirá la base de sus relaciones adultas [2].

Durante la adolescencia, la sensibilidad a las emociones y la intensidad emocional es extremadamente alta, y los adolescentes exploran los sentimientos sobre sí mismos, en pareja y en grupo. Y todo esto es el ambiente ideal, es decir, si se sienten seguros en casa, lo prueban en casa; exploran límites, reflejan, rompen patrones, etc. También traen las influencias de los problemas sociales al entorno del hogar, como los roles grupales y los valores sociales. Muestran conciencia de los problemas mundiales (éticos/políticos/sociológicos/religiosos) y perciben todo esto a través de

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

ellos mismos, por lo que podemos decir que este período es principalmente egocéntrico. Es de suma importancia motivar a los estudiantes durante este período con diversas técnicas artísticas para no descartar este medio.

La ciencia misma o incluso las humanidades sin arte están vacías porque es precisamente la innovación de ideas y la flexibilidad mental lo que permite el desarrollo de nuevas ideas y soluciones ingeniosas. Nos gustaría fortalecer esta cualidad a través de la expresión artística, pero si un joven también aprende a expresar sus emociones, es un medio invaluable que puede utilizar toda su vida.

Arte fino

Las bellas artes son un campo específico que ofrece a los estudiantes la oportunidad de conocer y experimentar el proceso creativo desde el concepto hasta la realización y la reflexión. Las actividades se basan en la experiencia de diseño del estudiante, respaldada por el conocimiento de la teoría del arte, la historia del arte, la teoría del arte, la realidad social y la estética. En la docencia, la expresión artística práctica con herramientas y materiales es una actividad fundamental. El diseño artístico cultiva la actitud del estudiante hacia el espacio y trae la legalidad y las cosas en orden. El estudiante progresa y se desarrolla hacia la creación independiente de formas originales. En las actividades de aprendizaje de diseño artístico, se educa al estudiante para el trabajo independiente y creativo y se le presenta el tema del arte y la cultura visual.

El propósito esencial de las bellas artes es desarrollar la creatividad, la experiencia y la comprensión de las bellas artes de los estudiantes, participando en prácticas artísticas contemporáneas y concientizando sobre la utilidad del arte en la vida privada, social y profesional.

Las tareas clave para lograr estos objetivos son:

- Expresión y creación artística práctica,
- El uso de una variedad de estrategias, actividades, procesos, materiales, herramientas y procedimientos de diseño y pensamiento,
- Vincular las tareas basadas en problemas a los problemas de las bellas artes y la cultura visual contemporánea,
- Conectar los contenidos de aprendizaje basados en el arte con la historia del arte y el resto de contenidos científicos, humanísticos y artísticos del currículo.

El autor Valdés en el artículo 'Desarrollo artístico adolescente' enfatiza que el sello distintivo de la expresión artística en la adolescencia es la simplificación. Los adolescentes se esconden tras simplificaciones y se niegan a mostrar sus defectos. Las caricaturas o los métodos de dibujo adoptados de personajes de dibujos animados (anime), libros de historietas, Internet y construcciones informáticas, etc. encuentran su camino en la expresión artística de los adolescentes. Son personajes que ofrecen a los adolescentes una adhesión a una cierta estética y una especie de anonimato, sin exponer sus deseos, sus anhelos y sus esperanzas. La vergüenza y el ocultamiento también son evidentes en la elección de los motivos, ya que en este período los adolescentes tienden a elegir temas muy generales (p. ej.: las cuatro estaciones, temas festivos, paisajes, etc.). Su desarrollo se caracteriza por series y copias, donde sienten que están explorando con seguridad técnicas y colores a través de la obra de otra persona.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Un tema adecuado durante este período, que también se enseña en la escuela, es la perspectiva, ya que el espacio se abre y aparentemente adquiere una tercera dimensión, correspondiente al espacio emocional recién adquirido del adolescente. Con este nuevo componente emocional, los colores también ganan significado psicológico. Solo a partir de la adolescencia podemos hablar de los colores elegidos como expresivamente significativos.

Es durante este período que los estudiantes comienzan a disfrutar de la expresión artística si continúan con ella. Mantener y fomentar la expresión artística abre muchas posibilidades de autodescubrimiento.

A través de las bellas artes, los estudiantes expresan y exploran sus emociones, desarrollan su propia identidad y exploran con seguridad sus metas y aspiraciones. En la expresión artística de los adolescentes se pueden identificar varios temas emocionales, que tratan de sentimientos hacia uno mismo o hacia otras personas.

Los temas son en su mayoría egocéntricos, lo que significa que los dibujos destacan el yo como sujeto y las experiencias del entorno del adolescente. Los adolescentes sienten una fuerte conexión con la época y el entorno en el que viven, por lo que su expresión artística puede incluir varios temas apremiantes que les afectan en ese momento (también pueden ser imágenes sociopolíticas).

Las técnicas adecuadas para responder a estos temas son las formas contemporáneas de expresión artística (graffiti, abstracciones, materiales inusuales, respuestas a obras de arte contemporáneas, etc.), que permiten al joven desempeñar un papel activo como creador, lo que significa que o puede reaccionar ante los problemas, trascendiendo así la pasividad del observador y el cinismo del crítico [3].

Las bellas artes como una de las calificaciones clave en los programas de secundaria en Eslovenia³

Permite a los estudiantes desarrollar los conocimientos, habilidades y destrezas artísticas que son necesarios para su profesión, así como para su visibilidad cultural y sensibilidad estética. El objetivo es desarrollar la capacidad de los estudiantes para integrar el conocimiento teórico e histórico del arte en su práctica artística. El enfoque principal está en la propia experiencia práctica de creación artística de los estudiantes, respaldada por el conocimiento histórico y teórico del arte, el conocimiento de otras materias generales y profesionales y la instrucción práctica. Es importante la parte introductoria de la asignatura, en la que se introduce al alumno en otros tipos de artes (música, danza, cine, vídeo, ópera, literatura, teatro, etc.). Los tiempos modernos y los rápidos cambios en los distintos campos profesionales exigen los jóvenes a conocer y dominar las habilidades artísticas, tanto teóricas como prácticas, y tener un conocimiento básico de la historia del arte. Este conocimiento les permitirá seguir creativamente las tendencias estéticas y de diseño contemporáneas en su campo profesional. Este conocimiento, habilidades y habilidades artísticas más desarrolladas ayudarán a los estudiantes a encontrar y desarrollar nuevas soluciones creativas en todos los pasos, desde la idea hasta la ejecución y presentación, del producto o servicio emergente. El énfasis está en el diseño práctico del arte, que

³ Centro Biotécnico Naklo

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

es: en el contexto de una economía de mercado, uno de los factores más importantes en la comercialización de conocimientos, productos y servicios.

El maestro se enfoca en desarrollar habilidades de observación, pensamiento artístico, creatividad e imaginación. En el contexto del nivel de instrucción convergente, el estudiante profundiza su conocimiento de la teoría del arte y la historia del arte, y en el nivel divergente, el estudiante prácticamente diseña y da forma al resultado. En las lecciones de arte, el diseño independiente de tareas artísticas y su realización, y se fomenta la argumentación en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes están acostumbrados a tomar decisiones independientes sobre todos los temas relacionados con el proceso de diseño artístico.

El diseño de arte práctico ofrece al estudiante la oportunidad de aprender y experimentar el proceso creativo desde la concepción hasta la realización y la reflexión. Los ejercicios y actividades específicos que desarrollan la comprensión, expresión y apreciación artística son importantes. Se tienen en cuenta las especificidades del desarrollo del individuo y las necesidades de la profesión en términos de conocimientos artísticos, habilidades y diferentes destrezas.

Las actividades básicas de arte y diseño de los estudiantes (dibujo, escultura, diseño, etc.) se apoyan en el conocimiento de la historia del arte. En su forma más amplia, la historia del arte vincula el mundo de los pensamientos, sentimientos y otros conocimientos expresados artísticamente con otras expresiones artísticas, o representa cómo el artista respondió al mundo en el que vivía. Su papel e importancia radica en la presentación de las obras de arte más importantes que forman una visión de los puntos culminantes estéticos y conceptuales de cada período histórico y su desarrollo, apoyando así un sentido de los verdaderos valores artísticos y estimulando la curiosidad y la opinión crítica sobre las obras de arte. El contenido artístico y la creación práctica del arte familiarizan al alumno con los valores del patrimonio profesional, cultural, artístico y natural y lo llevan a protegerlos y respetarlos. El contenido artístico permite al alumno un alto grado de expresión individual, capacitándolo para expresar su criterio personal y puntos de vista sobre los logros artísticos o incitándolo a ser un crítico dialógico y tolerante.

Los alumnos están capacitados para experimentar la belleza en la naturaleza y en las obras de arte, para apreciar sus propias obras y obras de arte y objetos útiles, especialmente en el contexto de su propia disciplina. De esta manera, aprenden a experimentar, aceptar y apreciar el patrimonio cultural artístico y a explorar las perspectivas de las bellas artes, la industria y la artesanía nacionales y extranjeras.

En el proceso de aprendizaje, los estudiantes fortalecen sus habilidades artísticas (competencias) o su capacidad de expresión artística a través de métodos y formas activas. Integran los procesos de aprendizaje y práctica artística, que son obra de la mente, el corazón y las manos. La escuela tiene como objetivo alentar a los estudiantes a desarrollar sus propias habilidades de forma independiente (especialmente en el proyecto de arte en diseño: el diseño como una posible preparación para el examen final). La carrera profesional del alumno es el objetivo central hacia el que se orientan los trabajos de arte. Las lecciones de arte están dirigidas a una comunicación abierta y exitosa entre el maestro y el alumno. El estudiante es introducido al aprendizaje activo, (auto)adquisición y autoafirmación de habilidades artísticas a un ritmo que puede manejar, tareas de

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

arte basadas en problemas que él mismo comienza a establecer dentro de sus habilidades, y habituación a la autoevaluación y la iniciativa propia. El alumno también se habitúa a tomar decisiones y responsabilizarse de sus propias acciones creativas: para planificar la tarea artística, llevarla a cabo, evaluar y presentar su propio trabajo. Se sugiere el uso de formas de aprendizaje y expresión artística individuales, combinadas y colaborativas.

Objetivos generales de la asignatura de bellas artes en secundaria

Estudiantes:

- Desarrollar y enriquecer la imaginación, el pensamiento visual, las habilidades de percepción y observación, las habilidades, las habilidades imaginativas;
- Explorar y dar forma al lenguaje visual en un lenguaje personal para una comunicación efectiva;
- Desarrollar la capacidad de realización creativa y la habilidad de defender lo creado;
- Enriquecer y desarrollar sus cualidades, características y habilidades personales emocionales, intelectuales, experienciales, intuitivas, morales, sociales y estéticas;
- Conocer y experimentar las posibilidades expresivas de las prácticas artísticas contemporáneas;
- Se les anima a tomar decisiones independientes sobre estrategias de diseño en el contexto de tareas artísticas concretas;
- Utilizar herramientas y materiales apropiados que sean inocuos para la salud y el medio ambiente; desarrollar habilidades motoras (bellas artes específicas);
- Desarrollar una actitud crítica y sensibilidad hacia los mensajes de las obras de arte y la comunicación visual, enfatizando el papel y la importancia de las expresiones visuales;
- Desarrollar habilidades de pensamiento en diferentes niveles taxonómicos y en diferentes niveles de contenido;
- Crear en el entorno natural, aprendiendo y comprendiendo así la interdependencia del ser humano y la naturaleza;
- Relacionar el contenido artístico con logros en historia del arte, otras artes (cine, literatura, música, danza, teatro) y con contenido en ciencias, humanidades, lingüística).

Ejemplos de posible integración transversal horizontal y vertical

- lengua eslovena: expresarse a la hora de defender el trabajo de los alumnos, buscando similitudes y diferencias entre el arte y el lenguaje verbal;
- Idiomas extranjeros: traducción de términos profesionales básicos, comparación de gramática y sintaxis lingüística y visual;

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- Ciencias sociales: el vínculo entre los desarrollos sociales y la historia del arte (sociología del arte y la cultura); las consecuencias manifestadas en el arte y la aparición de los objetos útiles, la ubicación espacio-temporal de las obras de arte, monumentos y autores más importantes;
- Filosofía: el concepto de lo bello en la estética; historia: las bellas artes como propaganda política; historia y geografía: la ubicación espacio-temporal de los monumentos y autores de arte más importantes;
- Matemáticas: relaciones numéricas en proporción, simetría en arte y matemáticas; el arte como portador del significado simbólico de los números; geometría (sólidos geométricos en el espacio euclidiano, fundamentos geométricos de la composición artística), conceptos básicos de geometría descriptiva, perspectiva, proporción áurea en el arte;
- Deportes: la estética del movimiento se manifiesta tanto en la danza como en otros deportes; la estética se puede encontrar tanto en el deporte como en el arte;
- Psicología: expresividad del color, tipos psicológicos, arquetipos, análisis de sueños, psicología de la creatividad, leyes de percepción visual (percepción), motivación, etc.
- Ciencias naturales: estructura y características de los materiales de arte, estructura de los cuerpos, base fisiológica de la percepción espacial; biología (hombre, plantas, animales), química (composición y características de los materiales de arte), base fisiológica de la percepción espacial (visión); física (óptica, relatividad, espacio-tiempo); técnicas de física y química de las artes;
- Música: comparación de contenido de vocabulario profesional - ritmo, composición, experiencia, etc.;
- Danza: comparación de las expresiones visuales básicas (línea, color, etc.) con la danza (movimiento, expresividad, etc.); eventos en el tiempo y el espacio capturados en un producto visual, etc.;
- Informática: arte digital, web art, video y fotografía digital, animación, diseño de todo tipo, herramientas para la representación tridimensional de un objeto (modelado);
- Salud: postura y herramientas correctas en el trabajo, aspectos ergonómicos, ergológicos y anatómicos, cuidado de la visión.

Arte musical

El plan de estudios se basa en el conocimiento de la música que se puede poner en práctica a través de lecciones planificadas e implementadas cuidadosa y económicamente. El maestro es autónomo en el diseño de unidades individuales de aprendizaje de tal manera que vincule las actividades musicales individuales de manera significativa con los objetivos y contenidos de desarrollo del proceso operativo. El profesor adapta la secuencia y profundidad de los contenidos y los métodos y formas de trabajo según las necesidades, capacidades y expectativas de los alumnos.

La música se escucha, interpreta y crea en diferentes combinaciones de los contenidos propuestos desde los que se aborda el contenido informativo. El enfoque requiere una comunicación musical que evite las explicaciones verbales de las leyes musicales y los hechos históricos.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Los profesores utilizan formas y métodos de trabajo activos. Escuchar y recrear desarrolla la capacidad de percepción y evaluación experiencial-analítica. Experimentar está a la vanguardia, aumentando la concentración y la atención y aumentando el tiempo de permanencia del contenido musical.

En la escucha, además de identificar elementos musicales y diseccionar formas musicales en la música, prestamos atención a la evaluación de la obra musical que estamos escuchando, a través de la discusión crítica, la comparación, la evaluación y la conceptualización de su valor artístico. De la misma manera, la escucha, en conjunto con la actuación, juega un papel importante en la evaluación de la propia actuación y la de los demás.

La interpretación de la música se realiza a través del canto y la ejecución de instrumentos. Se fomenta el canto a través de la selección de literatura que, además de su valor artístico y comunicativo, tiene en cuenta el nivel de desarrollo del adolescente, sus habilidades e intereses para el canto. Alentamos el canto a capella, de una sola parte y de varias partes, incluida la polifonía folclórica, así como el canto con acompañamiento instrumental.

La interpretación instrumental puede ser sola o como acompañamiento del canto. Los alumnos interpretan composiciones instrumentales con instrumentos propios, improvisados, electroacústicos y electrónicos, instrumentos Orff y música folclórica o clásica. El canto y la interpretación instrumental se combinan con los bailes. Cada vez evaluamos la interpretación de una canción o pieza con los estudiantes en términos de interpretación y experiencia. El conocimiento y la comprensión del arte de la música permite a los estudiantes desarrollar sus valores e identidad a través de la interpretación, la escucha, la creación y la recreación.

La materia de música en la escuela secundaria se basa y profundiza en el conocimiento musical y moldea la sensibilidad estética y la apreciación del estudiante en el campo del arte musical.

El contenido escogido es adecuado a la inteligencia general y musical de los alumnos. Tanto el contenido como las actividades alientan a los estudiantes a evaluar críticamente la música ya considerarla como un compañero en diferentes situaciones de la vida. Los vínculos transversales de la música se pueden demostrar de manera interdisciplinaria y transdisciplinaria. Permiten a los alumnos conocer y comprender el papel de la música en diferentes campos sociales, artísticos y científicos.

La música permite a los estudiantes convertirse en oyentes sofisticados, intérpretes y amantes de la música, a medida que aprenden sobre las dimensiones de los valores y necesidades culturales a través de la experiencia personal de los eventos musicales. La música en el gimnasio, con su apertura y amplitud, asume la corresponsabilidad de la formación de la identidad musical eslovena y su integración en el espacio cultural europeo y mundial. La música en el gimnasio, con su apertura y amplitud, asume la corresponsabilidad de la formación de la identidad musical eslovena y su integración en el espacio cultural europeo y mundial. Las actividades y contenidos de las lecciones de música contribuyen al desarrollo general y musical de los estudiantes y desarrollan oportunidades de aprendizaje permanente. Posibilita la profundización de la identidad nacional y la relación con el patrimonio nacional. El aprendizaje y la enseñanza de la música tendrán éxito si son integrados, activos y creativos. Tal enfoque promueve y permite el logro de objetivos musicales generales y de proceso-operativos en las áreas emocional-social, motora y cognitiva del desarrollo.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Los objetivos generales de la asignatura de música en la escuela secundaria:

- Para estimular sentimientos positivos hacia la música,
- Para establecer una actitud activa hacia la música,
- Promover el desarrollo estético y general a través de actividades de escuchar música,
- Actuación y creación,
- Desarrollar interés y responsabilidad en diversas formas de actividad musical,
- Formar una actitud positiva y de responsabilidad hacia la cultura musical eslovena y mundial,
- Desarrollar la sensibilidad y la tolerancia hacia las diferentes culturas musicales,
- La formación de valores musicales que son importantes para la cultura musical eslovena y mundial
- Formar una actitud positiva hacia la escucha activa, la interpretación, la creación y la participación activa y la apreciación de la música.
- Conocimiento de la música de diferentes épocas, géneros y géneros,
- Desarrollar el juicio crítico y la apreciación de la música,
- Educación para un ambiente sonoro sano,
- Hacer conexiones entre la música y otras artes, materias y campos,
- Aprender sobre conceptos musicales y las leyes del lenguaje musical,
- Desarrollar la comunicación y la comunicación en el lenguaje de la música,
- Expresar experiencias musicales y actuaciones a través del movimiento, la danza, el arte y las palabras,
- Orientar el uso creativo del conocimiento musical en el proceso escolar, fuera de la escuela y la formación profesional,
- Desarrollar el uso de las tecnologías de la sociedad de la información.

INTEGRACIÓN TRANSVERSAL

La interconexión de la música con la creatividad humana y la vida en sí misma dicta los vínculos intercurriculares. Pueden realizarse en diferentes campos y en conexión con las ciencias sociales y naturales.

- Esloveno y lengua extranjera: textos como inspiración para una obra musical; plantillas literarias como base para programas musicales y libretos; el papel del texto en las formas musicales; coherencia o mensaje de texto y escenario; folklore; interpretación y evaluación de textos de arte; literatura nacional y extranjera; letras, epopeyas; letras de canciones; cualidades de las palabras y acentos en la música;
- Historia: períodos históricos; línea de tiempo en el desarrollo y características de la música; movimientos sociales, historia de los pueblos; ideas nacionales; creaciones musicales como reflejo de entornos sociales históricos; interdependencia del desarrollo de la danza y la sociedad.
- Bellas artes, historia del arte: arquitectura de instituciones relacionadas con la música; elementos de gráficos en la notación musical contemporánea; representaciones de motivos

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

musicales - iconografía musical; representaciones de artistas musicales; comunicación y apreciación estética; forma, contraste, semejanza, color, armonía, composición, motivo.

- Geografía: centros culturales mundiales y regionales; canciones folklóricas como reflejo del entorno regional; territorio étnico esloveno; temas folclóricos en las obras de los compositores; patrimonio natural y cultural;
- Informática: música e información musical en la World Wide Web; creación, grabación, reproducción de música; alfabetización digital.
- Física: sonido; oscilación, frecuencia, transmisores de sonido - parlantes, receptores de sonido; velocidad, intensidad del sonido; Análisis de la voz.
- Matemáticas: razones, recopilación, clasificación, interpretación de datos, presentación de datos en una tabla o diagrama.
- Biología: medio ambiente; sentidos, oído, oído, vías respiratorias, vías respiratorias, respiración, habla; órgano de canto.
- Deporte: motricidad (coordinación, velocidad, flexibilidad, precisión), comunicación no verbal, creatividad motriz, bailes folclóricos y de salón, pantomima, relajación del movimiento, ejercicios respiratorios; ambiente saludable.

Danza y teatro

El impacto de la danza en el desarrollo del autoconocimiento y la autoexpresión es muy importante, pero también lo es el aspecto social de la danza: nos conecta con los demás y con los demás. La danza nos da la oportunidad de expresarnos sin palabras, a través del movimiento. Expresamos lo que sentimos, lo que pensamos, lo que somos. Para algunas personas, esta posibilidad de expresión está más cerca que la expresión verbal. Podemos hablar sin palabras. Podemos expresar nuestros sentimientos, tanto positivos como negativos, que a veces no salen de la lengua para algunos de nosotros. Podemos imitar y empatizar con otras personas, asumir roles, suplantar a otros seres vivos. A través del movimiento ya través de la danza, podemos descubrir quiénes somos y quiénes no somos. ¿Cómo se mueve un árbol con el viento? ¿Cómo ondula el mar?

Al mismo tiempo, la danza nos brinda la posibilidad y nos enseña a comunicarnos de manera no verbal con los demás. Conectar con nuestros semejantes a través del tacto de nuestras manos, nuestros pies, nuestra mirada. Sentir y reconocer la energía del otro y conectar con ella. Ser cumplidor, adaptarse, ser paciente. Confiar. La danza enseña sensibilidad y empatía. Reconocer y ser capaz de empatizar con los sentimientos o la experiencia de otra persona. La danza puede conectarnos a un grupo. Fomenta la cooperación, la aceptación de la diferencia, la aceptación y el reconocimiento de uno mismo en un círculo de otros. La danza relaja y entretiene. Nos hace sonreír.

La danza nos enseña y nos permite tomar conciencia de nuestro cuerpo y de nuestra motricidad. También las limitaciones que tiene el cuerpo a la hora de moverse. Más tarde nos ayuda a tomar conciencia y aprender sobre los músculos y huesos individuales y reconocerlos. A través de la danza aprendemos sobre la gravedad, el equilibrio, la flexibilidad, etc. Cada baile y cada género de baile tiene su propia historia. Puede ser muy individual y personal, pero también puede ser un vehículo y un indicador de la sociedad, de la historia. Cuando enseñamos y transmitimos una determinada

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

danza, ésta tiene un trasfondo social - antropológico e histórico. Para encarnarlo y comprenderlo verdaderamente, es importante conocer un baile en particular en su totalidad. De esta forma, la danza puede ser un medio excelente para conocer las sociedades y culturas del mundo. En la danza y el movimiento podemos dar la oportunidad de observar e imitar movimientos precisos o prescritos.

La danza se incluye en los programas de educación secundaria como parte de la materia de educación deportiva e incluye contenidos prácticos, como movimientos de baile con diferentes ritmos y tempos, bailes sociales, géneros de danza popular y aeróbicos. El contenido teórico trata sobre la danza desde una perspectiva sociológica, psicológica y cultural. Los vínculos intercurriculares son principalmente con la música, la psicología y la sociología. Los músicos y bailarines talentosos pueden continuar su educación musical en el nivel secundario, en el programa de gimnasia artística, después de terminar la escuela de música.

Programa de gimnasia artística – Clases de baile

En el proceso de enseñanza de la danza, creamos una atmósfera donde los estudiantes se relajan, confían unos en otros y crean de forma independiente y colectiva. El principio básico de este proceso es la conexión entre el movimiento y la experiencia interior y la emoción. La danza permite a los alumnos aumentar su capacidad personal de experiencia a nivel físico e intelectual, pero sobre todo, a nivel intuitivo, los devuelve a la espontaneidad, donde se desencadena la libertad personal y la propia expresión creativa, a través de instrucciones improvisadas, donde el alumno tiene que abordar una tarea en el momento sin ninguna preparación previa.

El proceso creativo de la danza y el teatro permite la exploración del yo y es una de las formas de expresión y autoconciencia humana, ya que el instrumento básico de la danza es nuestro cuerpo, en relación con el tiempo espacio y otros cuerpos. El proceso creativo en el arte de la danza contemporánea depende de la concepción del artista, donde está en juego la libertad de elección y de acción. El uso del cuerpo y las habilidades técnicas a través del espacio y el tiempo, en colaboración con otros factores del proceso artístico, sirven como formas de comunicación. Al presentarles a los estudiantes diferentes principios de movimiento y establecer su propia identidad de movimiento, fomentamos la creatividad en la danza y la actuación, así como la exploración de su propia expresión de movimiento.

Los estudiantes enriquecen el conocimiento que adquieren actuando activa y creativamente su experiencia, construyendo un sentido saludable de autoestima y confianza.

A través de la actuación/interpretación, los estudiantes desarrollan una capacidad de expresión intuitiva y expresiva. A través de la experimentación, la observación y el análisis sistemáticos, aprenden, desarrollan, consolidan y desarrollan sus habilidades de desempeño. Aprenden sobre diferentes técnicas de interpretación, son conscientes de su importancia y las integran conscientemente en su propia creatividad escénica. A través de la interpretación, pueden juzgar qué género lingüístico o interpretativo es apropiado en un contexto comunicativo determinado.

Los estudiantes desarrollan la habilidad de improvisar como un modo específico de creación artística. Están capacitados para realizar creativamente su mundo conceptual: experimentan, comprenden, actualizan y, con la ayuda de su experiencia, su conocimiento de la actuación y su visión

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

general, evalúan y nombran otros géneros escénicos que pertenecen a la producción artística pública. A través de la interpretación, desarrollan experiencias reflexivas performativas y valorativas, ya que identifican y evalúan las especificidades de la eficacia performativa de las escenas creadas. Se familiarizan con formas efectivas de puesta en escena por parte de compañeros, artistas profesionales y los medios de comunicación. A través de la improvisación y la creación escénica (incluida la recreación), los estudiantes se prueban a sí mismos y de esta manera desarrollan y profundizan su capacidad de imaginación artística y experiencia estética. Al exigir el trabajo en equipo interdependiente y la inmersión en la posición del otro, construyen compromiso personal, entusiasmo, conexión con otras personas y respeto por el otro como diferente.

Objetivos

Estudiantes:

- Desarrollar la percepción estética y la imaginación artística,
- Desarrollar su propia creatividad e imaginación motora,
- Experimentar y articular su experiencia del proceso creativo de manera práctica,
- Desarrollar la innovación y la criticidad en la selección y composición del material de danza,
- Profundizar en los principios de la improvisación y la composición,
- Domina las leyes del espacio escénico y desarrolla la presencia escénica,
- Crear espacio de danza trabajando en grupos, parejas e individualmente, (creación individual y grupal),
- Desarrollar la capacidad de apreciar la danza y las artes relacionadas con la danza,
- Desarrollar habilidades de desempeño, consistencia en el trabajo y hábitos de trabajo,
- Desarrollar la concentración, el autocontrol, la memoria motora y la forma física,
- Desarrollar una autoimagen positiva: autoestima corporal y confianza en sí mismo; y actitud hacia los demás;
- Encuentra, analiza y elige música para bailar,
- Aprenda y comprenda el arte y la diversidad de enfoques coreográficos, ideas y explore estas paletas,
- Mostrar los resultados de un proceso creativo sobre un tema dado a otros (grupos, padres, compañeros),
- Conocer las posibilidades y los requisitos de la educación y las profesiones de danza adicionales mediante las posibilidades de la educación y la formación adicionales en el campo de la danza, ser conscientes del importante papel de una experiencia activa en las artes escénicas en su vida personal, social y profesional posterior,
- Explorar las posibilidades de expresar contenidos de movimiento, danza y teatro a través de la tecnología contemporánea, desarrollando el uso de la computadora y otros equipos digitales;
- Desarrollar una actitud positiva y responsabilidad hacia la danza eslovena y mundial.
- Desarrollar una actitud positiva y de responsabilidad hacia el mundo y la producción de danza,
- Hacer conexiones entre el movimiento y la danza y otras artes, temas y campos.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Integración transversal

Junto con otras materias de educación general y vocacional en la escuela secundaria, la danza ofrece una experiencia artística activa a través de la actuación y desarrolla competencias clave: comunicación activa en el idioma esloveno (donde no se excluyen los idiomas extranjeros o inventados), aprender a aprender (el arte experiencia asegura un desarrollo abierto de la identidad personal, en un espíritu de aceptación de la realidad de múltiples perspectivas de vida), competencias sociales y cívicas (proximidad a la experiencia artística y ética), iniciativa propia y espíritu empresarial (participación en creaciones artísticas), y amplía las posibilidades de expresión artística.

Los estudiantes son conscientes del importante papel de una experiencia activa en las artes escénicas en su vida personal, social y profesional posterior. Son conscientes de que la creatividad es una forma de agudizar nuestra percepción a través de una mayor sensibilidad, aumento de la empatía, capacidades emocionales y éticas, y que las artes escénicas son un medio para revelar nuevos aspectos de las perspectivas de vida que pueden asumir la totalidad de la persona.

A través de la representación de diferentes situaciones, los estudiantes desarrollan la capacidad de comunicarse activamente en varios niveles comunicativos, escuchando (mirando), expresándose a través del movimiento o, en el laboratorio de teatro, pronunciando textos y representándolos (físicamente, utilizando el espacio). Son conscientes de la igualdad de todos los individuos que co-crean el producto. En diferentes situaciones (composiciones individuales o grupales), interpretan, escenifican/actúan escenas y observan a sus compañeros de clase, de manera reflexiva y crítica; analizan y evalúan lo que crean desde diferentes perspectivas. A través de la improvisación, exploran los principios de producción de textos dramáticos, y en la improvisación de movimiento, exploran los diferentes principios de concepto y composición.

¿Cómo se combina el arte en el currículo y por qué las lecciones de arte son importantes para los alumnos?

Según el profesor de música en una escuela secundaria⁴ en Novi Sad 'el arte y la formación creativa es lo que completa a una persona y la distingue de otras especies.

Incluso los niños muy pequeños reaccionan de forma espontánea e intensa a la música en concreto. Es importante nutrir los objetos de arte en la edad escolar temprana, para desarrollar la creatividad, la individualidad, el pensamiento creativo.

En nuestra educación, el arte y las materias relacionadas con el arte se reducen a un mero hacer, a menudo ni siquiera eso. En los grados mayores de primaria se crea repulsión a las materias artísticas porque se espera que los alumnos tengan cierto nivel de conocimientos y habilidades adquiridas, pero en lugar de cultura artística y musical, el profesor hacía Matemáticas o iba a jugar al patio. Esa agonía continúa en las escuelas secundarias, no hay una gran correlación entre las materias, los currículos no tienen puntos de contacto, hay métodos poco innovadores y temas que no son muy cercanos a los alumnos. Las clases de arte deben cambiar radicalmente, rediseñarse y solo entonces presentarse a los alumnos como algo que disfruten, no como algo con lo que se aburran”.

⁴ E-gimnasio

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Según el profesor de música de una escuela primaria de Novi Sad, “hay arte en cada segmento de la vida. No está presente en todas las clases, pero es raro que alguien lo enfatice. El arte es necesario por amor y belleza; es una educación primaria y una cultura. Es importante porque es una cultura general y creo que los alumnos necesitan conocer los conceptos básicos.

El arte es muy importante debido al desarrollo de la audición, escuchar la música en sí, desarrollar la personalidad en la música, las habilidades motoras de las manos, tocar varios instrumentos musicales para el alma y el cuerpo. La música está en todas partes a nuestro alrededor: varios sonidos, tonos, personas, viento, tormenta, trueno, llanto, crujido, etc. Hay mucha correlación de temas con la cultura musical. Thomas Alva Edison, un físico estadounidense, desarrolló muchos dispositivos, como la grabación de sonido y las películas, e inventó la primera grabadora de sonido, un fonógrafo.

Un hombre nace con música, quiera eso o no. No hay datos precisos sobre el origen de la música en sí; es la palabra de origen griego donde los tonos son un medio de material. Muchos musicólogos como Herbert Spencer, Isaac Pops, Carl Stumpf han tratado de responder a esta pregunta relacionada con la música, pero no lo han logrado”.

Efectos de la enseñanza y el aprendizaje basados en las artes sobre el desarrollo afectivo⁵

El desarrollo afectivo en este contexto significa un mayor interés en el aprendizaje, la autoestima y la voluntad de probar cosas nuevas. De acuerdo con la literatura, la enseñanza basada en las artes promueve el desarrollo afectivo al aumentar el interés, la motivación y el entusiasmo del alumno por aprender. El entusiasmo y la motivación mejorados pueden ser el resultado de las expectativas más altas para los estudiantes asociadas con la reforma integral de la escuela, o de actividades artísticas y académicas específicas que involucran a los estudiantes, como actividades de arte y lectura que se basan en la literatura infantil.

La instrucción basada en las artes aumenta el interés y la motivación. Según los informes, todos los estudiantes, incluidos los estudiantes diversos y aquellos en riesgo de fracaso académico, pueden lograr más y es más probable que permanezcan en la escuela cuando tienen un "amor por el aprendizaje". Los estudiantes que luchan con la escuela porque no son parte de la cultura dominante se benefician de las artes en la educación porque las artes hacen que la educación sea más equitativa. De acuerdo con una revisión de proyectos nacionales, la enseñanza basada en las artes amplía y aumenta el acceso a la educación al proporcionar múltiples formas, junto con la representación de múltiples culturas, para extraer significado de los currículos académicos y sociales.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner respalda el uso de una gama más amplia de estrategias educativas que las que normalmente se encuentran en la escuela para motivar a los alumnos. Las estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en las artes se encuentran entre aquellas que apelan a múltiples tipos de inteligencia e involucran múltiples formas de aprendizaje.

La instrucción basada en las artes aumenta la autoestima y la voluntad de probar cosas nuevas. A medida que los estudiantes se involucran más en el aprendizaje, mejoran sus actitudes hacia la escuela y hacia ellos mismos. Los estudiantes con una actitud positiva hacia el aprendizaje están más

⁵ CRESOL

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

dispuestos a probar cosas nuevas. Como dijo Eisner (2002), las artes permiten a las personas “inventarse y reinventarse” [4].

Efectos de la enseñanza y el aprendizaje basados en las artes en el desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo en este contexto significa áreas de habilidad y experiencia que se pueden aplicar con éxito a situaciones de aprendizaje académico y social. Los autores describen estas habilidades y áreas de especialización para incluir la creatividad, la autodirección y el pensamiento complejo.

La instrucción basada en las artes desarrolla habilidades de aprendizaje. La literatura proporciona alguna evidencia del desarrollo de habilidades cognitivas a través de las artes. Las pruebas estandarizadas de creatividad mostraron una creatividad más desarrollada en los estudiantes que participaron en la reforma basada en las artes. Burton notó que los estudiantes en grupos de alto nivel de arte se desempeñaron mejor que aquellos en grupos de bajo nivel de arte en las medidas de creatividad. Concluyó que la creatividad es una “capacidad” de aprendizaje que se puede desarrollar a través de un currículo basado en las artes. En áreas relacionadas, los estudiantes de artes superiores también demostraron una mejor capacidad que los estudiantes de artes inferiores en las áreas de fluidez, originalidad, elaboración y resistencia al cierre.

En “Aprender a través de las artes: Implicaciones curriculares” [5], los estudiantes se conectan consigo mismos, entre ellos y con el mundo exterior. Estas conexiones, junto con las habilidades de autodirección y autoevaluación, ayudan a preparar a los estudiantes para el lugar de trabajo. La instrucción basada en las artes desarrolla habilidades de pensamiento. Las habilidades de pensamiento atribuidas a la enseñanza basada en las artes incluyen una mejor comprensión, interpretación y resolución de problemas. La instrucción basada en las artes desarrolla sistemas neuronales. Su influencia en los sistemas neuronales es otra forma de asociar las artes con el aprendizaje. Al involucrar al cerebro, las artes mejoran los sistemas neurobiológicos que respaldan los sistemas cognitivo, emocional, de atención e inmunológico.

El desarrollo social puede estar relacionado con el aprendizaje basado en las artes. Las artes ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación y cooperación. Cuando los estudiantes aprenden a expresarse de manera más efectiva, sus relaciones con otros estudiantes y maestros mejoran.

Las escuelas deben incluir las artes en su plan de estudios en función del “mérito inherente”, en lugar del efecto académico, según Winner y Hetland.

El desarrollo académico puede estar relacionado con el aprendizaje basado en las artes. En cuanto a las habilidades académicas específicas, la literatura presentó algunos datos para sustentar las relaciones con el arte. Burton et al. (1999) señaló que las “competencias y disposiciones” desarrolladas a través de la enseñanza basada en las artes también surgieron en otras áreas temáticas, como ciencias, matemáticas y lenguaje.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

El arte en el currículo de la educación secundaria valenciana⁶

El arte como lenguaje visual y audiovisual se incluye en el plan de estudios ya que se utiliza como medio de expresión de ideas, pensamientos y emociones. En el currículo español se inicia en Educación Primaria y continúa a lo largo de los cuatro cursos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) así como en Educación Secundaria Superior (Bachiller). En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, El arte es una materia optativa en 1^o, 2^o, 3^o y 4^o años y obligatoria en 3^o año.

El objetivo principal de los contenidos de esta área no es formar artistas profesionales sino desarrollar las competencias básicas de los alumnos en el campo de las artes visuales y la expresión audiovisual en todo su amplio abanico de posibilidades: publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura, multimedia, ingeniería y arquitectura.

Su objetivo es que todos los alumnos desarrollen sus habilidades para apreciar, expresarse, analizar críticamente y crear imágenes. Todas ellas se consideran las principales habilidades para comprender su entorno inmediato, repleto de información visual, con actitud reflexiva y crítica, así como para poder experimentar y elaborar nuevas propuestas de trabajo.

Además de esto, se considera la competencia artística para desarrollar su imaginación, creatividad y sentido estético.

En cuanto a la adquisición de las competencias clave, esta materia contribuye al desarrollo de todas ellas ya que tiene un carácter integrador:

1. *Conciencia cultural y competencia de expresión*, al ser un vehículo de expresión creativa de ideas, emociones y experiencias. Destaca la importancia de las habilidades de cooperación y contribuye a la capacidad de confrontar nuestras opiniones creativas y trabajos artísticos desarrollando respeto y apertura mental hacia el trabajo de los demás. También estimula el interés por participar en la vida cultural, ayudando a comprender nuestra propia cultura, respetando nuestro patrimonio cultural y desarrollando un sentimiento de identidad.
2. *Competencia digital*, al utilizar las TIC y los recursos tecnológicos como herramienta para producir obras artísticas, no solo mejoran sus habilidades informáticas sino que también potencian su competencia tecnológica.
3. *Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología*, Esto se desarrolla principalmente en el área de Dibujo Técnico. Sin embargo, el Arte también introduce los valores de la sostenibilidad y el reciclaje en relación con el uso de los materiales para crear obras de arte y la preservación del patrimonio cultural.
4. *Comunicación Lingüística*. Además de aprender un vocabulario específico, los estudiantes aprenden a expresar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones. También ayuda la interacción y el diálogo crítico constructivo que favorece la convivencia.
5. *Aprender a aprender Competencia*. Esta asignatura favorece la reflexión sobre el proceso artístico y la experimentación artística. Este proceso artístico también enseña a aceptar los errores como herramienta de mejora.

⁶ IES CID Campeador

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

6. *Sentido de Iniciativa y Competencia Empresarial*. El proceso creativo implica convertir una idea en un producto. Todo este proceso potencia la iniciativa y la autonomía personal así como el espíritu emprendedor.
7. *Competencia Social y Cívica*, promueve actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y la adquisición de habilidades sociales. Crea un código ético que prepara a los estudiantes para su vida como ciudadanos.

Otros elementos en esta área incluyen el desarrollo de conocimientos transversales entre los que el respeto por el medio ambiente es un elemento clave.

En el Currículo de Educación Media Superior, El arte se enseña en profundidad a través de tres asignaturas diferentes:

- *Dibujo Artístico*. Esta asignatura se ofrece como optativa para todos los alumnos de 1^{er} y 2^o año de Educación Media Superior. En esta asignatura los alumnos desarrollan las habilidades y conceptos aprendidos en los años anteriores para utilizarlos como herramienta en el proceso creativo. Su principal objetivo es contribuir a la adquisición de las competencias necesarias para la formación continua de las personas y fomentar el pensamiento divergente. Combina teoría y práctica, trabajando principalmente a través de proyectos globales en los que aprenden a aplicar las habilidades del dibujo artístico a una sociedad cada vez más especializada y tecnológica.
- *Diseño*. Es una materia optativa en 2^o año de Educación Media Superior. El diseño se aprende como una herramienta para mejorar la calidad e identidad de los productos y servicios al mismo tiempo que trata de satisfacer las necesidades estéticas y de uso de los consumidores, tratando siempre de mejorar su calidad de vida y el medio ambiente. Por ello, es necesario formar a los futuros profesionales para que respondan a las nuevas necesidades sociales. Entre los contenidos de esta asignatura se estudia la evolución histórica en las principales áreas del diseño para que los alumnos comprendan que la actividad de diseñar está siempre condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolla.
- *Técnicas de expresión plástico-gráfica*. Es una materia optativa en 2^o año de Educación Media Superior. *Plástico-gráfico* Los materiales y técnicas brindan a los estudiantes las herramientas y recursos necesarios para expresar y comunicar ideas, emociones, sentimientos. Esta asignatura proporciona a los alumnos una formación artística dirigida a desarrollar las competencias necesarias en el conocimiento y aplicación de estos recursos técnicos y aplicaciones instrumentales, algunos de ellos utilizados desde la antigüedad, evaluando su evolución en una sociedad cada vez más especializada y tecnológica.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Principios generales del arte en la educación

Historia corta

Muchas estrategias de educación para el futuro señalan la importancia de vincular los procesos cognitivos y emocionales. En este contexto, el arte y los procesos de aprendizaje en el arte son cada vez más reconocidos en el mundo actual como áreas cognitivas de vital importancia para el desarrollo armónico de niños y jóvenes.

- **Al principio...**

Adán recibió la primera lección de Dios: rompe la ley y pagarás un precio.

- **Al principio...**

Antes del origen de la palabra escrita (la llamada era de la prealfabetización), todo lo que la gente aprendía se transmitía oralmente.

- **3.000 antes de Cristo**

Aparecieron los “templos escolares” egipcios. Los sacerdotes enseñaban religión, escritura y las ciencias de la época.

- **2000 aC**

Las primeras escuelas oficiales en China.

- **1500 aC**

Los sacerdotes en India enseñaban religión, escritura, filosofía, ciencia.

- **850 aC**

Se crearon obras épicas de la Ilíada y la Odisea, que tienen gran importancia en el marco de la educación en el campo de la historia y la mitología griega. En Grecia, solo las personas libres (no los esclavos) tenían acceso a los maestros.

- **550 aC**

Confucio, el maestro y filósofo chino más brillante. Una gran parte de la sociedad china actual se basa en su enseñanza basada en la estructura de la moralidad. En su enseñanza se enfatizó la importancia de la amabilidad, la bondad, la generosidad y el respeto por los ancianos.

- **400 aC**

Los sofistas, maestros errantes en Grecia, enseñaban a la gente a argumentar usando la lógica. El gran filósofo Sócrates daba conferencias en plazas públicas a todos aquellos que querían escuchar o participar en el debate. Valoraba mucho la búsqueda de la verdad real, en relación a lograr la victoria mediante el uso de argumentos (demasiado simples según él) y animaba a la gente a pensar por sí misma.

- **387, 355 a.C.**

Platón y Aristóteles fundaron escuelas en Atenas. La escuela de Platón se llama 'Academia'. Ambas escuelas están enfocadas en la verdad. Platón escribió la República, describiendo su propia visión de una sociedad y una educación perfectas, basadas en un punto de vista social.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- **100 aC**

Se organizó el primer programa educativo. Dos romanos, conocidos como Cicerón y Quintiliano, tenían ideas que todavía están en uso en la sociedad occidental moderna. Cicerón afirmó que la educación debería extenderse a las artes y las ciencias. Quintiliano dijo que la educación debe basarse en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.

- **En el punto de inflexión en la cuenta de los años**

Jesús enseñó en Jerusalén.

- **105 dC**

El papel fue inventado en China.

- **500-1500 dC**

Este período se conoce en la cultura occidental como la "Edad Media". Es una era de progreso muy lento, pero se lograron algunos avances en lo que respecta a la educación. En las llamadas "salas de escritura", los monjes copiaban textos muy importantes copiándolos a mano. La Iglesia Católica ha tenido una gran influencia en todas las formas de enseñanza durante ese período. Los sacerdotes enseñaban religión, escritura y ciencia.

- **500 dC**

Nalanda, una de las principales universidades budistas de la India, albergaba a más de 10000 estudiantes. Es el mayor lugar residencial para el aprendizaje con alojamiento temporal. Los temas incluían la enseñanza religiosa, así como la filosofía, la gramática y la medicina.

- **999 dC**

Avicena, el principal pensador de Irán en el campo de la medicina, escribió la Colección de Medicina. Esa obra, como otras escritas por pensadores árabes, norteafricanos y españoles, tuvo una gran influencia en las ideas educativas de Europa.

- **1000 dC**

Escuela árabe y aprendizaje. Los europeos aprendieron el sistema de numeración arábigo que todavía se usa en Occidente. Los sacerdotes enseñaban religión, escritura y ciencia.

- **1100 dC**

La escolástica, un movimiento que ayudó a cerrar la brecha entre las enseñanzas puramente religiosas por un lado y el pensamiento filosófico-científico por el otro.

- **1150-1250 dC**

Allí se fundaron las llamadas universidades "Modernas": en 1150 en París (Sorbona), en 1209 en Cambridge. En 1249 en Oxford. Santo Tomás de Aquino, un teólogo católico, estaba trabajando activamente en el concepto de escolasticismo en París. Las universidades comenzaron a ofrecer la posibilidad de obtener un título en diversos campos y materias.

- **1450 dC**

Se patentó la primera máquina de impresión. Ese descubrimiento influyó en el desarrollo y la mejora de la alfabetización al hacer que los libros fueran más accesibles a estratos sociales más amplios.

- **1499 dC**

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Desiderius Erasmus, un maestro holandés, comenzó estudiando documentos antiguos. Aconsejó a los maestros en Europa que pensarán en la literatura, y no solo leerla o, si es necesario, memorizar ciertas partes.

- **1500 dC**

El período del Renacimiento, que abarcó todo el siglo XVII, marcó el comienzo de un renovado interés por el aprendizaje. Italia se destacó por ser particularmente activa durante ese período. Cada vez más mujeres comenzaron a recibir educación, aunque todavía era inaccesible para la mayoría de la población, independientemente del género. Muchos textos matemáticos importantes se tradujeron a idiomas útiles, lo que fue un incentivo excepcional para un mayor aprendizaje y desarrollo de toda la ciencia.

- **1517 dC**

Con el comienzo del período de la Reforma, la alfabetización también mejoró. Debido al hecho de que han adquirido la capacidad de leer, las personas cuestionaron la autoridad del mismo Papa. La impresión de la Biblia en los idiomas y dialectos locales contribuyó significativamente a aumentar la alfabetización. Los reformadores establecieron escuelas donde la gente aprendía materias básicas en su lengua materna.

- **1592 dC**

Comenzó la representación de las obras de Shakespeare en Inglaterra. Un teatro es un lugar donde se pueden aprender ideas filosóficas desde el escenario, ayudando a una audiencia analfabeta a desarrollarse y pensar.

- **1609 dC**

Había una censura en la educación. Galileo, al inventar el telescopio, declaró públicamente que el Sol es el centro del universo y fue negado por la Iglesia Católica porque representaba un peligro para la supervivencia de la fe. Se le prohibió difundir conocimientos basados en sus propios inventos.

- **1620 dC**

Se inventó la primera computadora de mano, lo que simplificó enormemente la práctica de las matemáticas.

- **1659 dC**

Comenius escribió el primer libro ilustrado para niños. El conferenciante checo viajó por el norte de Europa animando a los profesores a hacer de las aulas lugares mucho más interesantes para los niños.

- **1690 dC**

El cerebro es un pedazo de piedra vacío y sin mejorar. El poeta y filósofo inglés John Locke discutió el hecho de que nacimos con la mente vacía y que la educación debe conducir gradualmente a nuestro desarrollo y que, por lo tanto, la educación debe comenzar en la primera infancia.

- **1770 dC**

La educación es importante para todos. Los estadounidenses Thomas Jefferson y Benjamin Franklin advirtieron que la educación es de gran importancia para todos los ciudadanos de la recién constituida nación.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- **1799 dC**

Se abrió la primera escuela primaria 'moderna'. Joan Pestalozzi, un profesor suizo, comenzó a fundar escuelas en toda Suiza y Alemania. Las escuelas son conocidas por utilizar las llamadas "lecciones de destino", todos los sentidos y la expresividad para ayudar a los niños a aprender.

- **1833 dC**

El primer impuesto sobre la educación en Gran Bretaña condujo a la ruptura de la iglesia y el monopolio privado en la educación.

- **1837 dC**

Friedrich Froebel abrió el primer jardín de infancia como un lugar donde los niños podían aprender y progresar en su desarrollo antes de comenzar la escuela primaria.

- **1852 dC**

La primera educación completamente gratuita en el estado estadounidense de Massachusetts. A mediados del siglo XIX, la mayoría de los gobiernos de los países occidentales adoptaron un plan estatal de educación obligatoria para toda la población.

- **la década de 1990**

Los primeros cursos por correspondencia aparecieron en Gran Bretaña y América del Norte, basados en ideas de las universidades de Oxford y Cambridge.

- **1918 dC**

Todos los estados pertenecientes a los EE. UU. requerían educación gratuita.

- **1920 dC**

Se hizo hincapié en el aprendizaje de la primera infancia. María Montessori, de ascendencia italiana, desarrolló un método que todavía está en uso y permite que los niños muy pequeños aprendan habilidades básicas para la vida que incluyen conocimientos prácticos, sensoriales y generales. Sus ideas influyeron en el trabajo en jardines de infancia y preescolares.

- **1921 dC**

El primer programa oficial estadounidense 'Studies Abroad' envió estudiantes a la Universidad de Delaware en Francia.

- **1951 dC**

La televisión como maestra: Jack LaLanne educó a los estadounidenses sobre la importancia del ejercicio diario obligatorio. Continuó haciéndolo durante 34 años.

- **1960 dC**

Los dispositivos basados en multimedia conquistaron las aulas. Los proyectores de cintas de diapositivas y películas, así como los reproductores de casetes, se convirtieron en algo común.

- **1969 dC**

Debut televisivo del famoso programa infantil 'Barrio Sésamo'. Es un programa educativo infantil en escuelas en el que títeres y actores enseñan a los niños los conceptos básicos de lectura, moral y música.

- **1970 dC**

La aparición de las calculadoras matemáticas electrónicas provocó el temor entre los profesores de que los estudiantes y alumnos se olvidaran de realizar operaciones matemáticas básicas. La historia ha demostrado que tenían toda la razón.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- **1973 dC**

La popularidad del aprendizaje en el hogar estaba creciendo nuevamente. La popularidad de ese fenómeno creció con la edad por varias razones.

- **Principios de la década de 1980**

La televisión en el aula. El hecho de que las videograbadoras baratas estén fácilmente disponibles ha dado como resultado que el aprendizaje por video sea una ocurrencia estándar.

- **finales de la década de 1980**

Las computadoras llegaron a las escuelas en 1989.

- **finales de la década de 1990**

Internet lo estaba cambiando todo. El desarrollo de Internet permitió la comunicación, así como el acceso instantáneo a la información, a cualquier persona en todo el mundo, a través de una conexión. El contenido se complementó y evolucionó a una velocidad increíble, por lo que fue posible investigar sobre cualquier tema, incluso virtualmente. Se desarrollaron cursos de aprendizaje electrónico para permitir a los participantes aprender en línea.

Significado del arte en la educación.

Para empezar, el arte en la educación es fundamental. Su objetivo principal es estimular los sentidos humanos y la mente y el espíritu humanos, pero desempeña un papel diferente en la educación. Nos enseña que la práctica conduce a la perfección, que la perseverancia es un factor importante para el éxito y que con la motivación adecuada podemos lograrlo todo. Influye en el desarrollo de la inteligencia social y emocional, mejora las habilidades y destrezas motrices y contribuye a aumentar la confianza en uno mismo. Por su propia naturaleza, el arte involucra varias habilidades y destrezas diferentes. Involucrarse en el arte, ya sea en artes visuales, teatro, música, danza o similares, desarrolla y mejora las competencias cognitivas, sociales y personales.

El arte es un desafío también para los docentes y los hace aprender constantemente. Esto da un buen ejemplo a los alumnos porque entienden que el aprendizaje es un proceso continuo que genera placer. Los docentes deben aprender y mejorar porque en un currículo donde el arte tiene un papel importante, no existen respuestas prefabricadas, no existen soluciones definitivas y determinadas, el docente es el organizador y 'el entrenador'.

El arte también ofrece nuevos desafíos a los alumnos que ya se consideran exitosos. El rigor y las limitaciones son barreras para lograr el éxito. El arte puede ofrecer desafíos ilimitados. El arte conecta la experiencia de aprendizaje con el mundo del trabajo real. El mundo laboral ha cambiado y las experiencias de aprendizaje obtenidas al estudiar arte pueden ayudar a los jóvenes a involucrarse en el mundo laboral moderno, donde lo más importante son las ideas, la capacidad de generar y realizar las ideas y comunicarse con ellas.

La participación en las artes permite a los alumnos involucrarse directamente en el mundo del arte. Ya sea que participen en la creación de obras de arte, en la actuación o en la enseñanza de los jóvenes, los alumnos adquieren experiencia con el contenido, los materiales y los métodos artísticos. Los alumnos trabajan con maestros bien preparados para este tipo de trabajo, con maestros que son eternos alumnos. Son líderes del cambio.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Los alumnos más comprometidos con el arte adquieren la capacidad de autorregulación, construcción de identidad, apertura a nuevas experiencias y resiliencia, cualidades que están directamente relacionadas con el éxito personal en la vida. Los alumnos que de otro modo se quejarían de que están aburridos, cuando hacen arte de la manera correcta, encuentran muchos desafíos en el aprendizaje.

A diferencia de otras experiencias de aprendizaje, cuando se buscan respuestas correctas e incorrectas, el arte permite una gran cantidad de soluciones. El aprendizaje efectivo en el campo del arte es complejo y multidimensional. Crea una oportunidad para tomar riesgos y muestra que el riesgo vale la pena. Los alumnos gestionan su riesgo y aprenden a tomar decisiones.

Los programas de arte en escuelas tan orientadas brindan la oportunidad de cooperar activamente con la comunidad local, que conecta el aprendizaje con la vida real de los alumnos y sus familias.

El arte fomenta el aprendizaje independiente y autodirigido. Los alumnos, que aprenden arte a través del arte, se están convirtiendo poco a poco en sus propios críticos más duros. Los alumnos aquí no están motivados para aprender por los buenos resultados de las pruebas, sino por la experiencia de aprendizaje como tal.

- **Creatividad**

La creatividad es un factor muy importante tanto en la vida cotidiana como en la educación. Si el niño aprende a pensar creativamente a través de la práctica, le ayudará en el futuro escolar. Se convertirá en una persona independiente y podrá formarse por iniciativa propia, para crear sin obstáculos. Sus posibilidades no serán limitadas.

- **Habilidades motoras**

Los niños que se dedican al arte, ya sea tocando un instrumento o pintando, tienen habilidades motoras mucho mejores. Cosas simples como sostener un pincel o pintar con crayones son elementos esenciales para desarrollar habilidades motoras. El progreso ocurre a través de la participación en actividades extracurriculares y la participación en varios talleres.

- **Auto confianza**

Cuando un niño domina muy bien un objeto, crece su confianza en sí mismo, pero crece mucho más participando en actividades que requieren un pensamiento creativo. Cantar en el escenario o representar un papel en una obra escolar puede hacer que un niño se sienta muy orgulloso de sí mismo y lleno de confianza en sí mismo. Hablar en público es la manera perfecta para que un niño salga de su zona de confort haciendo algo divertido y progrese en cuanto a inteligencia emocional, es decir, a trabajar en aumentar la confianza en sí mismo. Los niños bajo la influencia del arte encuentran más fácil expresar sus habilidades creativas.

- **Aprendizaje visual**

Dibujar, pintar y esculpir contribuyen al desarrollo de la inteligencia visoespacial, especialmente en los niños pequeños. El arte enseña a los niños cómo interpretar, criticar y cómo utilizar la información visual. También les enseña a tomar decisiones en base a ellas. La investigación ha demostrado que se puede aprender más cuando algo se presenta visualmente que mediante la lectura de un texto.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- **Tomando decisiones**

El arte resuelve el problema del pensamiento crítico. ¿Cómo expreso este sentimiento a través de la danza? ¿Cómo interpreto este papel? Aprender a tomar la decisión correcta y tomar la decisión correcta afectará la educación posterior, así como otros aspectos de la vida de un niño.

- **Perserverancia**

El arte es exigente y está lleno de desafíos. Es muy importante ser persistente en todo lo que haces, porque la perseverancia tiene su recompensa. Esta actitud definitivamente será válida para la vida posterior, especialmente durante su carrera profesional cuando se encontrará con diversos obstáculos y desafíos que tendrá que encontrar formas de superar.

- **Enfocar**

Cuando estás tratando de perseverar a través del dibujo o el canto o tratando de aprender algo, el enfoque es imperativo. La concentración es la base para cualquier éxito. El Focusing enseña paciencia, calma y compostura. La mejor manera de hacerlo es el arte: de una manera interesante, practicas para mantener la calma y, al mismo tiempo, creas un trabajo hermoso.

- **Colaboración**

Muchos tipos de arte requieren trabajo en grupo. A través de la música y la actuación, los niños aprenden a trabajar como uno solo. Una banda de música, un coro escolar o una compañía de teatro requieren que los niños trabajen juntos. El compromiso conduce al mayor éxito, y eso se logra a través del trabajo colectivo. De esa manera, los niños aprenden que su contribución al grupo es parte integral del éxito, aunque no tengan un papel protagónico.

- **Responsabilidad**

En un grupo, todos tienen un papel que desempeñar que conlleva responsabilidad. Si no hacen una determinada tarea o hacen algo mal, los niños deben entender que es importante asumir la responsabilidad de lo que han hecho. Los errores son una parte integral de la vida. Los niños necesitan que se les enseñe a aceptar los errores, corregirlos y seguir adelante, porque les ayuda mucho durante el período de crecimiento.

- **Motivación**

Por último, pero no menos importante, está la motivación. La motivación interna es la meta del éxito. Lo que importa es cuánto nos llena lo que hacemos. Nuestras propias ganas de trabajar es lo que nos impulsa y nos hace brillar. A través del arte, la motivación se manifiesta por un deseo de perfeccionismo.

Además, hay cinco habilidades para la vida que los niños aprenden a través del arte:

1. **Habilidades sociales:** Al compartir materiales y colaborar en proyectos creativos, los niños aprenden a colaborar con otros, negociar y trabajar en equipo.
2. **desarrollo cognitivo:** El arte enseña a los niños a pensar de forma independiente, desde el examen sensorial temprano (la sensación cuando un crayón cruza la superficie del papel, el olor a pintura) y la toma de decisiones (qué mostrar, qué materiales usar), hasta la resolución de problemas (cómo combinar dos materiales).
3. **autoexpresión:** Como valioso medio de comunicación, el arte precede a la expresión escrita y verbal, permitiendo a los niños contar historias y expresar sus pensamientos y sentimientos.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- 4. Desarrollo de habilidades motoras:** Los movimientos finos de los dedos, las manos y las muñecas que realiza un niño mientras sostiene un crayón o un pincel, mientras dibuja, colorea o da forma a la plastilina, ayudan a desarrollar las habilidades motoras finas de los niños, mientras que los movimientos amplios de la mano se usan al pintar en un caballete o en una hoja grande de papel. tendidos en el suelo desarrollan grandes grupos musculares.
- 5. Inventiva:** Al alentar a los niños a experimentar y tomar riesgos probando novedades durante el proceso creativo en sí, les permitimos desarrollar la inventiva, como una habilidad absolutamente valiosa para la vida y la carrera futuras.

Las estrategias de desarrollo de muchos países enfatizan la importancia de la educación como una prioridad para el desarrollo económico y social. Asimismo, se presta especial atención a conectar los procesos cognitivos y emocionales, así como a fomentar el equilibrio intelectual y emocional en los niños. En este contexto, la aplicación del arte en el aprendizaje es vital para el desarrollo armónico de niños y jóvenes [6].

El siglo XXI se caracteriza por cambios rápidos causados por una gran cantidad de descubrimientos científicos, así como por la introducción de tecnologías modernas y nuevas. Entre otras cosas, vivimos en una época de un alto grado de interconexión nacional y mundial y una sociedad que se vuelve cada vez más multiétnica y multicultural. El mundo laboral moderno enfatiza la importancia de las ideas, la capacidad de generarlas y realizarlas, así como comunicarse con ellas.

Por esta razón, es necesario equilibrar el aprendizaje, que profundice y anime a los jóvenes a mirar diferentes problemas desde nuevos ángulos gracias a las necesidades de desarrollo apropiadas [6]. Cuando la enseñanza está bien diseñada, proporciona a los jóvenes una auténtica experiencia de aprendizaje. que involucra la mente, el corazón y el cuerpo. La experiencia de aprendizaje es entonces realista y tiene significado. Mientras que el aprendizaje convencional a menudo se enfoca en el desarrollo de un tipo de habilidad o talento, la aplicación del arte involucra varias habilidades y destrezas diferentes. Involucrarse en el arte, ya sea arte visual, teatro, música, danza o similares, desarrolla y promueve principalmente competencias sociales y personales. El arte en la educación es una buena manera de descubrir tus propias habilidades, imaginación y crear nuevas ideas. Es importante señalar que de esta manera es posible llegar a aquellos estudiantes que no son fáciles de alcanzar. Esto se refiere principalmente a los jóvenes que han sido expulsados de la escuela u otras instituciones.

El impacto positivo se refleja en el hecho de que, a menudo, los estudiantes "problemáticos" se vuelven muy exitosos en un ambiente donde aprenden a través del arte. Al aplicar el arte en el aprendizaje, el alumno se conecta consigo mismo, pero también con los demás alumnos. Es importante señalar que el arte también está transformando el entorno de aprendizaje, ya que se le ha dado un lugar central para explorar. La escuela se convierte en un lugar "nuevo" donde desaparecen los "muros" entre las aulas y las disciplinas. También tiene un impacto positivo en los estudiantes que ya se consideran exitosos, porque superan barreras y ofrecen desafíos ilimitados para dominar el material. La aplicación del arte en el aprendizaje también es un reto para los docentes porque tienen que aprender y mejorar constantemente y así expresar su creatividad. Este es un buen ejemplo también para los estudiantes porque entienden que el aprendizaje es un proceso continuo que genera

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

satisfacción. Las investigaciones han demostrado que los estudiantes que aprenden a través del arte se convierten en sus propios críticos más duros, construyen una identidad, se abren a nuevas experiencias y poseen la capacidad de tomar decisiones, responsabilizarse por ellas y defenderlas (Imagen 1).

Este tipo de adquisición de conocimientos brinda la oportunidad de cooperar activamente con la comunidad local, lo que conecta el aprendizaje con la vida real de los estudiantes y sus familias.



Imagen 1. Formas creativas de reciclar botellas de plástico

(<https://www.theempowerededucatoronline.com/2017/02/16-play-based-plastic-recycling-ideas.html/>)

Educación

El aprendizaje innovador y el desarrollo de profesores y alumnos, mediante la aplicación de métodos educativos alternativos y modernos, influyen indirectamente en el desarrollo cualitativo del sistema educativo en Serbia.

Creemos que la educación crea el potencial para un mundo más hermoso y mejor, una educación que no retrasa la vida sino que nos empodera para ella. Esto es posible solo si la actitud hacia el aprendizaje cambia y se crea una relación de este tipo entre todos los participantes en el proceso educativo, que se basa en la confianza, la responsabilidad y el respeto mutuo. En la era moderna, el desarrollo del pensamiento creativo se logra mejor a través de un enfoque multidisciplinario.

Al aplicar el aprendizaje multidisciplinario mediante la combinación de diferentes artes, un enfoque interactivo que combina arte y tecnología, los alumnos tienen la oportunidad de expresar su creatividad, adoptar principios, adquirir nuevas habilidades y crear obras interesantes como expresión de su inspiración.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Durante la educación artística, los alumnos desarrollan características más amplias:

- la capacidad de pensar creativamente;
- solución de problemas lista para usar;
- auto confianza;
- comunicación;
- cuidado de los demás y del medio ambiente;

Un niño es una obra de arte única. Tal debe ser su educación.

Artes en la educación

Las artes recibieron una importancia creciente dentro de las discusiones educativas y públicas. Las metodologías y prácticas tradicionales del arte (p. ej., música, artes visuales y actuación) se promueven y se enseñan en las escuelas, como parte de sus planes de estudios, y se ha demostrado que utilizar las artes en la educación apoya y mejora el aprendizaje y la enseñanza a través de la tecnología. y multimedia [4, 7, 8]. Este es un enfoque fundamental para reunir los aspectos globales y locales, así como los problemas culturales y patrimoniales en la educación, al tiempo que brinda oportunidades para enriquecer el aprendizaje en la pedagogía y la práctica [9, 10].

Las artes en la educación pueden brindar oportunidades de puente entre grupos culturalmente diversos, redefinir y remodelar el conocimiento fuera de las aulas formales y examinar críticamente cómo los patrones de práctica en áreas fuera de las artes se apoyan a través de las artes. Además, juegan un papel crucial en la vinculación de los conocimientos de los estudiantes fuera del aula con los conocimientos adquiridos a través del currículo oficial y, a su vez, sobre cómo dichos conocimientos contribuyen a la formación de las identidades de estudiantes y docentes [11].

La Academia Seneca en Maryland, EE. UU., ha estado integrando las artes en su plan de estudios y en los planes de estudios básicos del aula, así como también enseñando habilidades y destrezas artísticas. Su experiencia concluye que la enseñanza a través de las artes puede presentar visualmente conceptos difíciles, haciéndolos más fáciles de entender.

Además, la integración del arte con otras disciplinas llega a los estudiantes que podrían no estar involucrados en el aula, al tiempo que estimula el pensamiento crítico, las habilidades motoras, las habilidades lingüísticas, las habilidades sociales, la toma de decisiones y la asunción de riesgos [12]. Los maestros de Westlawn Elementary en el condado de Fairfax, EE. UU., utilizan el teatro para enseñar matemáticas, y esta forma de integración del arte es cada vez más popular en el currículo escolar.

Los profesores están utilizando la danza, el teatro y las artes visuales para enseñar una variedad de materias de una manera más atractiva [13]. Estos estudios de casos respaldan la noción de que las artes involucran múltiples destrezas y habilidades en lugar de un conjunto de destrezas desconectadas. Brindan a los estudiantes experiencias de aprendizaje auténticas que involucran sus mentes, corazones y cuerpos. Varias de las fortalezas de las artes se describen en el informe Champions of Change [14] de 1999, que enumera varias perspectivas compartidas que emanan de estudios realizados por académicos reconocidos y sirve como un buen marco para discutir una variedad de otros temas en el estudio de las artes. Por lo tanto, las artes pueden llegar a estudiantes a los que no se llega

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

de otro modo, incluidos aquellos que están desconectados de las escuelas y las instituciones sociales de la comunidad y aquellos que corren el riesgo de sufrir dificultades y alienación [15].

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Módulo 2 - Mejores prácticas artísticas en educación

Este módulo se centra en el conocimiento artístico, que surge de la experiencia de las buenas prácticas, con el objetivo de ayudar a los profesores a adquirir conocimientos sobre técnicas, métodos y posibilidades creativas para mejorar los conocimientos de los docentes y transferirles un gran potencial artístico. Esta sección incluirá propuesta de mejores prácticas artísticas disponibles y aprobadas en la práctica docente con acento en el enfoque activo. P.ej. una de las buenas prácticas es que se basa en estimular el pensamiento crítico, pero al mismo tiempo creativo (que se basa en la experiencia real).

Como se ha mencionado más arriba⁷, los estudiantes también pueden explorar el arte a través de STEAM.

La educación STEAM se trata de encender la imaginación y la creatividad de los estudiantes a través del concepto de las artes. Artes, como término, representa liberal, lenguaje, física, bellas artes, estudios sociales y música. Las materias relacionadas con el arte contribuyen al desarrollo de habilidades del siglo XXI como la colaboración, la comunicación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. También desarrolla la flexibilidad, la adaptabilidad, la productividad, la responsabilidad y la innovación de los estudiantes. Además, el arte se trata de explorar y generar formas de integrar principios y presentar información. Los programas de arte tienen el potencial de mejorar la memoria y las habilidades de concentración de los estudiantes, mejorar la toma de decisiones, mejorar la autoestima, pero también fomentar la disciplina".

Mejores prácticas artísticas a través de STEM

El arte consiste en descubrir y crear formas ingeniosas de resolver problemas, integrar principios y presentar información. Al agregar los elementos del arte al pensamiento basado en STEM, los estudiantes pueden usar ambos lados de su cerebro, analítico y creativo, para desarrollar los mejores pensadores del mañana.

Las artes hacen que los temas STEM sean más atractivos, incluso para los niños que no creen que les gusten las ciencias o las matemáticas.

La ciencia misma es arte. Todas las partes de la naturaleza están entrelazadas en un hermoso tapiz 3D sin costuras. Es complejo, pero elegantemente simple. Para descubrir el patrón y cómo encaja todo, se necesita creatividad. A veces, requiere pensar fuera de la caja. Es el lado creativo y de pensamiento libre del cerebro que permite que se pruebe la resolución de problemas y las situaciones hipotéticas.

Es por eso que las personas creativas son grandes científicos y matemáticos y profesionales de la tecnología de todo tipo. Son los innovadores que dan vida a todas las áreas de STEM. Sin arte, los descubrimientos y los avances serían difíciles de conseguir. Algunas prácticas artísticas que están/pueden incorporarse al currículo STEM.

⁷ P.G.M.S.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- **Tira cómica**

Crea una tira cómica que enseñe el contenido. Pida a los alumnos que creen su propio cómic digital a través del cual se explicará el contenido de la lección.

Para que los estudiantes puedan crear el cómic, se requerirá **un entendimiento profundo** del contenido que necesitan para crear el cómic y, al mismo tiempo, utilizar su **imaginación** y **habilidades artísticas**. *pixton* es un ejemplo de una aplicación que podría usarse para crear cómics.

- **Póster**

Cree un cartel para presentar información a otros estudiantes o para un evento escolar público. La creación de un póster obligará nuevamente a los estudiantes a usar su **artístico, comunicación y creatividad** así como **tecnología/digital** habilidades. *figma* es un ejemplo de una aplicación que podría usarse.

- **Diseño 3D**

Utilizar tecnologías de diseño 3D para reforzar a los alumnos **coordinando** habilidades y **incrustar su comprensión de las estructuras 3D**.

Pintura 3D o Tinkercad son 2 de las aplicaciones que podrían usarse para el diseño 3D
Video

Haga un video que explique el tema, o presente el trabajo de pioneros en la ciencia, o cree conciencia sobre problemas ambientales como el cambio climático. A través de la creación de videos, los estudiantes deberán trabajar en sus **comunicación, colaboración y artístico** habilidades. *Animador o Creador de películas* son 2 aplicaciones que podrían usarse para crear y editar un video.

- **Artesanía**

Use materiales cotidianos como plastilina o arcilla para diseñar y construir estructuras como células. A través de tales proyectos, los estudiantes trabajan en su **imaginación y habilidades artísticas** y también desarrollar **habilidades de pensamiento crítico** a través del proceso de decisión de los mejores materiales a utilizar según el proyecto en cuestión.

Las mejores prácticas artísticas en la educación.⁸

En nuestro Instituto, el IES CID, existe una larga tradición de utilizar el arte para trabajar en proyectos globales que pretenden trasladar el uso del arte a otras áreas de la educación, especialmente al conocimiento transversal, además de estimular el pensamiento crítico y creativo. Las clases de arte van más allá del aula y los alumnos trabajan de forma activa y cooperativa para desarrollar proyectos que tienen diferentes objetivos, a saber, expresar emociones, ideas, reflexionar sobre problemas sociales o políticos, crear conciencia sobre la violencia de género, el racismo, etc.

Estos son algunos ejemplos de las mejores prácticas que se han desarrollado a lo largo de los años en nuestra Escuela Secundaria:

⁸ IES CID Campeador

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Buena práctica 1: Diseñar y construir una falla

¿Qué es una falla?

Las fallas son una tradición valenciana que se convirtió en Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la Unesco en 2016. <https://ich.unesco.org/es/RL/valencia-fallas-festival-00859>

La fiesta valenciana de las FALLAS del 14 al 19 de marzo es una celebración de ritos y tradiciones que implican la creación y destrucción por fuego de un elemento central denominado monumento "falla". Las Comisiones Falleras de cada barrio crean un gran monumento o "falla", en torno al cual se realizan los rituales.

La falla es una construcción efímera construida durante varios meses previos a la festividad por artistas y artesanos falleros (pintores, escultores y carpinteros) y se reduce a cenizas en una hoguera la tarde del día de San José, 19 de marzo, que simboliza la llegada de la primavera. El propio monumento a la falla tiene un carácter satírico que permite la crítica social, cultural y moral.

El significado cultural de la quema del monumento es una forma de purificación, limpieza de primavera y renovación social. Caricatura de las llamadas "ninots" incluidos en la "falla" actúan como chivos expiatorios o corderos de sacrificio de la sociedad valenciana. Su destrucción por el fuego simboliza la renovación de la vida social. Este elemento actúa como identificador que ayuda a los valencianos a reforzar la cohesión social, en casa y allí donde se asientan como emigrantes. Les da un sentido de identidad del que están orgullosos. El monumento artístico de la falla promueve la comunicación y diálogo entre los ciudadanos.

Propuesta - "el faro de los refugiados"

Siguiendo la tradición valenciana, cada año un **proyecto multidisciplinar** desarrolla en nuestro Colegio mientras se construye nuestro monumento anual de fallas en el IES CID. En este proyecto participan todos los departamentos del colegio, Historia, Economía, Valenciano, Inglés, Tecnología, Arte, Música y Matemáticas.

Debido a la pandemia del COVID-19, el último proyecto que desarrollamos fue en el ciclo escolar 2019 – 2020.

El monumento en sí era un enorme faro, el patio representaba el mal y se hicieron muchos barcos de colores para crear simbólicamente el tráfico a través del Mediterráneo, las migraciones y la recepción (Imagen 2). El proyecto completo incluyó varias fases desde la investigación preliminar de los diversos temas hasta la realización práctica de la falla.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Imagen 2. Barcos de colores

MÉTODO

El objetivo principal eran:

- Fomentar los valores de tolerancia, respeto e igualdad
- Conocer las causas de los movimientos migratorios en la actualidad
- Aprender las fallas y sus procesos artesanales que son Patrimonio Inmaterial de la Humanidad
- Para planificar un proyecto y conocer sus fases y procedimientos
- Trabajar una creación artística desde el volumen y el espacio
- Aplicar relaciones de color con un criterio estético.
- Crear textos para acompañar las imágenes en base a un tema específico

Las fases del proyecto eran:

- Creando la estructura necesaria para hacer la Falla,
- Acabados de pintura, creación de elementos tridimensionales concepción espacial (Foto 3),
- Estudio de Migraciones Concretas, el caso de los refugiados y exiliados republicanos españoles durante el franquismo,
- Implicaciones éticas y filosóficas de la actual crisis migratoria del ascenso de los totalitarismos y el fascismo al mundo,
- Estudio de las causas socioeconómicas de las migraciones actuales,
- Elaboración de textos poéticos basados en el tema de las migraciones para utilizar en los carteles de la Falla,
- Creación de consignas contra la xenofobia,
- Concierto de música para acompañar la fiesta de la "Cremà" o quema de la "Falla" (Foto 4).

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Imagen 3. Creación de elementos tridimensionales concepción espacial

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Imagen 4. “El faro de los refugiados”

BENEFICIOS

La Falla de ese año pretendía convertirse en una herramienta de reflexión sobre uno de los mayores retos de nuestro tiempo que es la migración humana y la convivencia en nuestra sociedad, todo ello considerado desde diferentes ámbitos (Imagen 5). Para ello, los alumnos debían investigar los procesos actuales de tráfico humano provocados por razones socioeconómicas, así como sus implicaciones filosóficas y antecedentes históricos o literarios. El marco del mar Mediterráneo y el eje norte-sur ha favorecido el intercambio cultural, el mestizaje y el encuentro de tradiciones y costumbres desde los inicios de la civilización humana. Se trataba de reflexionar y comprender, desmontar mitos y generar valores de tolerancia frente al auge de los totalitarismos y movimientos xenófobos en el mundo.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Buena práctica 2: Espacio de poesía

PROPUESTA - ESPACIO DE POESÍA IES CID 3Faeded a Estudiantes de Secundaria



Imagen 6. IES Cid Campeador

Este proyecto fue organizado por un profesor de educación física que coordinó a un grupo de alumnos de nuestra escuela. Consistió en consolidar un grupo de estudiantes con la inquietud de participar en nuestro Liceo y compartir la lectura, escucha y escritura de poesía (Imagen 6). El proyecto se concibe como una forma de reforzar la comunicación personal y las capacidades creativas de nuestros alumnos no desde el aula sino desde su elección y su deseo de participar en el Instituto y en su barrio, compartiendo la lectura y mejorando su vida y la de los demás. todas las personas que conviven aquí y ahora.

MÉTODO

Las actividades organizadas en el espacio de poesía del IES CID 3F fueron:

- Elaboración de recitales poéticos,
- Realización de recitales poéticos en días específicos bajo un tema o como homenaje a un poeta (Imagen 7),
- Presentación de libros de poesía,
- Invitación de poetas a participar del espacio poético y del 3 F,
- Actividades de lectura y escritura poética taller de escritura,
- Publicación dentro de la revista IES Cid Campeador,
- Colaboración con la coordinadora del Plan de Fomento de la Lectura y coordinación con la bibliotecaria y el profesorado.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

BENEFICIOS

El proyecto proporciona momentos de aprendizaje compartido para los estudiantes que se enfrentan a nuevas experiencias desafiantes y enriquecedoras. Este enfoque refuerza aspectos de la personalidad de los estudiantes como sus habilidades de comunicación, su creatividad, su autoestima. También mejora su confianza y les ayuda a expresar sus emociones. Estas actividades, al estar abiertas al barrio, también tienen impacto en la zona a través de la colaboración con la Asociación Vecinal y Cultural que ofrece sus instalaciones para la actuación de los alumnos (Foto 8).



Imagen 7. Realización de recitales poéticos

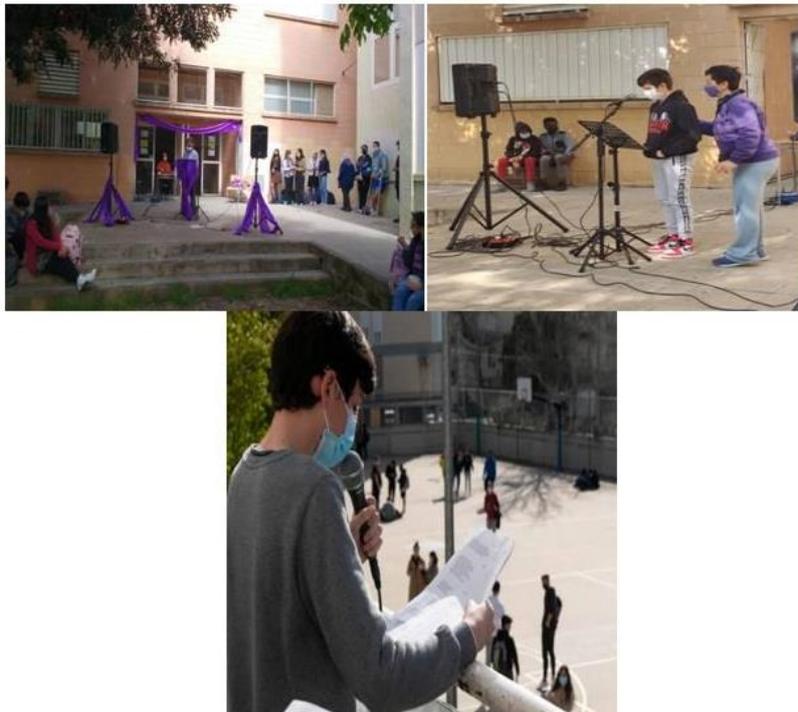


Imagen 8. Actuación de los alumnos.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Buena práctica 3: Música y artes visuales

PROPOSAL - Batucada and conciertos

La música es otra disciplina artística que también se imparte en el IES CID. El departamento de música lleva más de diez años organizando diferentes actividades. Estas actividades van desde conciertos en momentos puntuales del curso escolar en los que participa todo el alumnado, batucadas o colaboraciones con grupos de teatro formando diferentes grupos de instrumentos para cada ocasión



(Foto 9a y 9b).

Imagen 9a.

Distintas disciplinas del arte musical en el IES CID

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Imagen 9b. Distintas disciplinas del arte musical en el IES CID

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Buena práctica 4: Concurso de fotografía

PROPUESTAS - Desarrollar conciencia sobre el uso excesivo de plástico

Otro proyecto que aúna arte y conciencia social es un concurso fotográfico en el que uno de los premios estaba reservado a la mejor fotografía relacionada con la problemática del plástico.

MÉTODO

Las fotografías se entregan al coordinador. Los estudiantes deben tomar fotos que muestren el problema de los plásticos, el reciclaje, la reducción de su uso, etc. Después de enviar todas las fotos, los estudiantes y los maestros votan por la mejor foto de Reaprender Plásticos. El premio consiste en un juego de material escolar elaborado con materiales reciclados. el 1^{er} El premio de este año ha sido para la fotografía “Genocidio plástico” (Foto 10).



Imagen 10. “Genocidio plástico”

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Buena práctica 5: Arte contra la violencia de género

Propuesta - proyecto de prevención de la violencia de género

El IES CID Campeador desarrolla un proyecto de prevención de la Violencia de Género con los siguientes objetivos:

- **Impulsar acciones de sensibilización de la comunidad educativa para la prevención de la violencia de género,**
- **Analizar y explicar los estereotipos sexuales,**
- **Para eliminar los estereotipos sexuales,**
- **Tomar conciencia de la magnitud del problema de la violencia contra las mujeres y las consecuencias que tiene en sus vidas,**
- **Impulsar los cambios necesarios en la comunidad educativa para prevenir la violencia contra las mujeres y rechazarla por unanimidad.**

MÉTODO

La forma de trabajar estos objetivos es a través del arte con el tema de la educación plástica y visual. Anualmente el 25^º noviembre Día Internacional de la Violencia contra la Mujer, se desarrolla una instalación artística por parte de los alumnos de la clase de Arte bajo la coordinación de la docente (Foto 11).

Todo este trabajo cuenta con el apoyo de todos los demás departamentos que proponen actividades paralelas para ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre el tema. También hay una Coordinadora de Igualdad en la escuela que trabaja junto con la profesora de Arte y complementa el proyecto.

BENEFICIOS

Todos los estudiantes se benefician de este proyecto anual, los que desarrollan el trabajo de arte y los que pueden apreciarlo cuando se exhibe. Este trabajo ayuda a los estudiantes a tener una conciencia clara del problema y ser conscientes de las señales que pueden conducir a la violencia contra las mujeres. Uno de los beneficios directos ha sido la creación en el colegio de un grupo de alumnos que forman la Comisión de Igualdad donde se reúnen y debaten periódicamente sobre los diferentes aspectos relacionados con la prevención de la Violencia contra la Mujer y la promoción de la Igualdad como forma de acabar con esta lacra social.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Imagen 11. Instalación artística para el 25 de noviembre Día Internacional de la Violencia contra la Mujer

Métodos de aprendizaje del pensamiento creativo en general.

Se habla mucho de la importancia de la creatividad, pero por desgracia, todavía hay escuelas donde se desconoce. La enseñanza basada en la creatividad está más cerca de los estudiantes y es de mejor calidad que los métodos de enseñanza tradicionales. Se cree que todas las personas tienen un potencial creativo, que debe desarrollarse desde una edad temprana. La educación tradicional está más enfocada en la sociedad que en las necesidades del niño. A diferencia de este tipo de aprendizaje, el aprendizaje creativo tiene similitudes con el aprendizaje que se basa en la plena conciencia, cuando la mente está abierta a lo nuevo y diferente cuando el estudiante está activo y piensa mientras aprende para que se involucren los procesos mentales superiores [16].

La enseñanza creativa es la clave para resolver muchos problemas en la educación porque contiene métodos de aprendizaje creativos y experimentales, que permitirán a los estudiantes desarrollar su propio pensamiento y ser originales. Toda escuela debería tener un experto pedagógico creativo-innovador, con una gama muy amplia de intereses, ambiciones, habilidades y creatividad.

El pensamiento creativo es una competencia para generar ideas diversas o creativas, pero también un instrumento para evaluar y mejorar las ideas. Al fortalecer las competencias creativas, los

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

estudiantes pueden resolver problemas reales de manera efectiva, pero también progresan significativamente en el conocimiento y la expresión efectiva de la imaginación.

El pensamiento creativo es un elemento clave de todas las reformas educativas hasta el 2030 porque la idea es un elemento clave para resolver diversos problemas y desafíos, lo que pone la creatividad en correlación con las habilidades para resolver problemas. Numerosos psicólogos afirman que la creatividad es una habilidad que puede desarrollarse en un entorno escolar con práctica y estímulo, por lo que en base a ello se distinguen tres tipos de enfoques creativos [17]:

1. La creatividad a través del diseño y la contribución representa el desarrollo de experiencias y compromisos creativos para niños/estudiantes;
2. La creatividad a través del proceso busca convertir las actividades prácticas en experiencias inolvidables para los estudiantes, superando así los estilos tradicionales de enseñanza y,
3. La creatividad a través de los resultados respalda la idea de que empoderar a los estudiantes mediante el fortalecimiento de sus habilidades es un camino seguro hacia su futuro pleno.

Para desarrollar la creatividad en los estudiantes, el docente debe: acudir a cada reunión con los estudiantes con nuevos escenarios y nuevos materiales didácticos, aprender y mejorar constantemente, tener siempre nuevas ideas para actividades conjuntas con los estudiantes, adaptar escenarios metodológicos con estudiantes específicos y seguir literatura científica y profesional.

Métodos y técnicas para una forma de vida creativa.

La vida creativa se puede definir como la capacidad de comprender las relaciones interpersonales e intrapersonales de una manera que facilite y mejore la calidad de estas relaciones. Las condiciones de una forma de vida creativa incluyen (a) motivación (b) valores y carácter (c) apertura a nuevas ideas y nuevas formas de acción; y (d) competencia desarrollada a través del aprendizaje, el amor por el trabajo y el compromiso con un ideal apropiado [18]. Se han examinado metodologías y técnicas para promover una forma creativa de vivir en diferentes aspectos, contextos e ideas. Los métodos y técnicas generalmente se enfocan en el desarrollo comunitario, con el objetivo de cultivar el liderazgo comunitario, la agencia y el empoderamiento en los individuos.[19].

un método promover una forma de vida creativa **es narración**. Al promover y exhibir historias y experiencias, se puede cultivar el compromiso social. Las historias incluyen la asunción de riesgos emocionales y la creatividad psicológica, y son posibles gracias al entorno de contención que se ofrece a los participantes. La narración puede empujar a los estudiantes a estar más abiertos a nuevas ideas y nuevas formas de acción. El storytelling se ha utilizado como método para luchar y combatir el racismo y otras formas de acoso escolar[20].

La noción y metodología de **laboratorios vivos**, se puede aplicar en una forma creativa de vivir[21]. Un laboratorio vivo es un entorno para involucrar a los participantes por lo general en la innovación y el desarrollo y son como una forma de afrontar los retos de innovación a los que se enfrentan los proveedores de servicios de tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Así, los Living Labs han generado un gran interés en el campo de las TIC en los últimos años, y la metodología aportada también puede aplicarse en entornos escolares.[22].

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Los living labs se pueden usar para experimentar y experimentar con temas difíciles en las escuelas, como plataformas de innovación abierta para intercambiar ideas, pensamientos y prácticas, y también para exponer diferentes aplicaciones y metodologías a los usuarios. Las aulas se pueden usar como laboratorios vivos, utilizando herramientas digitales, mejorando la motivación de los estudiantes e instándolos a tomar nuevas formas de acción en diferentes temas.[23].

Métodos y técnicas para una forma creativa de enseñar.

La educación para la ciudadanía activa es una misión crucial para nuestra sociedad e instituciones, pero aún tiene muchas debilidades y enfrenta varias barreras: en primer lugar, generalmente carece del tipo de narrativas que pueden involucrar a las personas y también de la dimensión de la experiencia personal y directa de el problema. Tampoco logra superar las barreras psicoemocionales para el cambio de comportamiento, etc. El arte puede ser la clave para superar estas barreras y permitir una comunicación efectiva. En particular, el arte visual, utilizando un lenguaje más emotivo y personalmente relevante, puede ayudar a cerrar la brecha entre la información científica y la responsabilidad personal. El filtro narrativo permite experimentar escenarios posibles y sortear con mayor facilidad resistencias prejuiciosas y favorecer desplazamientos frente a creencias consolidadas.

Además, el lenguaje narrativo siempre ha ayudado a definir criterios éticos y de valores que ayudan a orientar los comportamientos de la vida social. También promueve experiencias culturales, con el objetivo de cambiar la forma de enseñar y aprender a través de las artes [24].

Catterall y otros encontraron evidencia para apoyar las relaciones positivas entre las artes y lo académico de la siguiente manera:

- El teatro desarrolla habilidades lingüísticas y de alfabetización de orden superior;
- La música mejora el aprendizaje de idiomas;
- La música mejora el razonamiento espacial;
- Las experiencias artísticas desarrollan habilidades de escritura; y
- Las experiencias artísticas desarrollan habilidades de alfabetización y aritmética.

Algunas referencias y mejores prácticas se pueden encontrar a continuación:

1. "Aplicación de los Seis Sombreros para Pensar y Técnicas SCAMPER: un caso ejemplar" publicado en Mevlana International Journal of Education (MIJE). Esta metodología y análisis se llevó a cabo en el curso académico 2012-2013 en el séptimo grado de educación secundaria en el distrito de Beykoz de la provincia de Estambul (Turquía). La edad promedio de los estudiantes es de 13 años. El grupo de estudio está formado por 20 alumnos en total, 10 chicas y 10 chicos. En este trabajo se realizó un análisis basado principalmente en la observación, en forma de preguntas abiertas, mientras que las entrevistas fueron utilizadas como fuente secundaria de datos. La metodología utilizada brinda herramientas a los estudiantes como los Seis Sombreros para Pensar y las técnicas SCAMPER y como resultado se vio que los estudiantes habían mejorado en la comparación de ecosistemas en términos de biodiversidad y características climáticas.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

2. Experimentando el entorno natural a través de AEE. Creación de “pequeño-yo” con plastilina. Este trabajo se basa en las experiencias realizadas por Jan Van Boeckel, experto en aprendizaje ambiental basado en el arte y pretende exponer cómo una experiencia a través del arte y la naturaleza puede conectar con una parte más interna de nosotros mismos activando la conciencia y el compromiso con la entorno y descubrir nuevas habilidades y aptitudes. Una de las razones para la actividad "hacer mi pequeño yo" es explorar si la experiencia con un material natural como la arcilla mejora de alguna manera la sensación de conexión con el mundo natural. Además, saber si desarrollar tal relación a través del proceso de creación artística también traería consigo nuevas experiencias de aprendizaje.

3. El teatro como herramienta educativa para la conciencia ambiental. Este módulo presenta la investigación realizada por E. Andrikopoulou y K. Koutroub de la Universidad de Harokopio (Grecia). En este se describe la investigación realizada y sus principales resultados para demostrar la efectividad del uso del teatro en la educación ambiental.

Por otro lado, se explorarán y desarrollarán una serie de herramientas innovadoras donde será posible aprender paso a paso la construcción de una estructura narrativa eficaz que transmita los contenidos de este proyecto. El uso de la tecnología en el aula podría ayudar a involucrar a los estudiantes con diferentes tipos de solicitudes y crear un entorno de aprendizaje basado en actividades. Hace que el contenido del aula sea más interesante y debería hacer que el aprendizaje sea divertido. Para los profesores, la tecnología ofrece un conjunto innovador de recursos que pueden aprovechar según las necesidades de los estudiantes. Hoy en día, la tecnología ha brindado a los docentes de todo el mundo una serie de herramientas innovadoras para desarrollar métodos de enseñanza, tales como:

- 1. Enseñanza cruzada:** Aquí, el aprendizaje ocurre en un entorno informal, como clubes de aprendizaje extraescolares o viajes educativos a museos y exposiciones. El docente puede vincular los contenidos con las experiencias que están teniendo los alumnos. Esta enseñanza se mejora aún más al agregar preguntas exploratorias relacionadas con el tema. Luego, los estudiantes pueden agregar a las discusiones en el aula a través de notas de viaje de campo, proyectos fotográficos y otras tareas grupales relacionadas con el viaje.
- 2. Enseñanza a través de Smart Boards:** Los tableros inteligentes son una forma efectiva de ayudar a los estudiantes y llevar la experiencia de clase a un nivel más profundo de compromiso y comprensión. Hace que el contenido sea interactivo y visual. Estas herramientas transforman la experiencia de enseñanza en una experiencia interactiva y colaborativa, ya que los profesores utilizan contenido multimedia dinámico para ayudar a comunicar el tema de manera más efectiva a los estudiantes y convertirlo en una experiencia visual atractiva.
- 3. Enseñanza a través de Flipping Classrooms:** Gracias a esta técnica, los alumnos se convierten en participantes activos del proceso de aprendizaje al traspasarles la responsabilidad de aprender. Requiere que los docentes releguen al rol de proveedores de recursos y que los propios estudiantes asuman la responsabilidad de recopilar conceptos e información. Usando varias herramientas de tecnología, se alienta a los estudiantes a desarrollar conocimientos, llenar los

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

vacíos de información y establecer argumentos por sí mismos cuando sea necesario. De esta forma, los alumnos se sumergen más en la materia, interesándose más y aprendiendo mejor. Este método de enseñanza promueve el aprendizaje independiente.

4. Enseñar a través de la colaboración: Otro método innovador de enseñanza consiste en fomentar la colaboración de los estudiantes para varios proyectos. Los maestros pueden ayudar a fomentar esta habilidad en el salón de clases al permitir que los estudiantes aprendan, estudien y trabajen en grupos. Por ejemplo, asignando tareas grupales o alentando a los estudiantes a trabajar juntos en obras de teatro, presentaciones y otros informes. El trabajo en equipo es también una soft-skill muy requerida por los currículos en el mundo laboral actual. Hoy en día, la colaboración como forma de enseñanza está ganando aceptación como una poderosa herramienta de enseñanza donde una vez más la responsabilidad está en el grupo de estudiantes, donde los educadores son quienes juegan el papel de guías, mentores, supervisores de los estudiantes. También enseña a los estudiantes empatía, habilidades de negociación, trabajo en equipo y resolución de problemas.
5. Enseñanza a través de la Realidad Virtual: La tecnología de Realidad Virtual implica ayudar a los estudiantes a aprender a través de interacciones con un mundo 3D. La tecnología de Realidad Virtual ofrece a los estudiantes una valiosa oportunidad de aprender de una manera inmersiva que puede crear una impresión duradera en sus mentes. Hace que el aprendizaje sea divertido y ayuda a los estudiantes a retener el material durante más tiempo: todos los puntos esenciales al considerar métodos de enseñanza efectivos en un salón de clases.
6. Enseñanza a través de la computación en la nube: Llevar la tecnología al aula permite a los educadores experimentar con métodos innovadores de enseñanza. El uso de la computación en la nube es uno de esos métodos en los que los maestros pueden guardar recursos multimedia vitales del aula, como planes de lecciones, notas, lecciones de audio, videos y detalles de tareas en la nube del aula. Luego, los estudiantes pueden acceder a esto desde la comodidad de sus hogares, siempre que sea necesario, lo que les devuelve el aula a los estudiantes con un solo clic. También asegura que los estudiantes que han faltado a clase estén actualizados en todo momento. Esta herramienta web definitivamente puede ayudar a difundir la alfabetización digital.

Un enfoque ecléctico permite a los profesores absorber y mejorar las mejores técnicas de los métodos de enseñanza de idiomas en sus procedimientos de clase, utilizándolos para involucrar mejor a sus alumnos en cualquier narración. Como se ve, los profesores pueden utilizar una variedad de métodos de enseñanza. Pueden implementar cualquier cosa de varios recursos que se considere más útil y eficiente para todos los estudiantes individuales.

Un docente creativo es también alguien que puede utilizar eficientemente las herramientas disponibles de manera ecléctica según los objetivos de la lección, las necesidades, preferencias y estilos de aprendizaje de los alumnos, teniendo en cuenta el contexto y la disponibilidad de materiales didácticos. Aquí hay una lista de los principales elementos y enfoques de enseñanza creativa que pueden mejorar la participación de los estudiantes en el tema de las lecciones:

- el elemento personal: Actividades que establecen conexiones con la vida cotidiana y las preocupaciones de los alumnos.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- El elemento de la curiosidad: Aspectos de una actividad que son nuevos y diferentes o totalmente inesperados: es crucial despertar la curiosidad de los estudiantes. Las actividades que se refieren a materiales ambiguos, problemáticos, paradójicos, controvertidos, contradictorios o incongruentes pueden realmente estimular la curiosidad. El elemento de fantasía también puede ser muy útil.
- contenido interesante: Temas que los estudiantes ya encuentran interesantes y que les gustaría explorar por sí mismos fuera de la clase, como historias sobre deportes, temas populares, tendencias y entretenimiento.
- Elección individual: Actividades que dan a los estudiantes una elección personal y responsabilidad.
- Actividades que fomentan la asunción de riesgos.: No siempre es fácil involucrar a los jóvenes estudiantes debido a la timidez. Entonces, los estudiantes deben ser incentivados por sus maestros para participar en cualquier actividad del aula, independientemente de su nivel.-
- Actividades que fomentan pensamientos originales.: Siempre es bueno fomentar una respuesta personal e individual a lo que la clase ha analizado.
- Desafío: Actividades en las que los alumnos resuelven problemas, descubren algo, superan obstáculos y encuentran información.

Mejores Prácticas Artísticas en Educación

Propuesta de mejores prácticas artísticas disponibles basadas en estimular el pensamiento crítico y creativo y está basada en la experiencia real. La danza y el teatro se imparten a alumnos de secundaria en gimnasios artísticos. Algunos elementos del proceso de danza y teatro podrían transferirse a otros programas de educación secundaria, donde este campo creativo está muy poco representado en el plan de estudios.

Como ejemplo de buena práctica, presentamos el curso Talleres Creativos, dentro del cual se lleva a cabo el denominado Laboratorio de Teatro e Improvisación, que se está implementando en programas de gimnasios artísticos en Eslovenia. El contenido se resume del currículo de Creative Workshops y recomendaciones para su implementación.

Elementos didácticos y metódicos en las clases de danza en el programa de gimnasia artística.

Recomendaciones para la implementación

El primer período del Laboratorio de Teatro tiene como objetivo liberar tensiones y lograr un estado mental creativo. Esto se logrará gradualmente a través de la relajación, el juego y luego las escenas de improvisación. Del mismo modo, comenzamos con la improvisación del movimiento y lo desarrollamos más con la composición, que es una construcción consciente sobre la imaginación creativa, las ideas seleccionadas y los materiales de danza. Uno de los capítulos del curso está dedicado a una relación más fundamental entre la danza y la música, que también puede ubicarse arbitrariamente en los primeros tres años del curso.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

En el período inicial del último año, los estudiantes ingresan a la fase final del proceso creativo del programa: desde la preparación (improvisación de movimiento basada en técnicas de danza) pasando por la investigación (laboratorio de teatro, improvisación y contact improvisación) hasta la selección consciente y formulación de ideas. (composición, interpretación) y modelado (coreografía e interpretación). Este período está dedicado a la objetivación y conceptualización del propio material del estudiante.

En el taller de coreógrafo-intérprete, los alumnos crean sus propias coreografías (solo original) y colaboran con sus compañeros como intérpretes (coreografía en grupo). La coordinación entre los diferentes contenidos del taller es indispensable en la enseñanza de esta materia. Las transiciones de uno a otro deben ser lógicas y complementarse entre sí.

Así, desde el laboratorio de teatro, a través de la improvisación, la composición y la coreografía, damos una visión holística del proceso creativo. La improvisación está presente en los cuatro años y se utiliza y construye en consecuencia, dependiendo de los diferentes estímulos (contenido, movimiento) y temas (diferentes medios, conexiones transversales):

- Los profesores crean situaciones en las que se estimula al alumno a reaccionar espontáneamente ante un estímulo externo o interno, a reaccionar con rapidez ya tomar decisiones; establecemos métodos y, con la ayuda de diversas tareas e instrucciones, creamos espacio para la búsqueda de material de movimiento, el uso de accesorios, movimiento narrativo, movimiento abstracto;
- Peso, centro del cuerpo, atención periférica, colaboración creativa con un compañero, exploración del espacio y sus leyes;
- Vínculos entre movimiento, danza y sonido, música, silencio; utilizar el movimiento como base para encontrar contenidos musicales preexistentes o para crear contenidos rítmicos y melódicos propios;
- Improvisar sobre una base musical y luego organizar el material adquirido en una composición de baile de acuerdo con la estructura de la música, ritmo, tempo, melodía;
- Improvisación a base de voz y sonido, explorando y creando material de movimiento con la ayuda de la voz, el ritmo, la dinámica, la duración; la influencia de la voz en el movimiento externo e interno; exploración de la respiración como iniciadora del movimiento;
- Conceptualización de escenarios coreográficos, repertorio, interpretación, construyendo sobre el conocimiento de cómo diseñar y estructurar la danza;
- Uso de diferentes objetos, accesorios y familiarización con otros medios;
- La conexión entre la estructura de movimiento capturada en video; los fundamentos del video de baile;
- Preparación y producción de un video de baile.

Laboratorio de teatro e improvisación

The Theatre Lab ofrece a los estudiantes una experiencia de actuación activa, desarrollando las habilidades necesarias para crear escenas teatrales a través del género del teatro de improvisación. El enfoque se basa en las posibilidades de creación imaginativa de la realidad escénica, basado en una

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

perspectiva personal. Los estudiantes obtienen una experiencia actoral fundamental, aprenden sobre el espacio escénico y las leyes de la actuación en él, desarrollan la presencia escénica (presencia), amplían sus horizontes imaginativos, estéticos e intelectuales, se entrenan para ser crítico-analíticos y para crear su propia representación teatral. , mundo ideológico y estético. La representación teatral permite y exige compromiso constante y libertad personal, y aumenta las capacidades personales de experiencia a nivel físico, emocional e intelectual.

Contenido

1. Relajación: relajación física y mental. El miedo y la tensión suprimen los procesos mentales y físicos e impiden que el artista alcance un estado mental creativo.

2. Sonido y movimiento: rastrear el impulso espontáneo, seguirlo y desarrollarlo. Desarrollar idea, emoción y acción a través del sonido y el movimiento. El ejercicio fomenta la asunción de riesgos y la ruptura de los propios patrones habituales.

3. Preséntate: estar frente a los demás, aquí y ahora.

4. Juegos: en ellos el bailarín expresa su experiencia de vida y la conecta con la imaginación.

5. Escenas:

a) Silencio (escena imaginaria): acción psicofísica destinada a liberar el cuerpo en acción y movimiento.

b) Dramaturgos contemporáneos y clásicos: análisis del texto, acción psicofísica, monólogo interior y subtexto. Estos ejercicios permiten una experiencia orgánica de palabras y pensamientos en conexión con los sentidos). Son posibles varios ejercicios en relación con el texto, destinados a liberar el texto mismo, la acción y el movimiento.

6. Improvisación (verbal y de movimiento): el punto de partida es una escena imaginaria a la que responder; es una etapa de trabajo con el texto y también un posible acercamiento. Esto ayuda al estudiante a desarrollar la imaginación y la inventiva.

7. Conoce las reglas de las disciplinas improvisadas y sabe actuar en ellos/realizar una tarea escénica y competir con otros alumnos en una competencia improvisada o en la resolución de una tarea escénica.

En estos ejercicios desarrollaremos la concentración de los alumnos, el conocimiento de sí mismos, de los demás, de su entorno y del contexto más amplio. Destacaremos su capacidad para formar ideas propias, la libertad para asumir riesgos, la adaptabilidad a situaciones y momentos cambiantes, y la eliminación de estereotipos, mecánicas y el desarrollo de la conciencia y la acción consciente.

Danza y música, movimiento y voz

Esta parte del taller está dedicada a la aplicación práctica, la exploración y la construcción del conocimiento de los principios musicales básicos de las lecciones de música para ayudar al participante a comprender y sentir la musicalidad y la danza en el cuerpo:

- Conciencia del movimiento en relación con la respiración y la voz;
- Expresar y desarrollar su propio impulso rítmico;
- Búsqueda de contenidos musicales adecuados a partir del movimiento (criado en talleres de improvisación y composición);

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- Conectar diferentes estructuras musicales con material de baile y crear su propia composición de música de baile;
- Utilice el fondo musical para explorar y desarrollar una secuencia de movimiento;
- Explore los vínculos entre el ritmo y la dinámica en la música y la danza, y comprenda el elemento del tiempo en el movimiento, la música y la composición;
- Entiende la música como complemento o realce de la composición danzaria;
- Familiarizarse con la compatibilidad de los conceptos básicos de la música con los conceptos del vocabulario de la danza;
- Utilice una descripción histórica de la música para explorar en paralelo el desarrollo histórico del arte de la danza contemporánea.

IMPROVISACIÓN E IMPROVISACIÓN DE CONTACTO

Pautas básicas para el autodescubrimiento:

- Partes individuales del cuerpo;
- Movimiento y quietud, diferentes dinámicas y contrastes;
- Peso del cuerpo, desequilibrado;
- Forma;
- Bidimensionalidad y tridimensionalidad, niveles;
- Direcciones en el espacio;
- Tiempo de velocidad;
- Ritmo, melodía;
- Potencial energético.

Las pautas son la base para el autodescubrimiento y la exploración como individuo, dúo y grupo. Mediante la introducción progresiva de ejercicios en parejas y grupos, desarrollamos el contacto improvisado y sus elementos básicos (seguimiento, apoyo, tracción, empuje, conducción, neutralización, oposición rítmica, etc.).

Contenido:

1. Relajación y confianza: ejercicios destinados a construir responsabilidad hacia los socios, un ambiente creativo y alerta.
2. Individual, pareja, grupo: utilizamos una forma física (ej.: contacto entre compañeros, posición inicial en la sala, etc.), la búsqueda de una pauta básica (mencionada anteriormente) o algún otro estímulo (obra literaria, fotografía, frase, palabra, película, etc.) como guía básica para los alumnos en estos diferentes ejercicios (según el enfoque del profesor).
3. Los sentidos: determinan la calidad de la percepción y por tanto la reacción, que se expresa en el movimiento. Los ejercicios deben darse de tal manera que provoquen que el individuo use el estímulo externo como motivación para moverse.
4. Elementos del movimiento: procesamiento y exploración del espacio, el tiempo, el movimiento y sus cualidades.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Composición

La composición como un enfoque más complejo de la creación se basa en el laboratorio de teatro, la improvisación, la improvisación de contacto y el taller de danza-música. Al crear una composición, tenemos en cuenta los elementos de construcción y la forma en que se trabajan y ensamblan los elementos:

- Motivo, establecimiento de una relación;
- Repetición;
- Variaciones y contrastes;
- Apéndice;
- proporción y equilibrio;
- transiciones;
- desarrollo lógico;
- Unidad.

Contenido:

Un ejemplo para explorar una composición que puede ser diseñada para individuos, parejas o grupos:

1. Un motivo básico se convirtió en un tema utilizando los elementos de construcción enumerados anteriormente.
2. Variaciones del tema básico:
 - Uso de características de la acción (ej.: ambos lados del cuerpo, diferentes partes del cuerpo, adiciones a la acción básica: saltos, estocadas, giros, fluidez, sustracción de partes del tema, simetría-asimetría);
 - Uso de diferentes calidades (repetición, cambio de velocidad, peso, tiempo, fluidez, contraste);
 - Uso de características y accesorios espaciales;
 - Estableciendo relaciones.
3. Repetición: al trabajar en grupo, mediante la repetición de temas y motivos, desarrollamos aspectos de tiempo (simultaneidad, canon) y espacio, perfección técnica y estética.
4. Fraseado de motivos, secciones y forma (énfasis en el ritmo).

COREOGRAFÍA E INTERPRETACIÓN

En esta parte del taller, que forma parte de la formación de un bailarín contemporáneo, queremos dar una oportunidad a las personas interesadas en la coreografía. Los estudiantes interesados y talentosos podrán coreografiar sus propias piezas, mientras que aquellos que estén más interesados en el papel de bailarín-intérprete estarán involucrados en el proceso desde el otro lado.

En este taller, los estudiantes trabajan en su mayoría de forma independiente. Esta autonomía logra los principales objetivos de este taller. Todos los profesores (de técnicas de danza, talleres, materias teóricas, así como consultores externos si es necesario) están a su disposición con asesoramiento, orientación y debate de expertos. Las mejores coreografías se presentan públicamente en el evento final; de lo contrario, todos se realizan en presentaciones escolares internas. El taller

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

también desarrollará las habilidades interpretativas del individuo y le dará la oportunidad de aplicar las habilidades aprendidas durante los cuatro años en el proceso y en el escenario. Está destinado principalmente al trabajo en el último año de educación, ya que el trabajo coreográfico requiere un conocimiento y un enfoque complejo. Cuando un estudiante se dedica a la coreografía de forma independiente, la atención se centra en:

- Investigación sobre las conexiones entre sonido, música y posible acompañamiento;
- Conceptualización de escenarios coreográficos;
- Desarrollar un repertorio personal;
- Experimentación con el espacio, los objetos y otros medios;
- Actuación (pública o interna).

DANZA Y OTROS MEDIOS

Se pueden utilizar otros medios para complementar el proceso de un taller creativo en cualquier momento. Otros medios pueden servir como estímulo, inspiración para una mayor exploración y el uso de diferentes enfoques y entendimientos. Pueden servir para documentar o experimentar, p. mostrarnos el producto creado desde otras perspectivas, discutir y teorizar, y por último, pero no menos importante, estar al tanto de los avances tecnológicos, ser críticos y analizar.

Fuentes:

Plan de estudios de la escuela secundaria: Taller creativo, Escuela secundaria de arte - Curso de danza; Módulo B.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Módulo 3 - Guía metodológica “Usar el arte con los plásticos”

La información general incluye:

- **Transferir conocimientos y habilidades de docentes a estudiantes, a través de experiencias nuevas, creativas y reales que, a su vez, motiven a los estudiantes y los despierten a la conciencia de los problemas con el plástico. El objetivo es nutrir la metodología que pone el acento en los estudiantes, sus emociones, experiencias, ideas.**
- **Definiendo temas y con ello conectados áreas de conocimiento general sobre plásticos; apoyar a los estudiantes para que reconozcan el tema en la vida diaria, en sus contactos familiares y sociales, y lo presenten a través de diversas formas de arte (pintura, danza, actuación, canto, performance conceptual...).**

Proponer nuevas metodologías temáticas creativas (basadas en el arte y la educación en el uso de la plástica) debe partir de principios como: la experimentación, la experiencia, el desarrollo de la creatividad... Asimismo, la metodología debe despertar la intuición (trabajar el tema del conocimiento de forma sensible), la motivación (buscar maneras de presentar los contenidos de forma interesante), el principio de atención a la diversidad (basado en que todos somos diversos y aportamos algo básico para el grupo), y el principio de socialización.

El arte de reciclar

Para contribuir a la reducción de los residuos plásticos que generamos en nuestra sociedad proponemos darle nuevos usos. Nuestro proyecto consistirá en crear arte a partir de plástico reciclado. Todo este trabajo se basa en la sensibilidad y conciencia medioambiental, en la necesidad de aportar soluciones, en la creatividad de diseñar y construir cosas útiles o simplemente bonitas, así como en la capacidad de transformar lo viejo e inútil en algo nuevo y útil.

Si a todo esto le sumamos el conocimiento de la ciencia y la tecnología, podemos encontrar en los residuos una fuente inagotable de materiales para crear e inventar. Ya son muchas las empresas que aprovechan los residuos para producir objetos, como lámparas, muebles, mobiliario urbano, que luego venden, generando trabajo y puestos de trabajo sostenibles e innovadores.

NIVELES EDUCATIVOS

Este proyecto podría estar dirigido a cualquier nivel de Educación Secundaria Obligatoria así como a Educación Secundaria Superior.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

COMPETENCIAS BÁSICAS

- Competencia social y cívica relacionada con el conocimiento de los problemas ambientales y su interacción en la sociedad;
- Competencia cultural artística y tecnológica en cuanto a la gestión de productos de reciclaje para la creación de nuevos objetos y la reducción del impacto ambiental de los residuos;
- Competencia de autonomía e iniciativa personal vinculada al desarrollo de capacidades para comunicarse con los demás y participar en proyectos grupales así como en relación con la autopercepción y la construcción personal.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El objetivo de esta propuesta es que los alumnos tomen conciencia del valor de los residuos plásticos reutilizándolos y creando diferentes objetos a partir de estos residuos así como aplicar a este proceso sus conocimientos de física, tecnología y arte, pudiendo así desarrollar sus capacidades para la invención y la creatividad.

Los estudiantes buscarán en Internet artesanos, artistas y otras personas que creen o inventen cosas usando materiales reciclados y de desecho. Esto les ayudará a poner en marcha sus propias ideas, pensar en posibilidades y pensar en los recursos que necesitarán para conseguirlas. Al final de este documento hay sitios sugeridos que pueden ser útiles. Se pueden organizar grupos de alumnos según intereses o también permitir propuestas de alumnos que quieran desarrollar su idea de forma individual.

PROCESO PASO A PASO

Para llevar a cabo este proyecto, los alumnos seguirán los pasos del proceso tecnológico, pasos que siguen en la asignatura de tecnología que se imparte en Educación Secundaria Obligatoria y en Educación Secundaria Superior. Los pasos son:

1. IDENTIFICACIÓN
2. EXPLORACIÓN
3. DISEÑO
4. PLANIFICACIÓN
5. EDIFICIO
6. EVALUACIÓN
7. DISEMINACIÓN

1. **IDENTIFICACIÓN.** La identificación es la primera etapa de **¿Qué es el proceso tecnológico?** y determina cuál es la necesidad que debemos satisfacer con la tecnología o producto que queremos obtener y cuáles son las condiciones que debe contemplar esta solución.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

También debemos pensar qué quiero conseguir con mi propuesta, qué pretendo transmitir a los demás o qué nuevos aspectos estoy aportando. Si es un proyecto de equipo, es necesario dar tiempo para llegar a acuerdos sobre lo que queremos hacer juntos.

2. **EXPLORACIÓN.** Cuando ya hemos identificado el problema o necesidad, comienza la fase de búsqueda de información, es un proceso de investigación y recopilación de ideas y datos a través de todos los medios posibles: Internet, libros, revistas, observación directa, reuniones, lluvia de ideas, análisis de tecnologías existentes. o productos etc. Esta información que se recopila se utiliza para generar más ideas, aclarar dudas y conceptos, estudiar materiales y desarrollar técnicas, etc.
3. **DISEÑO.** Esta tercera fase es una de las más importantes del proceso tecnológico ya que es sobre la que se sentarán las bases de lo que será el desarrollo final del producto o tecnología. Se buscan las mejores ideas que resuelvan de manera óptima el problema y se adapten a los requerimientos identificados en la primera fase. Tras unos primeros bocetos, se elabora un diseño riguroso y serio, donde aparecen todos los parámetros que entran en juego. Las indicaciones necesarias para el desarrollo también se incluirán, siempre teniendo en cuenta que las ideas que deben seleccionarse son las que son óptimas en términos de solución pero también en términos de costo, facilidad de construcción y durabilidad del producto final.
4. **PLANIFICACIÓN.** Incluye tareas como la selección de materiales y herramientas necesarias para la construcción de la solución. En ellas se enumeran los pasos a seguir de manera ordenada, los materiales y herramientas que se utilizarán en cada uno de los pasos, el tiempo y cronograma de ejecución del proyecto, la mano de obra, los espacios que se necesitarán, etc. Con todo esto se puede preparar un presupuesto o una hoja de proceso. En definitiva, se trata de identificar claramente los factores técnicos, económicos y organizativos.
5. **EDIFICIO.** Es una fase en la que todo lo visto en las etapas anteriores se concreta en un producto o tecnología. Pasamos de la idea al producto real, pasando por la construcción del producto que hemos estado planeando. En esta construcción es importante cumplir con todo lo indicado en la etapa de diseño, especialmente en cuanto a tiempo, costos y materiales. Durante esta fase es necesario tener en cuenta las normas de seguridad. Una o dos personas se encargarán de hacer un informe de todo el proceso con fotos o vídeo para tener todo documentado y poder utilizarlo cuando sea necesario.
6. **EVALUACIÓN.** Una vez desarrollado el producto, debemos comprobar que cumple las condiciones y que soluciona el problema visto en la fase uno, satisfaciendo las necesidades. Ante cualquier problema debemos retroceder en las fases, incluso en la fase de diseño para localizar la causa del problema y corregir lo que sea necesario. Suele ser habitual en procesos complejos de construcción de productos, en ocasiones es necesario volver a la fase de diseño varias veces.
7. **DISEMINACIÓN.** Una vez fabricado y verificado el producto, llegamos a la última fase del proceso tecnológico. Ahora podemos darlo a conocer y comercializarlo, si era uno de nuestros objetivos. Se puede elaborar e incluso publicar en prensa y revistas especializadas un informe técnico sobre el lanzamiento de este nuevo producto o tecnología.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

El grupo o el artista explicará cómo surgió la idea, cómo se desarrolló, cuáles han sido los problemas en el proceso, los resultados, el nivel de satisfacción de los creadores, los aspectos en los que se han enriquecido como grupo y como personas al realizar este proyecto. Al final todos los productos finales serán expuestos en la escuela. Algunos ejemplos de trabajos a realizar son decoraciones, juegos y murales (Foto 12 y Foto 13).



Imagen 12. Mural



Imagen 13. Diferentes decoraciones

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

MATERIALES NECESITADOS

1. Contenedores o cajas para almacenar y separar residuos para su reutilización: botellas, tapones, cartones, latas, bolsas, etc.
2. Dependiendo del proyecto, serán necesarias diferentes herramientas y materiales.

PREGUNTAS MOTIVACIONALES

- ¿Qué relaciones encuentras entre la generación de residuos y el agotamiento de los recursos naturales?
- ¿Todos los países del mundo consumen lo mismo?
- ¿Son los países que poseen recursos naturales los más ricos? ¿Son los que más consumen?
- ¿El consumo y la posesión de bienes nos hace más felices?
- ¿Crees que la reutilización de residuos contribuye a reducir la extracción de recursos naturales y minimizar el gasto energético?
- ¿Sería posible actualmente promover una cultura de reutilización en nuestra sociedad en detrimento de la cultura del uso y disposición?

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

1. Crear un blog o un espacio en la web del centro donde se colgarán las diferentes ideas y propuestas surgidas de este taller para poder compartirlas con otros centros y personas interesadas.
2. Contactar con empresas que puedan estar interesadas en este tipo de productos y llegar a acuerdos de colaboración con ellas para que los alumnos puedan aplicar sus conocimientos y habilidades en el reciclaje de residuos plásticos al mundo laboral.
3. Colaborar con ONG y asociaciones que se dedican a la reutilización y transformación de residuos para intercambiar ideas y productos.

WEBS

www.reciclando.eu

www.reutilizadme.com

www.ecoart-didáctico.com

www.floresenelatico.es

www.laollaexpres.com

www.truekenet.com

www.ecoinventos.com

www.drapart.org

www.basurillas.org

www.misslata.com/latas

BLOGS

www.sindinero.orgwww.imaginayrecicla.blogspot.comwww.reciclandoen espiral.com

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Transferencia de conocimientos y habilidades de los profesores a los estudiantes.

El objetivo es transferir/construir conocimientos, adquirir habilidades y cambiar la conciencia y la actitud hacia el uso del plástico y la contaminación en la tierra.

Los profesores prepararán una presentación de máximo 10 minutos que mostrará videos y fotos y datos estadísticos sobre el uso del plástico en la tierra. Es muy importante que el profesor no dé demasiada información a los estudiantes, ya que es muy importante encontrar y **construir** los suyos **conocimiento** en lugar de dar de comer con cuchara.

Los estudiantes aprenderán **habilidades** como el trabajo en equipo y la colaboración a través del trabajo en grupo, la creatividad a través de las manualidades y los cómics, la comunicación a través de presentaciones y videos, las habilidades de coordinación a través del diseño en 3D, la imaginación, las habilidades artísticas y el pensamiento crítico a través de las manualidades y los carteles.

Al finalizar la metodología que se describe a continuación, se pretende que los estudiantes adquieran **consideración ética** de la contaminación y el medio ambiente en el que viven y cambiar la actitud en el hogar, la escuela y la comunidad hacia el uso del plástico. La importancia de la concientización a una edad temprana es muy necesaria para educar a los estudiantes y maestros sobre las buenas prácticas.

Definiendo temas y con ello conectados áreas de conocimiento general sobre plásticos

Temas de contaminación plástica

A continuación describiremos un proyecto para una clase de estudiantes.

Como se mencionó anteriormente, el proyecto tiene como objetivo:

- **Construir conocimiento** sobre el tema de la contaminación plástica,
- **Enseñar habilidades** como la colaboración, la creatividad, la imaginación, la comunicación, el pensamiento crítico, el uso de la tecnología,
- **Crear conciencia y cambio de actitud** hacia el uso de plásticos y sus efectos.

Proyecto/ Metodología

1. **Transferencia de conocimiento:** Introducción a los estudiantes de **la problemas globales reales** con plástico (Esquema 1)
 - Calentamiento global,
 - Contaminación plástica en los océanos,
 - Contaminación plástica en la tierra,
 - Contaminación plástica en el aire,
 - Contaminación plástica en aguas subterráneas,
 - Matanza de animales a través de presentaciones cortas, videos/documentales cortos, imágenes y estadísticas.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Construcción del conocimiento: Para cada uno de los problemas globales presentados, los estudiantes deben usar Internet para encontrar cómo los plásticos crean estos problemas.

2. Transferencia de conocimiento: Introducción a los estudiantes sobre **problemas cotidianos** que en realidad podría ser causado por la contaminación plástica:

- Cáncer,
- Defectos de nacimiento,
- problemas de desarrollo infantil,
- Sistema inmunológico débil,
- Enfermedades cardiovasculares.

a través de presentaciones breves, videos/documentales breves, imágenes y estadísticas.

3. compromiso personal: Para cada uno de los problemas cotidianos presentados, los estudiantes deben encontrar cómo pueden verse afectados personalmente en su propia vida cotidiana.

a. Preguntas de reflexión para los estudiantes:

i. Piensa en el uso del plástico en casa. ¿Cuánto plástico se desperdicia en

1. Hogar,
2. Escuela,
3. Comunidad,
4. Tu país,

ii. ¿Cómo sería si no tuvieras plástico en casa?

4. Colaboración, Discusión: Luego, los estudiantes forman grupos e intentan identificar otros casos en los que su vida cotidiana se ve afectada por la contaminación plástica y discuten los hallazgos con sus grupos.

5. Presentación: A cada grupo se le asigna hacer una presentación y discutir uno de los problemas de contaminación global junto con un problema cotidiano que les resulte más convincente.

Comunicación: Luego, cada grupo debe presentar su presentación en clase. Pueden usar PowerPoint, [Prezi](#), [Canva](#) o [Influencia de Microsoft](#).

6. Transferencia y uso de Habilidades: Proyecto de arte Finalmente, cada grupo debe elegir uno de los **proyectos de arte** explican a continuación y presentan los problemas que tienen **discutido** en la presentación a través del proyecto de arte seleccionado.

7. Comunicación, Transferencia de conocimiento: Se organizará un día-evento en la escuela al que asistirán alumnos, profesores y otras personas de la comunidad, donde se presentarán todos los proyectos artísticos. **El Reaprender el Día del Plástico** evento. **El evento incluirá:**

- a. Carteles informativos sobre los temas de contaminación analizados.
- b. Stands colocados alrededor de la escuela mostrando e ilustrando el
 - i. vídeos
 - ii. historietas
 - iii. presentaciones de los alumnos
- c. Actuación en vivo que será una combinación de los proyectos de música, arte y danza.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Proyectos de arte⁹

Historietas: Cree un cómic usando una aplicación en línea como [pixton](#) a través del cual se presentarán temas de contaminación plástica.

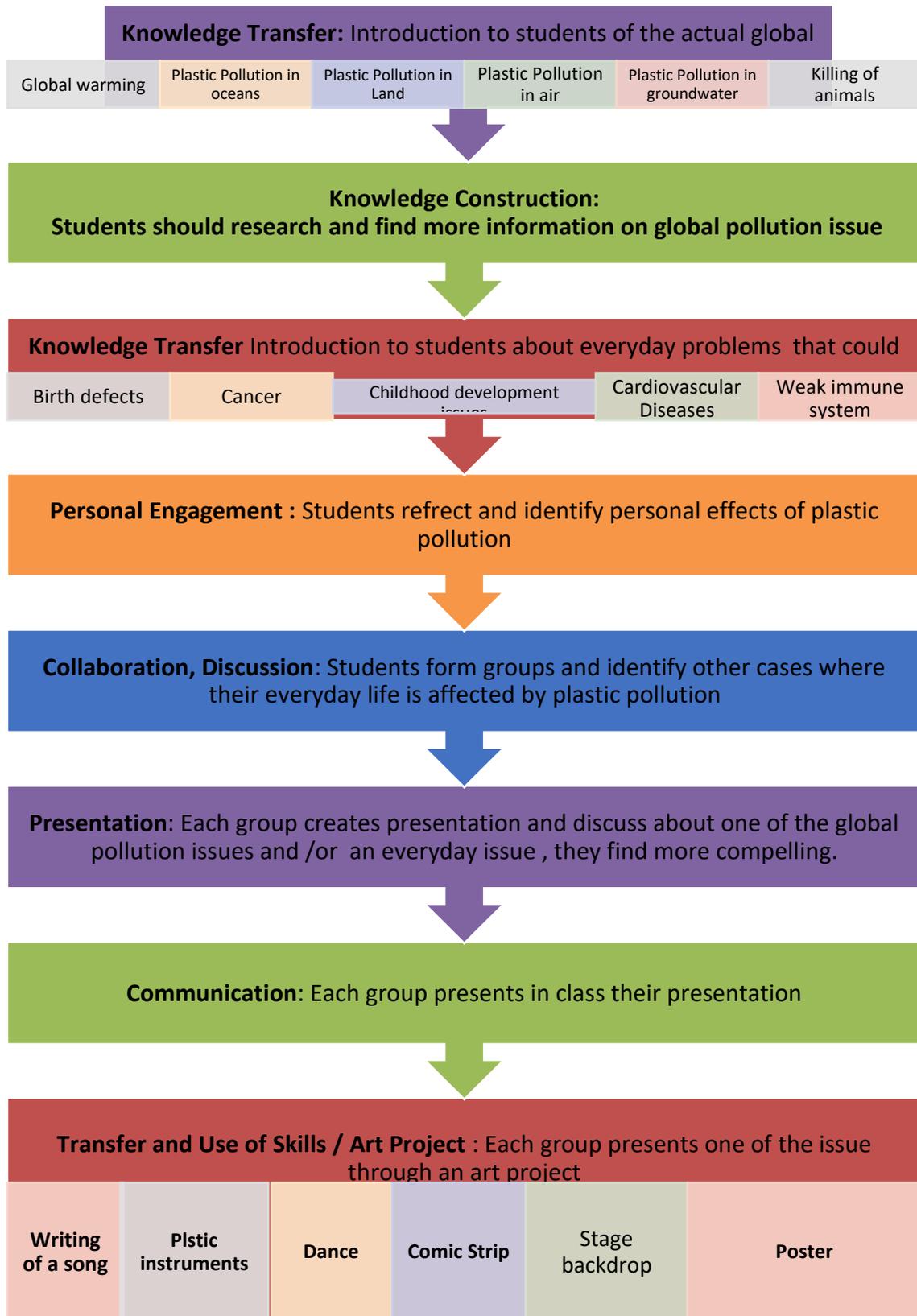
- **Canción de la música:** Escribe una canción sobre el problema de la contaminación.
- **Artesanías / Instrumentos de plástico:** Usar material plástico para crear instrumentos musicales. Por ejemplo, una flauta de plástico con una botella de agua de plástico o copas con grandes recipientes de plástico.
- **Arte / Telón de fondo:** Diseño de telón de fondo de escenario que representa un problema de contaminación.
- **Bailar:** Crear un espectáculo de danza a través del cual se exprese el tema de la contaminación plástica.

Música Arte y Danza:

- **El proyecto de música/canción, manualidades/instrumentos plásticos, arte/telón de fondo y danza** los grupos deben trabajar todos juntos. Luego, los cuatro proyectos se combinarán para crear una actuación que utilizará instrumentos musicales creados a partir de materiales plásticos, una canción escrita específicamente sobre la contaminación plástica y una actuación de danza con un telón de fondo relacionado con la contaminación. Se puede mostrar a los estudiantes la [PISAR MUY FUERTE](#) Web para hacerse una idea.
- **Póster:** Utilice aplicaciones como [figma](#) para crear diferentes carteles sobre diversos problemas de contaminación plástica que se colocarán en la escuela durante el Día de Reaprender Plástico, así como un cartel de invitación para el evento.

⁹ Los beneficios de cada uno de los proyectos de arte se describen en el módulo 2

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Esquema 1. Transferencia de conocimiento

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Referencias

- [1] Marjanovič Umek, L. y Zupančič, M. (2009). Desarrollo social y moral en la primera infancia. En L. Marjanovič Umek y M. Zupančič (eds.), *Psicología del desarrollo* (525). Liubliana: Rokus Klett.
- [2] Gostečnik, Christian (2016). *¿Son los padres realmente culpables?* Ljubljana: Hermano Frančišek.
- [3] Valdés, Irena (2014). Desarrollo artístico de un adolescente. *Educación* (Ljubljana) (38-39).
- [4] Eisner, E. W. (2002). *Las artes y la creación de la mente*. New Haven: Prensa de la Universidad de Yale.
- [5] Burton, J., Horowitz, R. y Abeles, H. (1999). Aprendizaje a través de las artes: Implicaciones curriculares. En EB Fiske (Ed.), *Campeones del cambio: El impacto de las artes en el aprendizaje* (págs. 35–46).
- [6] Hadži-Jovančić, N. (2010). El Rol de la Enseñanza del Arte a la Luz de las Tendencias Contemporáneas en la Educación General. *Innovaciones en la enseñanza*, XXIV, 2010/4, 14-22.
- [7] Carey, J. (2005). Explorando los medios del futuro. En J. Flood, S. B. Heath y D. Lapp (Eds.), *Manual de investigación sobre la enseñanza de la alfabetización a través de las artes comunicativas y visuales* (págs. 62–67). Mahwah, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum.
- [8] Flood, J., Heath, S. B. y Lapp, D. (Eds.). (2005). *Manual de investigación sobre la alfabetización a través de las artes comunicativas y visuales*. Mahwah, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum.
- [9] Bresler, L. (2001). Agenda para la investigación en educación artística: temas emergentes y direcciones. En M. McCarthy (Ed.), *Defensa ilustrada: Implicaciones para la investigación para la política y la práctica de la educación artística* (págs. 43–71). College Park, MD: Universidad de Maryland.
- [10] Bresler, L. y Ardichivili, A. (Eds.) (2002). *Investigación internacional en educación: experiencia, teoría y práctica*. Nueva York: Peter Lang.
- [11] *Las Artes y la Educación: Generación de Conocimiento, Pedagogía y el Discurso del Aprendizaje*, Article Information, 32 (1), pp. 29-61. Vivian L. Gadsden, Universidad de Pennsylvania.
- [12] <https://www.senecaacademy.org/10-razones-por-que-integrar-el-arte-es-importante-en-la-escuela/>.
- [13] https://www.washingtonpost.com/local/education/teachers-are-using-theater-and-dance-to-teach-math--and-its-working/2016/02/22/61f8dc0c-d68b-11e5-b195-2e29a4e13425_story.html?utm_term=.c7e0d6be99d2.
- [14] Fiske, E. B. (Ed.) (1999). *Campeones del cambio: El impacto de las artes en el aprendizaje*. Washington, DC: La Asociación de Educación Artística y el Comité del Presidente sobre las Artes y las Humanidades.
- [15] Wolf, D. P. (2000). Por qué las artes son importantes en la educación o simplemente qué aprenden los niños cuando crean una ópera. En E. Fiske (Ed.), *Campeones del cambio: El impacto de las artes en el aprendizaje* (págs. 91–98). Washington, DC: Asociación de Educación Artística y Comité del Presidente sobre las Artes y las Humanidades.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- [16] Dwech, C. (2010). Mentalidades, elogios y educación para superdotados: cómo nuestros mensajes ayudan o perjudican a los estudiantes superdotados. Documento, 12.ª conferencia internacional de la ECHA „Perspectivas sobre la educación de los superdotados: de Binet a la actualidad (7). París: Instituto de Psicología, Universidad Descartes de París.
- [17] Aiamey, M., F. Haghani (2012). El efecto de la sinéctica y la lluvia de ideas en el desarrollo del pensamiento creativo en ciencias de los estudiantes de tercer grado, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 47, 610–613.
- [18] Alamshah, W. H. (1970). Vida creativa. *The Journal of Creative Behavior*, 4(2), 123–130. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1970.tb00851.x>.
- [19] Brushwood Rose, C. (2016). Los espacios subjetivos del compromiso social: cultivar una vida creativa a través de la narración digital basada en la comunidad. *Sociedad de culto psicoanal* 21, 386–402. <https://doi.org/10.1057/pcs.2015.56>.
- [20] Burgess, J. (2006). Escuchando voces ordinarias: estudios culturales, creatividad vernácula y narración digital. *Continuum: Revista de estudios de medios y cultura* 20 (2), 201–214.
- [21] Følstad, A. (2008). Living labs para la innovación y el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación: una revisión de la literatura.
- [22] Niitamo, V.P., Kulkki, S., Eriksson, M. y Hribernik, K.A. (2006). Estado del arte y buenas prácticas en el campo de los living labs. En la conferencia internacional de gestión de tecnología (ICE) IEEE de 2006 (págs. 1-8). IEEE.
- [23] Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L. y Cortés, S. (2007). Las aulas como “laboratorios vivientes”: el papel de los juegos comerciales. En el V Congreso Medios en Transición.
- [24] Cerreta, M., Elefante, A. y La Rocca, L. (2020). Un laboratorio vivo creativo para la reutilización adaptativa de la iglesia morticelli: El proyecto ssmoll. *Sustentabilidad*, 12(24), pp.10561.