

**Mirar,
crear,
cuidar:**
un viaje
entre animales

CEIP
Maestro Fernando
Montero Castellano

“MIRAR, CREAR, CUIDAR: UN VIAJE ENTRE ANIMALES”

Centro educativo: CEIP Maestro Fernando Montero Castellano

Programa: innov@ARTS – innov@plàstica

Curso académico: 2025-2026

Etapas participantes: Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Especial

Coordinación del proyecto: Daniel Martínez y María de la Paz Bernad

1. INTRODUCCIÓN

Durante el segundo trimestre del curso 2025-2026, el centro ha desarrollado el proyecto artístico y educativo “*Mirar, crear, cuidar: un viaje entre animales*”, integrado dentro del programa innov@plàstica de innov@ARTS de la Generalitat Valenciana.

El proyecto ha tomado como referencia la guía didáctica oficial del programa, centrada en el arte, la creatividad, la inclusión y la educación emocional a través de la representación simbólica de los animales en distintas culturas y etapas históricas.

La propuesta ha permitido acercar al alumnado al arte desde una perspectiva experiencial, emocional y participativa, favoreciendo la expresión creativa, el trabajo cooperativo y la reflexión sobre el cuidado, la diversidad y el respeto hacia el entorno. Se ha desarrollado de manera interdisciplinar y globalizada, implicando a todo el alumnado del centro: Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Especial, garantizando la participación activa e inclusiva de toda la comunidad educativa.

2. JUSTIFICACIÓN

La participación en innov@plàstica surge de la necesidad de promover experiencias artísticas significativas dentro del contexto escolar, entendiendo el arte como herramienta de

transformación educativa, inclusión y desarrollo emocional. La propuesta ha favorecido el desarrollo de la creatividad y la imaginación, la educación emocional mediante el lenguaje artístico, la participación de todo el alumnado desde un enfoque inclusivo, el conocimiento de distintas manifestaciones culturales y artísticas, la creación de espacios compartidos de convivencia y aprendizaje y la visibilización del proceso creativo dentro del centro educativo.

Asimismo, el proyecto ha contribuido al desarrollo de competencias específicas, clave y a la conexión con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente relacionados con la educación de calidad, la inclusión, la convivencia y el respeto hacia los seres vivos, como veremos a continuación.

Competencias clave

1. Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC), como competencia vertebradora del proyecto. El alumnado ha conocido y reinterpretado distintas manifestaciones artísticas y culturales de diferentes épocas y civilizaciones: Arte rupestre de Altamira, arte egipcio y simbología de Bastet, bestiarios medievales o el arte japonés ukiyo-e. Así como referentes artísticos contemporáneos como Frida Kahlo o Marc Chagall.

Además, no solo han observado obras artísticas, sino que han creado producciones propias inspiradas en ellas, utilizando técnicas plásticas variadas y desarrollando sensibilidad estética y pensamiento simbólico.

2. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). El proyecto ha favorecido el autoconocimiento y la expresión emocional mediante el uso simbólico de los animales. Cada actividad invitaba al alumnado a proyectar emociones, deseos, miedos o fortalezas en sus creaciones: el animal prehistórico representaba emociones o cualidades personales, el gato guardián protegía sentimientos o recuerdos, las criaturas mágicas reflejaban identidades y mundos interiores, las grullas simbolizaban deseos y calma.

Además, el alumnado aprendió mediante la experimentación, la reflexión y el ensayo-error, desarrollando autonomía y confianza creativa.

3. Competencia en comunicación lingüística (CCL), ya que el proyecto ha incorporado constantemente la expresión oral y escrita. El alumnado explicó el significado de sus creaciones, inventó nombres e historias para las criaturas mágicas, compartió emociones y simbolismos, participó en conversaciones grupales sobre arte y cultura. Además, la narrativa tuvo un papel importante en todas las actividades, utilizando el arte como punto de partida para comunicar ideas y emociones.

4. Competencia matemática, científica y tecnológica (STEM). Aunque el proyecto era artístico, también incorporó aspectos relacionados con la observación, el espacio, las formas, la composición y la experimentación material. De esta forma, el alumnado exploró texturas, mezclas y materiales, trabajó proporciones y composición visual, observó características de animales y símbolos culturales y experimentó con técnicas como grabado, collage y modelado. También se promovió la curiosidad hacia culturas, naturaleza y biodiversidad.

5. Competencia digital (CD), ya que se utilizaron recursos audiovisuales y digitales para acercar al alumnado a diferentes obras, culturas y referentes artísticos mediante la visualización de imágenes y vídeos, el uso de proyecciones y recursos multimedia, la observación digital de obras artísticas y la creación de composiciones fotográficas del alumnado.

6. Competencia ciudadana (CC). El presente proyecto desarrolló valores de respeto, convivencia y cuidado tanto hacia las personas como hacia los seres vivos y el entorno. La exposición colectiva y el trabajo artístico compartido favorecieron el respeto por las producciones ajenas, la participación comunitaria, la valoración de la diversidad, el cuidado de espacios comunes. Además, el alumnado comprendió el arte como medio para transmitir mensajes y construir comunidad.

7. Competencia emprendedora (CE). El alumnado tuvo un papel activo en la creación y transformación de ideas en producciones artísticas reales, ya que cada creación implicó imaginar, diseñar, resolver problemas, experimentar, tomar decisiones y adaptarse durante

Competencias específicas

Principalmente hemos trabajado las competencias específicas del área de Educación Artística.

CE1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes culturas y épocas. El alumnado conoció manifestaciones artísticas de la Prehistoria, Egipto, Edad Media, Japón y el arte contemporáneo, relacionando arte, cultura, emociones y simbolismo animal.

CE2. Explorar posibilidades expresivas y creativas mediante diferentes lenguajes y técnicas. El proyecto utilizó materiales como pintura (témperas, rotuladores, ceras blandas, lápices de color), barro, collage, modelado, grabado, así como instalaciones y fotografía artística, favoreciendo la experimentación libre y la exploración sensorial.

CE3. Expresar ideas, emociones y vivencias mediante producciones artísticas. Todas las actividades estaban planteadas desde la expresión simbólica y emocional. El alumnado utilizó animales y elementos visuales para representar deseos, miedos, fortalezas, recuerdos y su identidad personal.

CE4. Participar en proyectos artísticos colectivos mostrando actitudes de respeto y cooperación. El proyecto tuvo un carácter comunitario muy marcado. La representación de ello han sido los murales colectivos, las instalaciones compartidas, exposición abierta al centro y la creación conjunta de espacios inmersivos.

Objetivos de desarrollo sostenible (ODS)

El proyecto de este año se vincula directamente con varios ODS de la Agenda 2030.

ODS 4: Educación de calidad. Se ha trabajado ya que el proyecto promueve metodologías activas e inclusivas, favorece aprendizajes significativos, integra emoción, creatividad y participación y garantiza experiencias accesibles para todo el alumnado. Además, el arte se utilizó como herramienta de aprendizaje transversal y vivencial.

ODS 10: Reducción de las desigualdades. Este ODS está muy presente debido a la participación de Educación Especial, la adaptación de materiales y actividades, el uso de metodologías inclusivas y la valoración positiva de todas las formas de expresión. El proyecto garantizó que todo el alumnado pudiera participar activamente independientemente de sus capacidades o necesidades.

ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres. El eje central del proyecto fueron los animales y la relación emocional con ellos. El alumnado desarrolló sensibilidad hacia los seres vivos, respeto hacia la naturaleza, conciencia ecológica y valoración de la biodiversidad. Los animales dejaron de verse solo como elementos decorativos y pasaron a entenderse como seres simbólicos y dignos de cuidado.

ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas. El proyecto fomentó la convivencia, la empatía, la escucha activa, el respeto mutuo y la participación comunitaria. Las instalaciones colectivas y la exposición abierta en el aula de Arts favorecieron una cultura escolar más inclusiva, dialogante y respetuosa.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Los objetivos principales desarrollados han sido:

- Despertar una mirada sensible y respetuosa hacia los animales y el entorno.
- Utilizar el arte como medio de expresión emocional y comunicación.
- Fomentar la creatividad individual y colectiva.
- Favorecer experiencias educativas inclusivas y participativas.
- Acercar al alumnado a diferentes culturas y referencias artísticas.
- Potenciar el trabajo cooperativo y la convivencia.
- Transformar los espacios del centro en espacios artísticos y expositivos.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

El proyecto se ha desarrollado siguiendo la estructura planteada en la guía didáctica oficial, especialmente las actividades pertenecientes a la Fase 1: Reflexión, investigación, sentir e imaginar, la Fase 2: Experimentación y creación y la Fase 3: compartir y cuidar.

Actividades realizadas

1. Mural de animales prehistóricos

Inspirada en las pinturas rupestres de Altamira, esta actividad permitió al alumnado experimentar con pigmentos, texturas y técnicas plásticas relacionadas con el arte prehistórico. Dibujaron con palos y pintaron con pigmentos naturales una serie de animales prehistóricos. Se creó un gran espacio ambientado como una cueva prehistórica donde el alumnado representó animales simbólicos vinculados a emociones, fortalezas y elementos de protección. La instalación final recreó visualmente una auténtica cueva rupestre, favoreciendo una experiencia inmersiva y multisensorial.



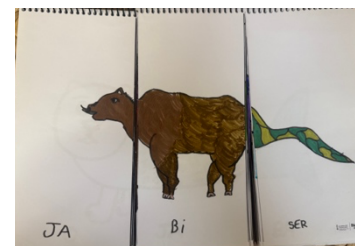
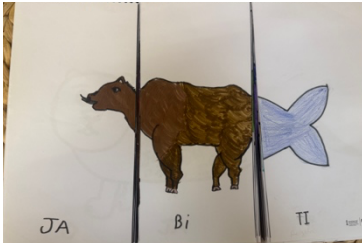
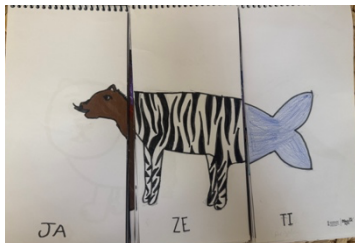
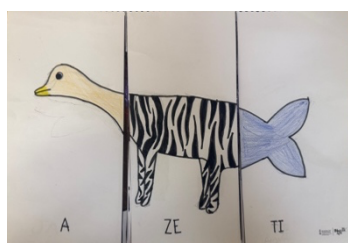
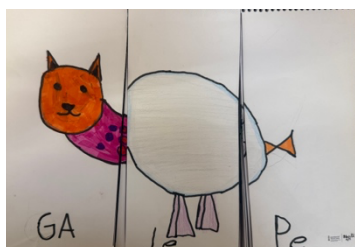
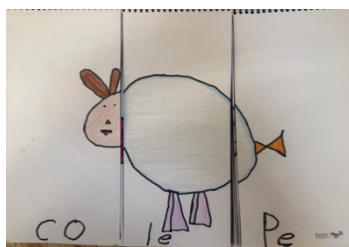
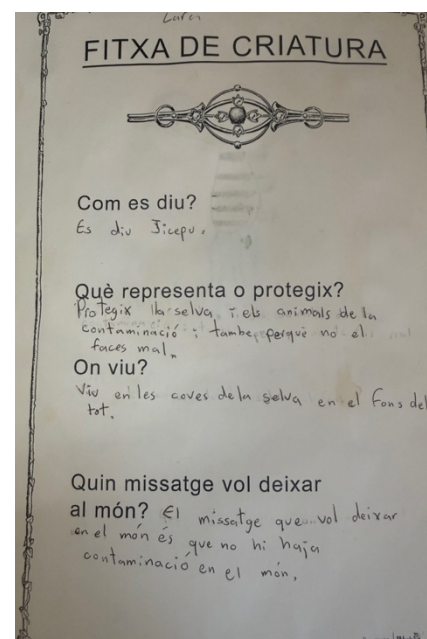
2. Mi gato guardián

Tomando como referencia el arte del Antiguo Egipto y la figura de Bastet, el alumnado diseñó y creó gatos guardianes personalizados mediante técnicas de dibujo, collage y modelado. Utilizaron todo tipo de materiales como cartulinas, papel de color, goma eva, o troqueles. Como elemento expositivo, se construyó una gran pirámide donde se integraron en formato cuaderno las producciones artísticas del alumnado, generando un espacio visual inspirado en la cultura egipcia.



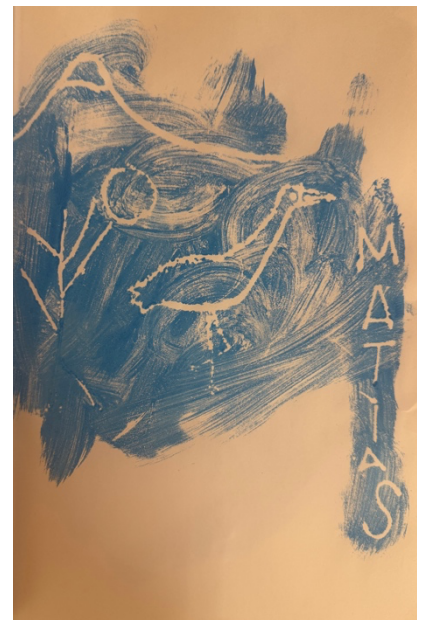
3. Bestiario de criaturas mágicas

A partir de los bestiarios medievales, el alumnado inventó criaturas fantásticas combinando distintas partes animales y creando identidades simbólicas propias. Separando cabeza, tronco y cola, crearon unos cuadernos dinámicos dónde poder crear criaturas nuevas. Los trabajos se presentaron en un espacio ambientado mediante la figura de un escriba en su castillo, recreando el contexto histórico de los manuscritos medievales y potenciando la narrativa visual del proyecto.



4. Las grullas en el arte japonés

Inspirada en el arte japonés y en la simbología de la grulla como elemento de paz y armonía, esta actividad permitió trabajar la calma, la observación y la delicadeza artística. El alumnado gravó con un punzón en una gomaeva un dibujo representando un fondo japonés y una grulla como elemento principal. Después pintaron por encima con pintura y lo sellaron en un folio en blanco, creando el gravado. Se realizó una instalación artística con grullas suspendidas y una gran puerta japonesa tipo Torii, creando un espacio inmersivo de inspiración oriental donde se encuentran los gravados de los diferentes niveles.



5. Autorretrato con animales

El alumnado realizó composiciones artísticas basadas en el autorretrato y la relación simbólica con animales, inspirándose en referentes artísticos trabajados en la guía. Trajeron una foto de ellos mismos con un animal y la pegaron encima de un fondo vegetal y floral pintado con témperas, inspiración en el arte de Frida Kahlo. Las producciones finales fueron expuestas en los pasillos del centro para dar visibilidad al proceso creativo.



5. PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

El proyecto ha contado con la participación de todo el alumnado del centro (Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Especial).

Las actividades se adaptaron a los diferentes niveles madurativos, ritmos de aprendizaje y necesidades específicas del alumnado, siguiendo una metodología inclusiva, flexible y multisensorial. La implicación del alumnado fue muy positiva, mostrando motivación, creatividad y participación activa durante todo el proceso.

6. METODOLOGÍA

La metodología utilizada se ha basado en:

- Aprendizaje experiencial y manipulativo.
- Trabajo cooperativo.
- Metodologías inclusivas.
- Educación emocional.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Experimentación artística.
- Creación de espacios inmersivos y sensoriales.

El proceso creativo se priorizó sobre el resultado final, favoreciendo la libre expresión, la imaginación y la participación activa de todo el alumnado.

7. EXPOSICIÓN Y DIFUSIÓN

Con el objetivo de visibilizar el trabajo realizado y transformar el centro en un espacio artístico compartido, se organizó una exposición abierta al alumnado del colegio. Las instalaciones y trabajos se distribuyeron en diferentes espacios: principalmente en el Aula de Arts, pero también por los pasillos del centro.

La exposición incluyó:

- Una cueva prehistórica con pinturas rupestres.
- Una pirámide egipcia para la exposición de los gatos guardianes.

- Una puerta japonesa con instalación de grullas suspendidas.
- Un espacio medieval con el escriba y el bestiario fantástico.
- Fotografías artísticas del alumnado con animales y fondos florales.

Todos los grupos del centro visitaron la exposición, favoreciendo la interacción, el diálogo artístico y la puesta en valor del trabajo colectivo. Además, el alumnado de quinto de primaria realizó un programa de podcast en inglés explicando todo el proceso, el cual se publicó en la web del centro dando difusión al proyecto.

8. VALORACIÓN DEL PROYECTO

La valoración general del proyecto ha sido muy positiva por parte del alumnado, los cuales se han mostrado muy implicados. Entre los aspectos más destacados se encuentran:

- Elevado nivel de motivación e implicación.
- Participación inclusiva de todo el alumnado.
- Mejora de la expresión emocional y artística.
- Transformación estética y cultural de los espacios escolares.
- Desarrollo de la creatividad y el pensamiento simbólico.
- Fortalecimiento de la convivencia y el sentido de pertenencia al centro.

El proyecto ha demostrado el potencial del arte como herramienta educativa transversal, inclusiva y transformadora.

9. CONCLUSIÓN

La participación en innov@plàstica durante el curso 2025-2026 ha permitido consolidar experiencias educativas innovadoras centradas en el arte, la creatividad y la inclusión.

El proyecto *“Mirar, crear, cuidar: un viaje entre animales”* ha convertido el centro educativo en un espacio vivo de creación, emoción y aprendizaje compartido, donde todo el alumnado ha podido expresarse, participar y sentirse protagonista de un proceso artístico colectivo. La experiencia desarrollada reafirma la importancia de integrar las artes visuales en la vida escolar como medio para educar desde la sensibilidad, la imaginación y el cuidado.