



EL ARTE NOS CONECTA

Propuestas artísticas para crear
y descubrir a través del arte



**Semana de la educación cultural
y artística de la UNESCO**

Del 25 al 31 de mayo

SEMANA DE LA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA

UNESCO

La **educación artística** es una herramienta fundamental para entender el mundo desde nuevas perspectivas. A través del arte, el alumnado desarrolla su capacidad de observación, expresión y pensamiento, explorando formas distintas de ver, sentir y comunicar.

Crear permite no solo representar la **realidad**, sino también **interpretarla, cuestionarla y transformarla**. El arte nos ayuda a comprender lo que nos rodea y a conectar con nosotros mismos y con los demás.

Con este enfoque, en la **Semana de la Educación Cultural y Artística** de la UNESCO, se proponen **cinco actividades** que invitan a conectar con uno mismo, con la naturaleza, con la creatividad, con los demás y con la cultura. Cinco experiencias para aprender haciendo y descubrir el arte como un lenguaje vivo y significativo.

Act. 1

Siluetas en movimiento



El arte nos conecta con quiénes somos.

Act. 2

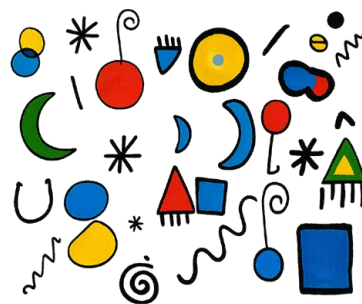
Vasijas que cuentan historias



El arte nos conecta con las historias y tradiciones de las personas.

Act. 3

Mural colectivo



El arte nos conecta cuando creamos juntos.

Act. 4

Dentro de la flor



El arte nos conecta con la naturaleza cuando la miramos con atención.

Act. 5

Animales fantásticos



El arte nos conecta cuando imaginamos mundos nuevos.

CONECTO CONMIGO

ACTIVIDAD 1: SILUETAS EN MOVIMIENTO

Edad recomendada: 6-12

INSPIRATE

Esta actividad se inspira en **Keith Haring**, un artista que llenó las calles de **figuras en movimiento**, líneas dinámicas y composiciones llenas de energía.



CREA

Idea de la actividad	Material
En esta propuesta, el alumnado dibuja su silueta en una pose que le represente y la transforma en parte de un mural colectivo lleno de movimiento y conexión. Para acompañar el proceso, puedes plantear algunas preguntas inspiradoras: • ¿Qué acción te representa? • ¿Cómo puedes mostrar movimiento con tu cuerpo?	• Témpera o pintura acrílica • Pinceles • Recipientes con pintura • Lápiz de grafito • Rollo de papel continuo
Paso a paso	
1. Invita a pensar una pose de acción (pintar, cantar, bailar, leer...) y a elegir la que mejor les represente. 2. Pide que se tumben sobre el papel y guía al compañero para dibujar la silueta con un lápiz. 3. Indica que rellenen la silueta con un color plano y repasen el contorno en negro. 4. Anima a añadir líneas alrededor para dar movimiento.	

EXPERIMENTA

Invita al alumnado a incorporar **objetos o elementos** alrededor de su silueta que le representen, enriqueciendo así la composición y haciéndola más completa y personal.

CONECTO CON MI CULTURA

ACTIVIDAD 2: VASIJAS QUE CUENTAN HISTORIAS

Edad recomendada: 8-12

INSPIRATE

Esta actividad se inspira en la **cerámica de Hermannsburg**, donde las vasijas se utilizan para expresar la **identidad y contar historias** a través de formas y símbolos.



CREA

Idea de la actividad	Material
En esta propuesta, el alumnado crea una vasija de arcilla incorporando un símbolo personal y la pinta para representar una historia o recuerdo importante. Plantea algunas preguntas inspiradoras: • ¿Qué recuerdo es importante para ti? • ¿Hay montañas, árboles o mar cerca de donde vives? • ¿Qué festividades te gusta celebrar?	• Air Dry Clay Terracota • Pintura acrílica • Pinceles • Recipiente con agua • Modeladores de plástico • Rodillos de modelaje • Esponjas o rodillos de pintura (opcional) • Moldes de figuras (opcional)
Paso a paso	
1. Indica que hagan una bola de arcilla, presionen el centro con el pulgar y giren la pieza mientras abren el interior con los dedos para formar la vasija. 2. Sugiere crear una bola más pequeña y aplanarla para formar la tapa. 3. Invita a moldear un símbolo que les represente y colocarlo encima de la tapa. 4. Recuérdales dejar secar bien y, cuando esté seca, animales a pintar la vasija para representar su historia. Pueden hacer uso de esponjas o rodillos para decorar.	

EXPERIMENTA

Anima al alumnado a **escribir una historia, recuerdo o palabra importante**. Propón que lo doblen y lo guarden dentro de la vasija como un **tesoro personal**.

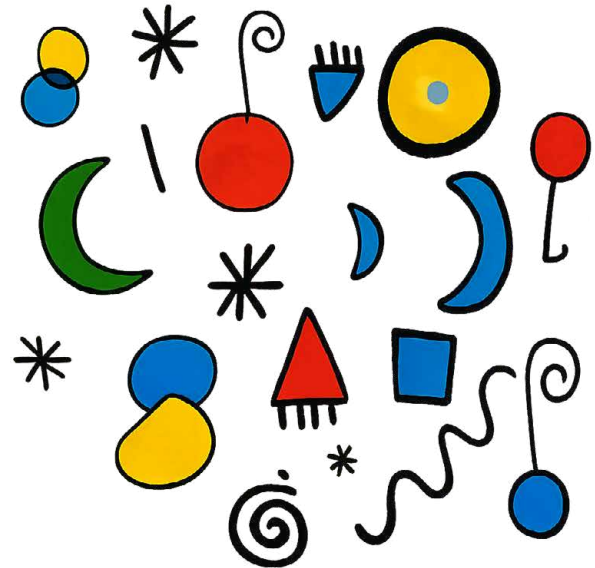
CONECTO CON LOS DEMÁS

ACTIVIDAD 3: MURAL COLECTIVO

Edad recomendada: 3-8

INSPIRATE

Esta actividad se inspira en **Joan Miró**, un artista que utilizaba **formas simples, líneas libres, puntos, estrellas y colores intensos** para crear composiciones llenas de imaginación. Sus obras parecen casi un universo de símbolos y criaturas imaginarias.



CREA

Idea de la actividad	Material
En esta propuesta, el alumnado crea un mural colectivo dibujando formas, símbolos y líneas. Puedes plantear algunas preguntas de inspiración: • ¿Qué formas veis en las pinturas de Miró? • ¿Parecen estrellas, ojos o criaturas? • ¿Qué símbolos inventaríais vosotros/as?	• Témpera o pintura acrílica (verde, rojo, azul, amarillo y negro) • Pinceles medianos y gruesos • Recipientes con pintura • Rollo de papel continuo grande • Esponjas o rodillos (opcional)
Paso a paso	
1. Invita al grupo a decidir qué formas y símbolos comunes van a utilizar para pintar en el mural (triángulos, círculos, líneas curvas, ojos...). 2. Propón que empiecen a dibujar en el papel diferentes símbolos y formas. Pueden ir ocupando todo el espacio, repitiendo las formas, variando su tamaño e incluso inventando combinaciones. 3. Sugiere que pinten algunas formas con colores intensos y dejen otras solo con línea. 4. Propón que conecten y transformen algunas formas añadiendo nuevos trazos (rayas, puntos, curvas).	

EXPERIMENTA

Cuando el mural esté completo, cuélgalo en el aula e invita al alumnado a observarlo y a **descubrir** símbolos escondidos, personajes imaginarios y formas que se repiten.

CONECTO CON LA NATURALEZA

ACTIVIDAD 4: DENTRO DE LA FLOR

Edad recomendada: 6-12

INSPIRATE

Esta actividad se inspira en **Georgia O'Keeffe**, una artista que pintaba **flores** muy de cerca para descubrir nuevas **formas y colores**.



CREA

Idea de la actividad	Material
En esta propuesta, el alumnado observa una flor de cerca y pinta un fragmento con acuarela, explorando sus formas, colores y detalles. Puedes plantear algunas preguntas inspiradoras: • ¿Qué colores descubres que antes no veías? • ¿Qué formas aparecen si miras muy de cerca?	• Acuarelas • Pinceles • Papel de acuarela • Flores naturales • Agua • Cinta (opcional)
Paso a paso	
1. Propón al alumnado acercarse a la flor y observarla con atención. 2. Sugiere encuadrar solo una parte, como si la vieran con una lupa. 3. Invita a fijarse en los detalles y a decidir qué fragmento van a trabajar. 4. Indica que empiecen aplicando agua sobre el papel para crear una base húmeda. 5. Anímales a añadir color y a dejar que se expanda de forma natural. 6. Propón trabajar por capas, permitiendo que algunas zonas se mezclen y otras se definan. 7. Sugiere añadir intensidad donde lo necesiten y ajustar la composición hasta encontrar equilibrio.	

EXPERIMENTA

Invita a imaginar que la flor es aún más grande y a continuar la pintura fuera del encuadre, **añadiendo formas y colores** que podrían seguir más allá del papel.

CONECTO CON LA IMAGINACIÓN

ACTIVIDAD 5: ANIMALES FANTÁSTICOS

Edad recomendada: 3-8

INSPIRATE

Esta actividad se inspira en **Niki de Saint Phalle**, una artista que creaba esculturas muy coloridas de personajes y criaturas imaginarias.



CREA

Idea de la actividad	Material
En esta propuesta, el alumnado crea un animal fantástico o imaginario con plastilina. Algunas preguntas de inspiración: • ¿Tu criatura tiene patas, alas o cola? • ¿Es grande o pequeña? • ¿Qué colores tendría? • ¿Es alegre, divertida o misteriosa?	• Plastilina o plastilina baby • Modeladores • Palillos • Base de cartón
Paso a paso	
1. Invita al alumnado a modelar con plastilina las partes principales de su animal (cuerpo, cabeza y extremidades). 2. Sugiere que se ayuden de palillos para ensamblar las diferentes partes del cuerpo. 3. Anima a añadir detalles como cuernos, colas, ojos grandes o texturas utilizando modeladores. 4. Anima también a comprobar la estabilidad de la figura: ajustar la base, ensanchar los apoyos o añadir plastilina en las uniones si la figura se cae.	

EXPERIMENTA

Propón crear el **lugar donde vive** el animal fantástico que han imaginado, ampliando así la historia y el contexto de su creación.

**Recrea estas
actividades en el aula**
y etiquétanos en

@jovi_es

