



**TÍTULO**  
**EL ARTE DE IMAGINAR**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/jzbtbsb>



**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**  
Toma de decisiones responsable y creatividad.

**ÁREA CURRICULAR**  
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística

**CONTEXTO ESCOLAR**  
Trabajos por proyectos. Steam.

**EDAD RECOMENDADA**  
De 6 a 8 años

**SINOPSIS**  
Un niño y una niña se aburren mientras sus madres están en la peluquería. Pero sus pequeñas mentes empiezan rápidamente a trabajar y convierten algunos útiles de peluquería en un resultado sorprendente.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los momentos de aburrimiento suelen ser empleados a menudo por los pequeños y pequeñas para hacer travesuras, llamadas de atención... por lo que es un buen recurso orientarles para que sepan escoger qué cosas pueden hacer ante esas situaciones sin que tengan que optar por conductas inadecuadas.

**RAZÓN DE SER:** En esta actividad se fomentan especialmente las cualidades artísticas y creativas de los niños y niñas, animándoles a pensar en usos diferentes para los objetos habituales que les rodean, haciendo que sean inventores por un día y llevando sus posibilidades creativas a un uso práctico como es que aprendan a buscar respuestas apropiadas y diferentes ante el aburrimiento que tanta inquietud les produce.

**DESARROLLO**

**1ª Fase: Introducción**

*“¿Habéis pensado alguna vez que los objetos que usamos cada día tienen muchos más usos que los que normalmente les damos? Por ejemplo, un lápiz sirve para escribir, sí, pero también sirve como baqueta para tocar la batería (mostrar con gestos), o como batuta para dirigir una orquesta (representar con gestos). ¿Se os ocurren otras cosas que podamos hacer con un lápiz?”* (Dar lugar a la participa-

ción, e introducir otros objetos cotidianos tomando nota en la pizarra de las ideas surgidas)”

**2ª Fase: Dinámica “Hoy somos inventores”**

El profesorado forma grupos de 4-5 integrantes, y con el objetivo de trabajar la creatividad, les pide que diseñen o realicen un invento que incluya uno o varios objetos cotidianos. Ejemplo: que contenga una cuchara, un trozo de papel o una goma elástica. Si el objeto marcado genera problemas, se les puede sugerir que elijan ellos y ellas los objetos a utilizar. Cuando lo tengan más o menos ideado, han de dibujarlo (p.e. en la pizarra o en un papel) para explicar al resto de la clase lo que han inventado y para qué sirve.

**3ª Fase: Visionado del anuncio**

*“¡Tenéis una imaginación fantástica! Todos y todas habéis sido capaces de buscar nuevas formas de usar algunos objetos y de crear inventos. Al niño y a la niña que vamos a ver en el anuncio también les ha pasado algo parecido. Están un poco aburridos en la peluquería mientras sus madres terminan. ¿Qué hacemos cuándo nos aburrimos?”* (dentro de las opciones que ellos y ellas planteen, el profesorado indicará que algunos niños y algunas niñas molestan, lo tocan todo, se enfadan, etc.)

Se proyecta el vídeo y se pregunta a toda la clase:

- *¿Qué han hecho al sentir tanto aburrimiento?*
- *¿Os ha gustado lo que han construido?”*

**4ª Fase: Reflexión sobre el aburrimiento**

*“Vamos ahora a pensar en inventar maneras de pasarlo bien la próxima vez que estemos aburridos y aburridas... y dentro de unos minutos, cuando las hayáis pensado, nos las vamos a contar para darnos ideas”*

Ante las ideas que se comenten en clase, es importante recalcar por qué esa idea es mejor que la de molestar o portarse mal haciendo alusión a las

distintas consecuencias que tiene cada una de las opciones. Así, se estará trabajando uno de los aspectos más importantes dentro del proceso de toma de decisiones, que tiene que ver con anticiparse a los resultados de nuestras acciones. Pero esta anticipación no irá solo relacionada con las consecuencias que puede haber sobre ellos, sino también sobre otras personas ya que aunque algo pueda parecer divertido para uno mismo, puede ser molesto para otra persona por lo que no será un medio adecuado para resolver el aburrimiento.

La actividad termina reforzando los esfuerzos de todos y todas por pensar en alternativas diferentes a las habituales.