

tf g

memoria

bellas artes

2017-2018



MENCIÓN: Artes Plásticas .

TÍTULO: Grado en Bellas Artes.

ESTUDIANTE: Ferrando Altur, Sergi.

DIRECTOR/A: Santamaria Blasco, Lourdes.



PALABRAS CLAVE: Educación, pedagogía, docencia, creatividad y arte.

RESUMEN: El proyecto pretende mostrar que es posible realizar una educación más creativa en el ámbito artístico. Para ello, es fundamental centrarse en realizar las clases plásticas y visuales más prácticas y didácticas.

La idea surge a raíz del abandono que se ha producido en el ámbito educativo en los colegios e institutos, siendo las asignaturas de las artes las más afectadas.

La propuesta se concreta en crear unos talleres a través de los cuales se transmite a los alumnos la importancia del arte y su historia, dentro de la cultura contemporánea. La respuesta de los alumnos ha sido clave para la investigación, llegando a la conclusión de que, dando mayor libertad a los estudiantes, y cambiando parte de la metodología educativa, los alumnos llegan a una mejor comprensión del mundo audiovisual que nos rodea.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

05 - 06

2. Referentes

06 - 09

3. Justificación de la propuesta

10 - 11

4. Proceso de Producción

12 - 16

5. Resultados

17 - 18

6. Bibliografía

19 - 20



PROPUESTAS Y OBJETIVOS

El proyecto consiste en una práctica educativa específicamente creada por el autor, consistente en combinar lo teórico y visual, con una presentación digital de producción propia de iniciación al arte, con unos actividades, para facilitar el acercamiento y la comprensión del arte a los estudiantes de secundaria, con el objetivo de ampliar su conocimiento y tener una nueva perspectiva del arte, consiguiendo al mismo tiempo fomentar su creatividad.

El proyecto se ha concretado físicamente en la creación, como obra plástica, de una caja que simula un juego de mesa, en el cual se introducirán el libro y los juegos expuestos en el taller, tanto la parte teórica como la práctica. En cuanto a la metodología de este taller, los alumnos han trabajado en actividades individuales y colectivas ya que este formato pretende acercarse a ellos mostrando un estilo más cercano y comprensible.

Objetivos:

- Crear un taller didáctico donde el alumnado aprenda de forma amena sobre el arte sin tener prácticamente conocimientos ni habilidades previas.
- Elaborar un nuevo método educativo de las asignaturas plásticas más creativo que aporte más conocimientos y disfrute a los alumnos.
- Acercar el arte a las nuevas tecnologías con el fin de despertar más interés e intentar aportar nuevos conocimientos sobre la historia del arte.
- Realizar un taller teórico-práctico, donde los alumnos manifiesten los conocimientos adquiridos en el mismo y resuelvan problemas desde el ingenio creativo.
- Presentar un formato del proyecto en el cual quede concentrado todo el taller, creando así un nuevo modelo expositivo.
- Investigar sobre las preferencias actuales de los niños y aplicarlas en las distintas modalidades artísticas.
- Fomentar la realización de trabajos individuales y colectivos para facilitar la comprensión de la asignatura.
- Investigar las respuestas del alumnado respecto al taller para mejorar el proyecto.
- Fomentar la educación y creación artística como herramientas de análisis y solución de problemáticas sociales o de género en el ámbito escolar.

REFERENTES TEÓRICOS:

María Acaso. (Madrid, 1970). Productora cultural y profesora titular en la Facultad de Bellas Artes de la UCM. Su interés se centra en desafiar las divisiones entre arte y educación, lo académico y lo popular, poniendo un especial énfasis en la transformación de los formatos de transmisión de conocimiento¹. Acaso, M. (2013: 37) “Si cada uno de nosotros llevamos a cabo una microrrevolución al día, entre todos cambiaremos el paisaje de la educación.”²

Su libro *Art Thinking* afronta los problemas contemporáneos como modo de actuar en defensa de la pedagogía, entendiéndola como producción cultural y de trabajo colaborativo. Apuesta por una educación que se comprometa con la creatividad y que introduzca las artes como método para abordar todas las materias³.

Ken Robinson. (Liverpool, 1950). Es un educador experto en asuntos relacionados con la creatividad, la calidad de la enseñanza y la innovación. Robinson, K. (2006) “La creatividad es tan importante en educación como la alfabetización, y por eso debemos tratarla con la misma importancia”⁴.

Ken Robinson ha sido la máxima influencia de Acaso⁵ hacia la búsqueda de la *Revolución Educativa*. El Libro *Escuelas Creativas* (2015) considera que la escuela mata la creatividad. Ofrece soluciones innovadoras y revolucionarias para uno de los problemas más relevantes de nuestra sociedad: ¿cómo transformar un sistema educativo que no funciona?

Fanny Grau. (Valencia, 1989). Licenciada en Bellas Artes en la UPV. Su TFM: *La importancia del modelo creativo de enseñanza en la ESO*, versa sobre cómo mejorar el sistema educativo de secundaria poniendo énfasis en la creatividad⁶. Grau, no solo rompe las cadenas del sistema educativo, sino que además prueba que estas teorías no son utópicas, demostrando que se puede llegar a adaptar la educación a las necesidades del alumno, siendo esto crucial para el desarrollo de los adolescentes.

¹ Ha publicado numerosos libros, entre los que destacan *Esto no son las Torres Gemelas* (2006), *rEDUvolution* (2013) y *Art Thinking* (2017).

² Acaso, M. (2013) *rEDUvolution*, Paidós. Pág. 37.

³ Acaso, M. (2013) *rEDUvolution*, Paidós. Pág. 128.

⁴ Conferencia oficial TED. Recuperado el 16 de mayo de 2018 en https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=ca

⁵ Acaso, M. (2017) “Cuando hablamos de arte y educación es Ken Robinson que habita nuestro imaginario- principalmente, por la potencia mediática de sus charlas en TED” *Art Thinking*. Madrid, España. Paidós.

⁶ Grau, F. (2016) Trabajo Fin de Master: *La importancia del modelo creativo en la enseñanza en la ESO*. Florida Universitaria, Valencia, España.

REFERENTES VISUALES

Equipo crónica. (Valencia, 1964). Grupo artístico formado por Juan Antonio Toledo, Manuel Valdés y Rafael Solbes. Su trabajo posee un carácter crítico, de reportaje o crónica de la realidad social y política⁷. Su estilo Pop Art está caracterizado por unas tintas saturadas y planas, con imágenes tomadas de los medios de comunicación de masas y el dibujo despersonalizado. Sus obras presentan un aspecto juvenil por la influencia del comic, muestra de ello son los superhéroes o las marcas publicitarias.



(fig. 1)

Equipo Crónica.

La salita. 1970.

Acrílico sobre lienzo

200 x 200 cm

Museu Fundació Juan March, de Palma



(fig. 2)

Equipo Crónica.

El intruso, 1969.

Acrílico sobre lienzo.

Museo de Bellas Artes Bilbao

⁷ Llorens, T. (1989). Equipo Crónica 1965-1981. Centro de Arte Reina Sofía.
<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/equipo-cronica-1965-1981>

Álex Moltó. Graduado en bellas artes por la UMH. Actualmente es coordinador en el departamento de prensa del Centro de Arte Reina Sofía. Además, es el organizador de Cultura LAB en la UMH, movimiento que consiste en realizar obras artísticas y exponerlas a un público que no está familiarizado con el arte, para captar así su atención.⁸



(Fig. 3)
Alex Moltó
Revolutionary me, 2018.
Tiza sobre Pizarra.
250x300cm
Universidad Miguel Hernandez
Helche

Javier Olivares. (Madrid, 1958) y **Santiago García.** (Madrid, 1968). Son guionistas, historiadores y dibujantes que han realizado la novela gráfica *Las Meninas*, ganadora del Premio Nacional de 2015.

“*Las Meninas* es un comic que construye una fantasía de largo alcance inspirada en hechos históricos. Ésta no es sólo la historia de una obra de arte, sino la historia de cómo una obra de arte se transforma en un símbolo”.⁹

Olivares ha realizado las ilustraciones de este libro, estando su estilo gráfico influenciado por el arte de Vanguardia. Del mismo modo, nuestro proyecto se inspira en la relación entre el arte antiguo, las vanguardias y los estilos de ilustración contemporáneos como se ve en nuestras ilustraciones.



(fig. 4)
Santiago Garcia y
Javier Olivares.
Las meninas, 2014.
15x21cm.
Astiberri Ediciones.

⁸ Moltó, A. (2018) #ExperienciasAlumniUMH. Recuperado el 15 de mayo de 2018 en <https://www.youtube.com/watch?v=SLbFmNHXuD4>.

⁹ Paco Roca, (2018). *Las Meninas*. Astiberri. Recuperado el 15 de mayo de 2018 en <http://astiberri.com/products/las-meninas>

El Hematocrítico de arte, es la identidad virtual bajo la cual se esconde un profesor de educación infantil, Miguel Ángel López. También realiza proyectos online relacionados con el arte, el cine y la cultura popular, desde el prisma del humor: “Si algo te hace reír, lo recuerdas mejor.”¹⁰



(Fig.5)
Miguel Ángel López.
El Hematocrítico del arte. (2015)
Caramba.



¹⁰ Miguel Ángel López (2018) *Cuadernito de escritura divertida*, (Pág. 18). España. Blackie Books.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

“La Educación Artística “distrae” de las demás asignaturas” José Ignacio Wert, (2015). El País.

Con estas palabras, el que en su día fue el ministro de Educación, Cultura y Deporte, Wert, se refería al mundo que engloba el ámbito artístico de los centros educativos. Con ello, no es de extrañar que en la actualidad se esté infravalorando el poder del arte. Es poco el tiempo invertido en esta materia, lo cual termina relegando importancia al campo imaginativo y creativo del alumnado.

Es importante inculcar el arte desde pequeños, es el abanico que apela directamente a las emociones, siendo éstas cruciales para aprender, ya sea tanto matemáticas como lengua. Ya lo dijo Acaso, M. “la introducción de las artes como método para abordar todas las materias”¹¹.

El arte, va más allá de dibujar y pintar, por ello, es necesario ampliar su visión, se compone de otras vertientes que enriquecen el aprendizaje. Fotografía, escultura, ilustración, diseño... son herramientas imprescindibles para la comunicación, expresión y comprensión¹².

En la actualidad, es importante reconocer que se ha producido un cambio en su visión, se están realizando numerosas colaboraciones didácticas-artísticas en instituciones culturales, museos, galerías, etc. las cuales ayudan a fomentar el interés artístico.¹³

Por lo que respecta al ámbito educativo, se está trabajando también para mejorar el sistema, tomando como ejemplo el modelo de Finlandia. Para lograr este objetivo se está cambiando el criterio que se viene utilizando, restando importancia a los libros y métodos tradicionales y dando mayor relevancia a las nuevas tecnologías, una pieza clave para el desarrollo y la enseñanza.

Se busca que los alumnos interactúen más, muestren mayor interés, y ello se hace mediante proyectos abiertos donde los estudiantes, dentro de ciertos márgenes de libertad, investigan, descubren y experimentan sobre un determinado tema. Con ello, se potencia de una manera didáctica, amena e indirecta el aprendizaje. Es una forma de motivar e incentivar el agrado de la

¹¹ Acaso, M. (2017) *Art Thinking*. Madrid, España, Paidós.

¹² David Bueno (2018) *BBVA Aprendemos juntos*. El País. Recuperado el 20 de mayo de 2018 en <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/la-inteligencia-viene-de-serie-o-se-entrena-david-bueno/>

¹³ *Consorti Museus de la Comunitat Valenciana. (2018). Resistències Artístiques, producció artística en entorns educatius*. Recuperado el 20 de mayo de 2018 <http://www.consorcimuseus.gva.es/convocatorias/resistencies-artistiques-produccio-artistica-en-entorns-educatius/>

asignatura. Como dijo Robinson, K. “cuanto más creativa es una persona, más ganas de aprender tendrá. Y cuanto más aprenda, más creativa será”.¹⁴

Los talleres realizados van enfocados en esa nueva visión del arte, buscando un espacio abierto donde el fin principal no es otro que aprender disfrutando. De modo que, desligados ya de la clásica concepción del arte, nos adentramos en un nuevo mundo donde no se encasille la plástica en la destreza del saber dibujar sino en la habilidad de saber descubrir nuevas aptitudes.

L'Art a la teua manera es un taller dedicado a los estudiantes de secundaria, mediante el cual se aplica un conocimiento básico del arte. Consiste en explicar todas las expresiones artísticas que ha habido en la Europa occidental, desde el arte griego hasta las vanguardias. Con todo ello, se pretende estimular su conocimiento y darles un punto crítico al respecto. Medina, V. (2018). *La pintura y los niños* “la pintura como cualquier otro tipo de actividad es un aprendizaje que se puede enseñar a través del ejemplo.”¹⁵

El taller consta de dos partes, cada una de 30 minutos.

La parte teórica se imparte mediante una presentación digital (Power Point) donde se explican y se visualizan las obras plásticas. Con la ayuda de la informática esta explicación se concibe de un modo más ameno, pues los esquemas, imágenes, videos ayudan captar su atención.

En **la parte práctica**, se realizan una serie de actividades y juegos para que los estudiantes pongan en práctica los conocimientos adquiridos en la exposición teórica. La finalidad de dichas tareas es motivar su interés y mostrarles su capacidad imaginativa.

A modo de interés, resaltar que los talleres han sido impartidos en lengua Valenciana.

¹⁴ Ken Robinson, (2011) *Redes*. Recuperado el 20 de mayo de 2018 en <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-sistema-educativo-anacronico/1044110/>

¹⁵ Vilma Medina. (2018: 125). *La pintura y los niños*.

PROCESO DE PRODUCCIÓN

El taller didáctico-artístico consta de dos partes. Una teórica y otra práctica.

1ª Parte: 30 min.

En la parte teórica, se expone una presentación digital, en formato Power Point, la cual enseña de forma esquematizada y gráfica las características más importantes y distintivas de cada etapa artística. Con el fin de llegar a una mejor comprensión, se ha comparado el arte con los movimientos culturales que son tendencia entre los más jóvenes, una forma de adaptar el arte al lenguaje y la visión actual de los alumnos. A modo de ejemplo, citamos los siguientes:

- Podemos ver la relación del arte griego con el estudio de las ilustraciones de *God of War*, un videojuego con la temática de la Antigua Grecia, donde los protagonistas son los Dioses del Olimpo.
- El barroco mostraba en la pintura el poder de la alta nobleza, como el Rey Sol o Carlos III de Austria. Actualmente esa ostentación se puede ver en las redes sociales, como en Instagram, donde la mayoría de los usuarios, sobre todo famosos, suben fotos exhibiendo un alto nivel de vida.
- Los paisajes Ukiyo E del arte japonés se reflejan en los estilos impresionista y postimpresionista del siglo XIX; Monet, Degas o Van Gogh supieron adaptar ese estilo. Actualmente, el artista japonés contemporáneo Hayao Miyazaki, dibujante de anime, autor de *La Princesa Mononoke*, *El Viaje de Chihiro* y muchos más, se inspiró en las obras impresionistas para crear todos sus paisajes, como la mayoría de dibujantes manga y anime como *Dragon Ball Z* o *Shin Chan*.
- Relacionamos el estilo de las Vanguardias del siglo XX, con la actualidad: por ejemplo, el fauvismo se compara con los coloridos filtros de Snapchat; el cubismo con el videojuego *Minecraft*, por su estilo pixelado; el estilo grotesco del expresionismo con el carácter personal de la youtuber *Soy una Pringada*, o las fotos *Fail* que encontramos por Instagram o el *Ecce Homo*.

En segundo lugar, las ilustraciones elaboradas presentan dos personajes, uno masculino y otro femenino, con el fin de mostrar el canon que se buscaba en cada estilo artístico. Viendo todas las ilustraciones en su conjunto, se aprecia una evolución del arte, así como se remarcan las características propias de cada movimiento estético. Todo ello muestra la complejidad de cada técnica y disciplina trabajada.

Dichas ilustraciones han sido realizadas a mano en formato Din A3 y pintadas digitalmente con Photoshop. El resultado de los dibujos ha sido una investigación propia de una fusión de distintas obras de un mismo estilo.

Las ilustraciones muestran los siguientes estilos: el clásico greco-romano, el románico-gótico, el islámico, el renacimiento, el barroco, el arte de Goya, el impresionismo y postimpresionismo, y las Vanguardias (fauvismo, cubismo, expresionismo, futurismo, abstracción, dadaísmo y surrealismo).



(Fig. 8)
Sergi Ferrando.
Expresions artistiques. (2018).
Dimensiones variables.
Ilustraciones sobre papel.

2ª parte: 30 min.

Una vez explicada la parte teórica pasamos a la sesión práctica, que se desdobra en cuatro actividades, dos de ellas individuales y las otras en grupo. Esta parte es la más divertida e imaginativa, pues se pretende reforzar la creatividad de cada alumno, al mismo tiempo que se reflejan los conocimientos teóricos adquiridos.

Los juegos que forman estas prácticas se basan en diferentes tareas, tales como dibujar, imitar, comunicar, expresar, etc. pretendiendo que, al mismo tiempo que se divierten aprendan la materia. A continuación, pasamos a explicar cada una de las actividades realizadas.

1. Comunica't

El alumno tendrá que dibujar elementos inmateriales como son los sentimientos y los valores. Con ello se pretende plasmar el estado de ánimo, mostrar sensaciones, y en definitiva, demostrar que el arte es una herramienta para comunicar.

Para esta actividad, se reparten unas cartas con dichos sentimientos y valores (amor, igualdad, inseguridad, respeto, etc.) éstas estarán al revés y revueltas para que el estudiante escoja tres al azar.

Una vez seleccionada la carta, dibujarán en un papel aquello que le inspira dicho valor o sentimiento. Esta actividad está creada para que dibujen de manera abstracta o en emoticono del WhatsApp donde el color y la línea cobran protagonismo.

El hecho de elegir precisamente estos vocablos, no es otro que propiciar un clima basado en la tolerancia y respeto, rechazando así el acoso escolar (bullying). Dicho juego no solo potencia la destreza artística de cada alumno, sino que además es una forma de visualizar los problemas sociales y hablar al respecto de los mismos.



(Fig. 9)
Sergi Ferrando.
Comunica't, (2018).
10x5'5cm
Cartulina

2. Mr. Creïlla

Como dijo la educadora María Acaso en su libro *rEDUvolution* “lo que nosotros enseñamos no es lo que los estudiantes aprenden, de hecho cuando leemos la misma novela o vemos la misma

película todos sacamos visiones distintas”¹⁶. Tomando de ejemplo a Acaso, ésta actividad intenta inculcar dicha idea.

Mr. Creïlla es un dibujo en blanco y la actividad consiste en que cada alumno la personalice y decore a partir de las influencias artísticas impartidas en clase. De forma que cada Mr. Creïlla será diferente y estará basada en la originalidad propia.



(Fig.10)
Sergi Ferrando.
Mr. Creïlla, 2018
21x16cm.
Cartulina

3. Murelant

Esta actividad es realizada en grupos de seis personas aproximadamente. Con la misma se intenta que a partir de un “cadáver exquisito” los alumnos lo rellenen con cartulinas, revistas, papel de regalo, periódicos, rotuladores, hilo, telas, dibujos, etc.

La finalidad del juego es fomentar el compañerismo, de forma que resuelvan una actividad donde la única dificultad se encuentra en la máxima libertad en el papel.

Esta técnica fue creada por los dadaístas para jugar con el azar y la espontaneidad.



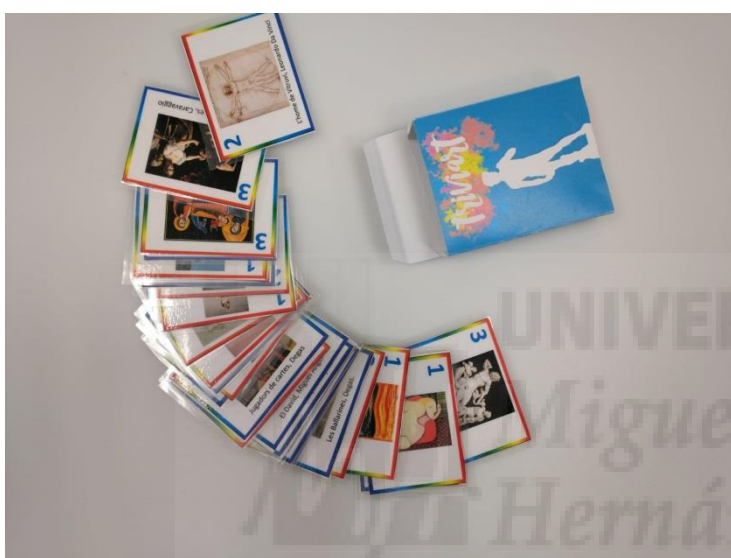
(Fig.11)
Sergi Ferrando.
Murelant, (2018)
23x14cm.
Cartulina

4. Triviart

Este juego consiste en imitar obras para que el resto de compañeros adivinen el estilo artístico de la misma. El imitador o los imitadores, tendrán una tarjeta con una obra, por ejemplo *Las Meninas*. Este cuadro será escenificado por los alumnos. Debiendo el resto adivinar el estilo del mismo, que en este caso es el barroco.

El juego conlleva a un diálogo debate sobre las características de las obras, para ello han de enfocar su atención en las expresiones, detalles, corpulencia, pelo, vestidos, etc.

Para finalizar, se ha realizado un video audiovisual resumiendo el taller, a fin de documentar todo el proceso. Además, se explica a grandes rasgos el objetivo principal del trabajo.



(Fig. 12)
Sergi Ferrando.
Triviart, (2018).
10x8cm.
Cartulina.

RESULTADO

El resultado del taller ha sido gratificante. A través de los talleres impartidos hemos comprobado que una metodología creativa enfocada a la pedagogía es posible y fructífera. Los alumnos han mostrado interés en las clases, y al mismo tiempo que se han divertido, han ido adquiriendo nuevos conocimientos.

No obstante, se apreció alguna dificultad en la parte práctica, sobretodo en la actividad del *Comunica't*, puesto que les resultaba poco común no ceñirse a dibujar objetos figurativos. A veces, dar la máxima libertad para crear puede llegar a producir bloqueo e inseguridad. Es por ello, que se ha de incidir en la importancia de dejar a los jóvenes experimentar, indagar, investigar para que adquieran mayor inventiva.

Otro problema ha sido el miedo a equivocarse, de ahí a que se utilice constantemente el lápiz para poder rectificar. Se ha de insistir en la importancia de dejarse llevar, puesto que de esos errores, no solo se aprende, sino que también nacen verdaderas obras de arte. Claro ejemplo sería *El Gran Vidrio* de Duchamp.

Criterios	Excelente	Bien	Insuficiente
1. Dibujo	El dibujo es expresivo y se puede ver la evidencia de una comprensión de la teoría. Interés en la actividad. El alumno logró expresarse a través de la misma.	El dibujo es expresivo y de alguna manera se entiende. Hay partes no definidas con poco logro de expresarse.	El dibujo tiene muy pocos detalles o no está claro el objetivo.
2. Planteamiento y explicación	El estudiante puede describir correctamente las características más importantes de los estilos artísticos.	El estudiante logra explicar los estilos artísticos pero con dificultad e inseguridad en sus definiciones.	El estudiante no logra el objetivo de comprender el arte ni sus estilos artísticos.
3. Destreza	El alumno ha podido resolver la actividad sin ningún problema buscando así los objetivos alcanzados.	El alumno ha llegado a su meta pero con un acabado como definido y con poca elaboración.	La actividad no se ha aplicado debido a un mal planteamiento.
4. Creatividad	Explotaron su creatividad y tienen originalidad.	Es creativa	Debieron poner mayor empeño
5. Comunicación	Los grupos crearon una comunidad donde el dialogo y el debate fluía.	Se consiguió comunicación pero no se aplicó a la técnica.	Trabajaron individualmente sin crear vinculo comunicativo
6. Tiempo	Desarrollaron la actividad en el tiempo deseado.	Desarrollaron la actividad con un poco de retraso.	No se desarrolló la actividad de ninguna manera.
TOTAL:	40%	50%	10%

(Fig. 13). Sergi Ferrando. Criterios de evaluación (2018).

Sin embargo, estos problemas no han sido sorpresivos, puesto que al basarse la docencia en muchos casos a hacer lo exigido, no era de extrañar la poca iniciativa e inseguridad por parte del alumnado. Por tanto, se ha de subrayar la importancia de dar libertad a los estudiantes.

El trabajo plástico, y por ende, la obra de este proyecto, es una caja llamada *La caixaeta de l'art*, donde encontramos toda la metodología y el material que impartimos en las aulas. De esta forma encontramos un formato de presentación mucho más agradable, aportándose de todos los métodos convencionales para así atraer a los jóvenes y facilitarles el aprendizaje con este creativo y novedoso modelo.



(Fig. 14) Sergi Ferrando.
La caixaeta de l'art, (2018)
45'5x32'3cm. Caja de cartón.

La idea de presentarlo en una caja es para hacer un símil con un juego de mesa. Dentro encontramos las cuatro actividades colocadas en sus respectivos departamentos, el libro que cuenta con toda la información del taller, acompañado de un CD que recoge la presentación digital y por último todas las quince ilustraciones de los diferentes estilos artísticos.



(Fig. 15) Sergi Ferrando.
La caixaeta de l'art, (2018)
45'5x32'3cm. Caja de cartón.

BIBLIOGRAFÍA

- Libros:

1. Acaso, M. *Art Thinking*. Paidós, Madrid. (2017).
2. Acaso, M. *REDUvolution*. Paidós, Madrid (2013).
3. Grau, F. *La importancia del modelo creativo de la enseñanza en la ESO*. TFM Florida Universitaria, Valencia (2016).
4. Robinson, K. *Escuelas Creativas*. Grijalbo, Liverpool. (2015)

- Fuentes electrónicas:

1. Conferencia oficial TED. Recuperado el 16 de mayo de 2018 en https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=ca
2. Llorens, T. (1989). Equipo Crónica 1965-1981. Centro de Arte Reina Sofía. <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/equipo-cronica-1965-1981>
3. Moltó, A. (2018) #ExperienciasAlumniUMH. Recuperado el 15 de mayo de 2018 en <https://www.youtube.com/watch?v=SLbFmNHXuD4>.
4. Roca, P. (2018). *Las Meninas*. Astiberri. Recuperado el 15 de mayo de 2018 en <http://astiberri.com/products/las-meninas>
5. Bueno, D. (2018) *BBVA Aprendemos juntos*. El País. Recuperado el 20 de mayo de 2018 en <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/la-inteligencia-viene-de-serie-o-se-entrena-david-bueno/>
6. *Consorti Museus de la Comunitat Valenciana*. (2018). *Resistències Artístiques, producció artística en entorns educatius*. Recuperado el 20 de mayo de 2018 <http://www.consorcimuseus.gva.es/convocatorias/resistencies-artistiques-produccio-artistica-en-entorns-educatius/>
7. Robinson, K. (2011) *Redes*. Recuperado el 20 de mayo de 2018 en <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-sistema-educativo-anacronico/1044110/>
8. Vázquez, C. *La profesión más apasionante del mundo*. El país, Valencia. (20 de abril de 2018). Recuperado el 21 de mayo de 2018 en https://elpais.com/ccaa/2018/04/25/valencia/1524649926_687635.html
9. Case, J. *Los superhéroes en diferentes estilos artísticos*. La república. (15 de noviembre de 2011). Recuperado el 21 de mayo de 2018 en <https://www.republica.com/republica-insolita/2011/11/15/los-superheroes-en-diferentes-estilos-artisticos/>

