



Objetivos

- Inspirarse en los cubos reales de la escultura (50×50 cm) como punto de partida creativo.
- Favorecer la expresión gráfica y escrita del alumnado a partir de lo que sintieron y pensaron durante la visita.
- Reforzar el trabajo en equipo: cada grupo negocia y consensúa qué quiere representar.
- Visibilizar la reflexión de la clase en un producto colectivo que se exhibe en el centro (mural 2D o cubo 3D).



Recursos

- 5 cartulinas de 50×50 cm por clase (una por grupo de 4–6 alumnos/as).
- Materiales de dibujo y creación: lápices, rotuladores, ceras, acuarelas, pinturas acrílicas, recortes de revistas, pegamento, sprays (en Secundaria).
- Para montaje 3D: caja grande (tipo electrodoméstico) o estructura de cartón, cinta adhesiva resistente/cola blanca/grapas.





Desarrollo

1. Organización de grupos (5'): La clase se divide en 5 mesas de 4–6 alumnos/as. Cada mesa recibe una cartulina de 50×50 cm.
2. Debate en grupo (10'): Cada equipo decide consensuadamente qué expresar en su "cara de cubo":
 - Una emoción que les provocó la escultura.
 - Una escena de su vida real relacionada con pantallas o juegos.
 - Una alternativa positiva (amistad, deporte, creatividad, naturaleza).
 - Un lema breve o frase en una o varias lenguas.
 - Una metáfora visual.
3. Creación (30–40'): Cada grupo da rienda suelta a la creatividad con el material disponible: dibujo, pintura, collage, graffiti, cómic, frases escritas... El objetivo es que toda la mesa participe y sienta la obra como propia.
4. Exposición final (15'): El profesorado elige junto al alumnado el formato de presentación:
 - Versión 2D mural: las 5 cartulinas se exponen en pared o tablón, como una galería de cuadros.
 - Versión 3D cubo: las cartulinas se fijan sobre una caja grande o estructura

de cartón, creando un cubo gigante visible por sus 5 caras.

5. Instalación en el centro: El resultado se coloca en un espacio común (vestíbulo, pasillo, biblioteca) acompañado de un cartel explicativo:
 - "Este cubo/mural recoge nuestras reflexiones tras la visita a la escultura *Resetéate y vive*".

Diferencias por edad

- **Primaria (9–12):** se les guía hacia temas concretos (emociones, recuerdos, juegos, ilusiones). Las producciones suelen ser más literales y directas.
- **Secundaria (12–14):** se les ofrece mayor libertad en estilo y contenido. Pueden trabajar en graffiti, cómic, collage digital, frases críticas o en varios idiomas. También pueden construir cubos físicos más elaborados (con cartón o madera ligera) y distribuirlos por el centro.

Funciona porque...

- Parte de un elemento real de la obra (cubos) y lo traslada al aula de forma creativa.
- Refuerza la cooperación: cada grupo debe consensuar su mensaje, lo que fomenta el diálogo y la escucha.
- Da visibilidad a la reflexión colectiva del alumnado en un formato llamativo y adaptable (mural 2D o cubo 3D).
- Convierte la visita en una experiencia que trasciende el día del parque y se queda en el colegio/instituto como obra propia.

