



Objetivos

- Transformar las ideas, emociones y reflexiones que surgieron de la visita a la escultura en un gran mural colectivo.
- Fomentar la planificación y el trabajo en equipo: decidir juntos qué representar y cómo organizarlo.
- Reforzar la expresión artística y la comunicación visual como medio para reflexionar sobre el uso de las pantallas y las alternativas saludables.
- Dar al alumnado la experiencia de crear una obra visible en el centro y que verán toda la comunidad escolar.



Recursos

- Papel continuo (embalar) o cartulina grande (mínimo 1,5 x 1 m por clase).
- Pinturas, rotuladores, ceras, recortes de revistas, material de collage, sprays (si se permite).
- Tijeras, pegamento, cinta adhesiva, reglas grandes.
- Espacio de exposición en el centro (pasillo, vestíbulo, sala polivalente).



Desarrollo

1. Lluvia de ideas inicial (15'): A partir de la visita a la escultura, la clase recuerda juntos:
 - ¿Qué emociones nos dejó?
 - ¿Qué imágenes se nos quedaron grabadas?
 - ¿Qué mensaje queremos dar sobre pantallas y alternativas reales?
 - El docente apunta las ideas en la pizarra para que sirvan de base.
2. Planificación del mural (20'):
 - Cada grupo de alumnos propone un boceto rápido de mural.
 - Se vota cuál será la idea común o se combinan varias en un diseño final.
 - Se asignan tareas: quién dibuja, quién pinta fondos, quién escribe lemas, quién recorta imágenes.
3. Creación (2 sesiones de 40–50'): Los equipos trabajan juntos en el mural grande, integrando dibujos, frases, collages, grafitis o símbolos.
4. Exposición (15'): El mural se coloca en un espacio visible del centro con un título consensuado y un cartel explicativo:
 - "Este mural recoge nuestras reflexiones tras la visita a la escultura Desconecta para conectar".

5. Concurso (opcional):

- Cada clase cuelga su mural en un espacio asignado en el pasillo, vestíbulo, patio cubierto, gimnasio o donde se decida..
- Un jurado (profesorado, familias, representantes del distrito) selecciona los más creativos o con mejor mensaje.
- Puede haber premios simbólicos (material de arte, libros, entradas culturales) o un reconocimiento público (exposición digital en la web del centro o distrito).

Diferencias por edad

- **Primaria (9–12):** se puede guiar la planificación con preguntas concretas (¿qué queremos dibujar?, ¿qué juegos recordamos?, ¿dónde los colocaremos y con qué tamaño? ¿qué materiales nos gustaría utilizar para expresar lo que queremos y que se vea bonito? ¿qué frases cortas podemos usar?).
- **Secundaria (12–14):** se les da más autonomía para decidir estilo y mensaje. Se les puede ofrecer fuentes de inspiración en murales urbanos de ciudades, tableros de Pinterest, etcétera. Pueden incluir frases en varios idiomas, símbolos propios de la cultura juvenil, humor crítico o memes visuales.

Funciona porque...

- Permite transformar una experiencia personal (la visita) en un producto colectivo y visible.
- Refuerza la planificación y el trabajo en equipo, con roles distribuidos que aprovechen el talento de cada uno (producción, idea, esbozo, detalle, acabado...).
- Da un canal creativo para expresar emociones y pensamientos sobre lo digital y lo real.
- Aporta visibilidad al proyecto: los murales pueden exhibirse en los centros y, en caso de concurso, compartirse más allá de la clase, con toda la comunidad escolar.

