

RESUMEN	16
----------------------	----

INTRODUCCIÓN

1. Justificación del tema elegido.....	21
2. Objetivos e hipótesis.....	23
3. Estructura de la investigación.....	24
4. Contenidos.....	25
5. Métodos de investigación.....	31

MARCO TEÓRICO

I. LA CREACIÓN PLÁSTICA Y LA DRAMATIZACIÓN COMO HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN Y TRANSFORMACIÓN	35
---	----

CAPÍTULO 1. EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD	37
--	----

1.1. Conceptos sobre la creatividad	39
1.2. Teorías sobre el factor de la creatividad	40
1.3. Neurobiología, biología y creatividad	43
1.4. El sujeto, como persona creadora	45
1.4.1. Factores presentes en la creatividad.....	49
1.5. La personalidad creadora. Características y rasgos de la persona creativa	52
1.6. El factor de la inteligencia en las personas creativas	56
1.7. Relación entre creatividad y aprendizaje	59
1.7.1. Técnicas para la mejora en el desarrollo de la creatividad.....	65
1.8. Cultura, sociedad y creatividad	67

CAPÍTULO 2. EDUCACIÓN Y CREACIÓN ARTÍSTICA. EL LABORATORIO PLÁSTICO COMO MEDIO EXPRESIVO..... 69

2.1. La Educación artística y la expresión.....	71
2.1.1. La importancia de la expresión y la creatividad en la educación.....	76
2.1.1.1. ¿Qué es la expresión?.....	76
2.2. La creatividad y la Educación Artística.....	83
2.2.1. Relación de la Educación Artística con la creatividad.....	83
2.2.2. ¿Por qué necesitamos personas creativas?.....	84
2.2.3. ¿Por qué nos hace sentir bien ser creativos?.....	85
2.2.4. La Importancia de potenciar la resiliencia y la creatividad en las personas.....	86
2.2.4.1. Principios didácticos que favorecen la resiliencia.....	87
2.2.4.2. Inteligencia emocional junto a inteligencia racional.....	87
2.2.4.3. Felicidad frente a productividad.....	89
2.2.4.4. Eliminar los obstáculos a la creatividad.....	89
2.2.5. Significación del juego y su naturaleza social ¿Qué es el juego?.....	91
2.3.6. Importancia del juego y la creatividad.....	91
2.3.7. Teorías sobre el juego.....	93
2.3.8. Teorías clásicas. El juego desde la investigación pedagógica-filosófica.....	94
2.3.9. Teorías modernas o psicológicas. Finalidad didáctica.....	95
2.3. La importancia del Arte en la educación.....	98
2.3.1. Concepciones psicopedagógicas en el desarrollo artístico.....	102

2.3.2. El Taller didáctico como espacio configurador de la escena educativa. ¿Qué es un taller didáctico?.....	104
2.3.2.1. Centre Georges Pompidou. Atelier des enfants.....	105
2.3.2.2. CAI. Fundación Calouste Gulbenkian. Lisboa.....	107
2.3.2.3. Los Talleres Didácticos del IVAM.....	109

CAPÍTULO 3. DRAMATIZACIÓN Y EDUCACIÓN..... 111

3.1. Aproximación al concepto de dramatización.....	113
3.2. Teatro y Dramatización.....	115
3.2.1. La Dramatización y el Juego Dramático.....	116
3.3. El laboratorio Piero Gabrielli. El teatro como herramienta integradora.....	119
3.3.1. Nacimiento de un Laboratorio Teatral Integrado.....	123
3.3.1.1. Metodología empleada en el Laboratorio.....	129
3.3.1.2. Instrumentos de valoración.....	130
3.3.1.3. Valoraciones finales.....	130
3.3.1.4. Objetivos comunes con los que se trabajan.....	131

II. APROXIMACIÓN A LA ESCENOGRAFÍA HOY; LA EXPERIENCIA FORMATIVA EN LOS TALLERES DE LA ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA. METODOLOGÍA ROMANA..... 133

CAPÍTULO 4. LA EXPERIENCIA FORMATIVA EN LOS TALLERES DE LA ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA.

4.1. Apuntes sobre la historia de la Accademia di Belle Arti di Roma.	
Antecedentes del método romano.....	137
4.2. Aproximación primera del método de creación escénica del profesor Marcello Rossetti en la Accademia di Roma.....	140
4.3. Estructuración de los cursos de escenografía en la Accademia di Roma. Temario del “método romano”	145
4.4. El método romano. Una experiencia personal.....	150

MARCO PRÁCTICO

III. PROPUESTA PRÁCTICA DE INTERVENCIÓN: ESTRATÉGIAS DRAMÁTICAS Y CREACIÓN PLÁSTICA COMO PROCESO DE TRANSFORMACIÓN.....	159
--	------------

CAPÍTULO 5. APLICACIÓN PERSONAL DEL MÉTODO: EL PROYECTO CULINART: EDUCACIÓN ALIMENTARIA A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA SENSORIAL, ARTÍSTICA Y CULINARIA.....	161
---	------------

5.1. ¿Qué es el proyecto CULINART?.....	163
5.2. CULINART y sus orígenes. Propósitos fundacionales.....	165
5.3. Ámbitos funcionales.....	166
5.4. Objetivos de CULINART.....	167
5.5. El aprendizaje del Arte contemporáneo como punto de partida en el Proyecto CULINART.....	170
5.6. Colaboraciones.....	173
5.6.1. El Restaurante Quique Dacosta.....	173

5.6.2. La colaboración de CULINART con Aprodeco y otras asociaciones de carácter social.....	177
5.7. Actividades educativas de las I y II Jornadas CULINART.....	180
5.7.1. Actividades educativas de las I Jornadas CULINART infantil.....	185
5.7.2. Xàbia. La adaptación de CULINART al mundo de la arqueología. El yacimiento de la Cova del Migdia.....	188
5.7.2.1. Sobre la difusión e interpretación del Patrimonio.....	192
5.7.2.2. Sobre la Cova del Barranc del Migdia.....	197
5.8. CULINART y el MuVIM de Valencia.....	202
5.9. La implicación del yo como sujeto de la acción en CULINART.....	204
“LA EXPERIENCIA CULINARIA COMO PROCESO CREATIVO Y ARTÍSTICO”.....	205
5.9.1. La obra plástica como expresión del inconsciente.....	211
5.9.2. Propuesta de intervención y creación: aproximación vivencial al proyecto. Fases.....	214
Introducción.....	214
Objetivos.....	214
Material y método.....	218
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES.....	220
BIBLIOGRAFÍA	228
INDICE DE ILUSTRACIONES.....	248
ANEXOS.....	251

Dossier fotogràfic I Jornadas CULINART.....	253
Dossier fotogràfic II Jornadas CULINART Xàbia.....	257
Dossier fotogràfic II Jornadas CULINART Alcoy.....	261
Dossier fotogràfic I Jornadas CULINART infantil.....	264
- Anexo II	
Catàlgo Exposició CULINART. Sala UNESCO.....	266
- Anexo III	
Notas de prensa sobre las Jornadas CULINART.....	270
- Anexo IV	
Fotografías realizadas durante el taller de “identidades” con miembros de APROSDECO.....	272
- Anexo V	
Dossier fotogràfic Taller CULINART en el MuVIM.....	273
- Anexo VI	
Encuestas para los asistentes a las Jornadas CULINART.....	274