



2019- 2020

**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO:** BIP-BIP-BOT

**ESTUDIANTE:** Santos Javier Suárez Torres

**DIRECTOR/A:** Imma Mengual Pérez

**PALABRAS CLAVE:** Arte 3.45, expresión 1.45, juego 3.65, creatividad 4.10 y modelo educativo 1.05.

**RESUMEN:** La expresión artística tiene una gran influencia para el desarrollo social, cognitivo y afectivo en el alumnado. El presente trabajo lo centramos en la importancia que posee el arte, el juego y la expresión artística como metodología para el desarrollo integral en edades tempranas aportando diferentes valores pedagógicos.

Para ello, a nivel teórico lo enmarcaremos en distintos autores y movimientos, que han comprobado y demostrado lo importante que es la expresión en cualquier etapa educativa a tal fin, proponemos la creación de una guía didáctica donde planteamos ejercicios para el desarrollo de las clases en la materia de plástica del segundo ciclo de educación infantil. Esta propuesta busca también fomentar el interés del alumnado por el arte y proporcionar medios con diferentes materiales y situaciones de aprendizaje en las que el alumnado sea el protagonista de la acción formativa.

## Indice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	5
2. Referentes	7	-	9
3. Justificación de la propuesta	11	-	12
4. Proceso de Producción	14	-	15
5. Resultados	17	-	19
6. Bibliografía	24	-	27

## **Propuesta y objetivos**



## 1.PROPUESTA

Este trabajo de fin de grado nace de nuestro interés por la educación en la expresión artística y la relación que existe entre los conceptos de arte, juego y expresión. Esta interrelación nos permite asociarlos y proponerlos como un medio para el aprendizaje.

Para fundamentar la propuesta ha sido necesario hacer un recorrido y análisis teórico de los diferentes paradigmas del aprendizaje, además de un estudio del sistema educativo nacional (tanto formal como no formal). Hemos tenido en cuenta las principales corrientes de pensamiento que van asociada a nuestro proyecto, que van por los psicólogos conductivistas **Pavlov (1849-1936)** y **B.F. Skinner (1904-1990)** hasta las teorías del aprendizaje relacionadas con los procesos cognitivos del epistemólogo y biólogo suizo **J Piaget (1896-1980)**. Asimismo hemos tenido en buena cuenta al psicólogo norteamericano experto en inteligencias múltiples **H. Gardner (1943)** y al filósofo alemán renovador de la hermenéutica **Hans-Georg Gadamer (1900-2002)** con su estudio en el que relaciona el arte y la ciencia, dando importancia al mundo interior del alumno y sus sensaciones.

Planteamos una propuesta pedagógica basada en el arte y la expresividad a través del juego para conseguir el desarrollo integral de algunos aspectos que están ligados al alumnado y al propio docente.

A través de esta propuesta el alumnado puede comunicarse y representar sus vivencias, sentimientos, emociones... Por otro lado, ayuda al desarrollo de distintos aspectos como el personal, la confianza, la madurez y sin poner límites a la curiosidad del propio alumnado.

## 2.OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

Demostrar que el arte es un recurso metodológico adecuado y necesario para la enseñanza en edades tempranas.

### OBJETIVO ESPECIFICO

Proponer una programación didáctica en las que el arte, el juego y la expresividad artística se conviertan en los pilares básicos de la metodología educativa.

Sustituir la psicomotricidad por la expresión artística como vehículo de desarrollo integral del alumnado en una nueva metodología educativa.

Mostrar cómo el arte se convierte en un vehículo docente de primer orden en etapas tempranas de educación.

Desarrollar un método aplicable a otras etapas educativas.

Convertir los estudios de Grado en Bellas Artes en una posibilidad laboral potencial.



## **Referentes**

### 3.REFERENTES

Para el desarrollo de nuestra metodología, y de toda la propuesta teórica en general, es preciso acudir y destacar a varias personas referentes y estudiosas que, cada una en sus respectivas modalidades, han sido claves en diferentes campos:

**Jean William Fritz Piaget (1896-1980)**, Epistemólogo y biólogo suizo, estudioso del desarrollo de la inteligencia. Mediante su propuesta de evolución a través de la interacción entre el sujeto y el objeto, podemos establecer una relación con el desarrollo del juego en el ámbito educativo.

**Maria Montessori (1870-1952)**, Médica y educadora italiana que es conocida por su estudio que lleva su nombre “el método Montessori”. precursora de una nueva metodología con un modelo educativo que se caracteriza por poner el énfasis en la actividad dirigida por el niño y en la atención individualizada del niño para su desarrollo.

**Hans-Georg Gadamer (1900-2002)**, Filósofo alemán es el fundador de la escuela hermenéutica sostenía cuestiones inmatrimales relacionadas con el mundo interior de la persona y su relación con el desarrollo individual. Todo esto poniendo como objetivo la reivindicación del mundo subjetivo; y, como diría Kant, el lado siniestro del arte.

**H. Gardner (1943-)**, El profesor docente de la universidad de Oxford H. Gardner dice que lo verdaderamente importante es conocer cómo aprende una persona y conocer sus pasiones de una forma diferente al método convencional. Este autor pone el acento en la atención del alumnado y hacia dónde muestra su interés. Este interés es el que realmente se necesita para el desarrollo de la inteligencia.

#### 3.1.METODOLOGIAS:

Con la llegada de las nuevas tecnologías a los colegios han surgido tanto nuevas metodologías de enseñanza como nuevas versiones de metodologías ya existentes, muchas de las cuales han sido revisadas para las generaciones digitales. Una de las metodologías nuevas más utilizadas en el aula actualmente es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

##### - **ABPA (Aprendizaje basado en proyectos artísticos).**

La metodología de ABPA está en el origen del aprendizaje por proyectos en el ámbito educativo. Queremos diferenciar el proyecto y el acto creador entre los diferentes tipos de proyectos conocidos, señalando los aspectos más importantes de la acción creadora y su relación con la creatividad.

##### - **Flipped Classroom (Aula Invertida).**

Una de las metodologías modernas que ha ganado más popularidad en los últimos años es un modelo pedagógico en el que los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten, de manera que los materiales educativos primero son estudiados por los alumnos en casa y luego, se trabajan en el aula.

##### - **Aprendizaje basado en retos**

El reto se sitúa antes que el proyecto o el aprendizaje. Supone un problema cuya solución desconocida con lleva necesariamente afrontar nuevos aprendizajes en los que el alumnado debe poner en marcha sus propios recursos.

Por otro lado, sería muy interesante valorar casos reales del entorno más próximo del alumnado, para que puedan aportar una solución cercana a su realidad.

*Una metodología como esta pueden ser, en sí misma, una herramienta excelente de evaluación del alumno en dialogo con el alumno mismo.*

### **3.2.INVESTIGACIONES ESPECIFICAS RELACIONADAS CON EL TRABAJO**

Después del estudio de las metodologías pedagógicas, es necesario pasar a la investigación específica y relacionada directamente con las palabras claves y los contenidos de arte, juego y expresión, que son los protagonistas en nuestro trabajo de fin grado.

Todo ello con el objetivo de realizar una guía didáctica que muestre una metodología clara pero abierta, que pueda ser utilizada en cualquier ámbito educativo en edades tempranas, de 3 a 6 años.

#### **3.2.1.El juego como metodología de enseñanza en educación artística**

Para el niño, la vida es un acontecimiento creativo y lúdico. Cuando nace, una de sus primeras necesidades es alcanzar conciencia del mundo que le rodea. Para ello, tiene que desarrollar estrategias que le permitan acostumbrarse. A medida que va pasando el tiempo empieza a ponerse en contacto con el mundo a través de sus primeros juegos, originando estados de tranquilidad y creando la capacidad creadora del ser humano.

De esta manera, el juego se convierte en una forma innata de conocer el mundo y ponerse en contacto con experiencias sensoriales, personas, objetos, etc. Estos juegos son ejercicios creativos para solucionar problemas, convirtiéndose en una especie de “salvación” que permite al niño transportarse todo el tiempo que le sea viable a un mundo de imaginación, donde inventa, construye y desarrolla su subjetividad.

La práctica artística (música, pintura, danza, teatro...) es, en general, una actividad lúdica o se intenta aproximar en gran parte a lo lúdico. La naturaleza lúdica del juego también es útil para la consideración de la creatividad artística.

Juego y arte están íntimamente relacionados, aunque no se pueden confundir.

Por ello, cualquier actividad artística que tuviera una estructura que dificulte crear nuevas oportunidades o que cohiba la espontaneidad, no debería tener vinculación con el juego.

A los niños les encanta pintar, dibujar y experimentar. Expresando ideas, creando nuevas historias, sumergidos en un mundo paralelo por medio de la pintura y a través de la expresividad el niño se desarrolla para generar su propia forma comunicativa.

#### **3.2.2. La expresión como metodología de enseñanza.**

Existen distintas formas de expresión de acuerdo al lenguaje utilizado. Las más habituales son la expresión oral (a través del habla) y la expresión escrita (mediante la escritura).

El lenguaje de las emociones no es interés exclusivo de los lingüistas, sino también de psicólogos y antropólogos y artistas entre otros especialistas. Como sostiene **Frederick Winslow Taylor, (1856-1915)**.

*Las palabras que elegimos para codificar lingüísticamente una situación, descansan en la manera en que la situación ha sido mentalmente construida.*

Con todos estos referentes nos planteamos la realización de una guía didáctica, para el desarrollo de la materia de infantil, buscaremos material relacionado con las competencias exigidas.

Teniendo como objetivo guiar tanto al profesor como a los estudiantes en una línea de juegos adaptados a todos los perfiles de alumnado.



Fig.1 Portada del proyecto “Papelillos”.

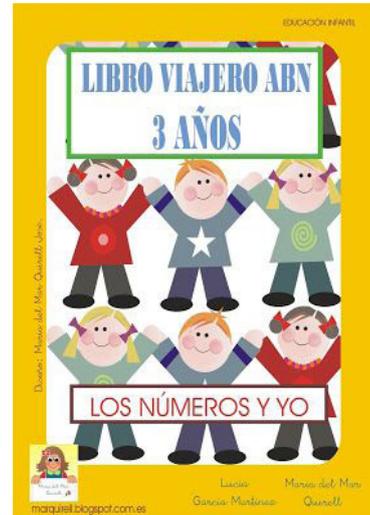


Fig.2 Portada del proyecto “Los números y yo”.

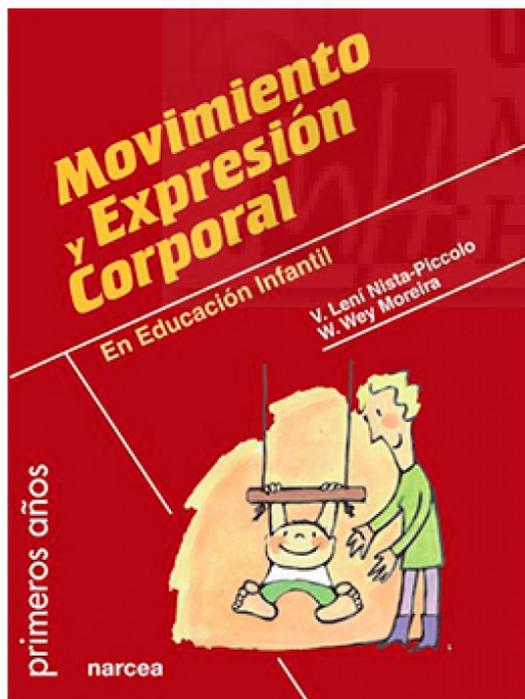


Fig.3 Portada del proyecto “Movimiento y expresión corporal en educación infantil”.



Fig.4 Portada del proyecto “Los animales del bosque”.

## **Justificación de la propuesta**



#### **4.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA**

La solución propuesta se compone de una guía didáctica para educación artística destinada a ayudar al maestro a la hora de realizar las propuestas pedagógicas y la organización del trabajo en el aula.

Para fundamentar nuestra propuesta de enseñanza y aprendizaje nos centramos en el profesor de la universidad de Oxford **H. Gardner (1943-)** este autor fundamenta y defiende que el ser humano tiene diferentes inteligencias, que van desde la inteligencia lingüística hasta la inteligencia intrapersonal. Estas inteligencias están en todas las personas, solo que no se desarrollan de igual forma en cada persona. Además, pone de manifiesto que la mayoría de las veces se debe a la falta de motivación de la persona para desarrollar de manera plena.

Planteamos un proyecto en el que la idea fundamental se basa en que el niño aprenda jugando y queda atrás todos los patrones y estereotipos que encontramos en la educación, dotándola de una forma diferente de dar clases, e introduciendo las nuevas tecnologías.

El filósofo alemán **Hans-Georg Gadamer (1900-2002)** expone que en el mundo que se desarrolla dentro de nosotros existe un aspecto tan fundamental y tan poco observado como la expresividad, que permite la evolución del niño y su mundo interior mientras juega, dotando a la actividad propuesta de un doble aprendizaje.

Lo anterior permitió configurar una propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje innovadora, en la cual el profesorado debe asumir un rol de liderazgo pedagógico con la finalidad de potenciar un mejor desarrollo de los procesos cognitivos y motrices y, a su vez, convertirse en una guía para poder desarrollar las actividades propuestas e incentivar al alumnado.

La propuesta metodológica de enseñanza tiene unos objetivos específicos por sesión remarcados en las mismas. Estos objetivos se encuentran distribuidos en tres bloques que están subdivididos en tres sesiones específicas, cada una de ellas relacionadas con las competencias generales del curriculum en edades tempranas.

##### **Bloque de contenido pintura y dibujo:**

###### **Se subdivide en tres:**

En este punto nos centraremos en el desarrollo cognitivo relacionado con el color, en la expresión y el propio desarrollo interno de las emociones.

- 1-Pintura Primitiva.
- 2-El puntillismo.
- 3-Las vanguardias.

##### **Bloque de contenidos de Música y danza:**

###### **Se subdivide en tres:**

La música y la danza es algo tan fundamental en el desarrollo del cuerpo humano que no importa la edad, solo importa el hecho de disfrutar y secundariamente encontrar un desarrollo correcto de coordinación y ritmo.

- 1- Danza Urbana.
- 2- Flamenco.
- 3- Musica Classica.

### Bloque de contenidos de Teatro y Cine:

Con este bloque intentamos que el niño pierda vergüenza y desarrollé otro tipo de expresión que se dota con la practica de estas actividades que sería la expresión corporal.

#### Se subdivide en tres:

- 1- Animación.
- 2- Marionetas.
- 3- Comedia.

#### (Maria Montessori (1870-1952):

*El niño que ha aumentado su propia independencia con la adquisición de nuevas capacidades, solo puede desarrollarse normalmente si tiene libertad de acción' Aunque nos dé miedo, no podemos restringir la libertad de exploración de los niños.*

La temporalización es una noción completamente abstracta generada por el ser humano para controlar y organizar mejor el tiempo, consideramos que al utilizar una metodologías innovadoras no pondremos límite de tiempo para las actividades planteadas, para que el alumnado puede desarrollarse y expresarse disfrutando sin pensar cuándo finalizará la clase, eliminando la cohibición que esto supone.

De acuerdo con la guía didáctica, las actividades se llevarán a cabo usando una metodología abierta, divida por espacios, tiempo y actividades creativas. Las actividades deben ser orientadas pero no dirigidas por el docente, de manera que través del arte, el juego y la expresión se puedan desarrollar los contenidos oficiales del currículo del segundo ciclo de educación infantil.

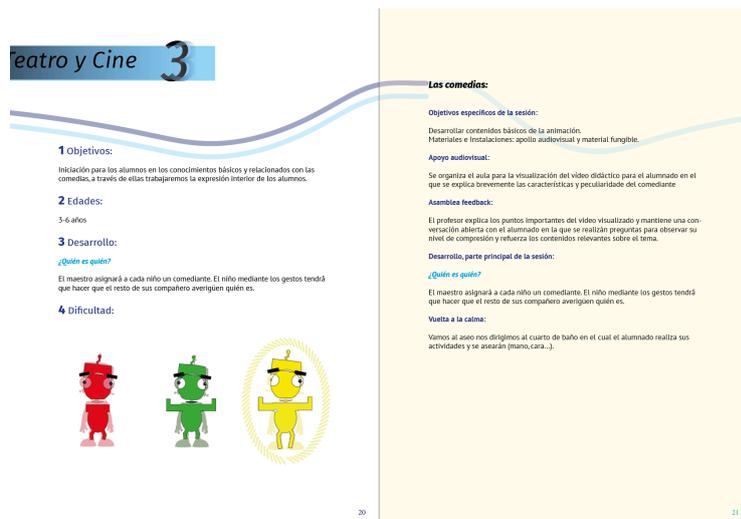


Fig.5 Ejemplo gráfico.Guia didáctica propuesta.

## **Proceso de producción**



Para enfocar correctamente el proceso de producción de la guía didáctica, producto de nuestra investigación, tenemos en cuenta los siguientes aspectos.

En la materia de infantil teniendo como objetivo al profesorado, proponemos una línea de juegos adaptados a todos los perfiles de alumnado, para conseguir este objetivo consideramos necesario el diseño de una guía didáctica donde exponamos el desarrollo pedagógico de las clases y las sesiones que se deberían desarrollar para conseguir los objetivos marcados.

**-Guía didáctica:** esta servirá como guía a los profesores en el planteamiento de las actividades. Contendrá información más detallada sobre los contenidos expuestos en el libro infantil, así como los objetivos de cada tarea y posibles formas de adaptación de los juegos.

**-Diseño de personaje:** habiendo identificado que el uso de personajes en los libros es un recurso efectivo para captar la atención de los alumnos del segundo ciclo de infantil, buscando una coherencia dentro del proyecto curricular. De esta manera el material diseñado debe encuadrarse de manera adecuada en el marco escolar y educativo en el que se pretende implantar.

**-Rigor científico:** el material diseñado debe de tener claridad expositiva y objetivo didáctico, así como ofrecer información fiable.

Presentamos el estudio y proceso creativo necesario para la elaboración del producto final correlativo con las ideas de nuestro trabajo, que sería **el arte dentro del modelo educativo**.

Una de las propuestas de personaje puede ser un robot, puesto que podemos observar que encontramos robots dedicados a la mejora de los estudios educativos, ayuda de proyectos o como protagonistas de numerosos cuentos y películas dirigidas al público de hasta 6 años. Con estas consideraciones, la idea del personaje gráfico “robot” puede contextualizarse cumpliendo los requisitos necesarios bajo nuestro criterio: representatividad y presencia anterior en el mundo educativo.

Una vez seleccionado el personaje gráfico, sería necesario un nombre que sonara pegadizo y cercano, situándose en línea con nuestros conceptos, reconocible y llamativo para el alumnado. Teniendo en cuenta los sonidos habituales en los dibujos animados infantiles y el abundante uso del sufijo -bot para indicar aquello que es ruborizado de alguna manera; hemos elegido “BIP-BIP-BOT”.

Ahora es preciso conseguir el resultado gráfico que nos planteábamos. No buscamos una figura muy definida, sino solo la silueta de la figura que permita gestualizar fácilmente una expresión, generando un color que a su vez identifique el nivel de la tarea que se va a realizar. Usando el código universal del semáforo, tenemos el color verde para el nivel más fácil, el amarillo para el nivel intermedio y el rojo para los más avanzados.

Puesto que nuestra idea fundamental se basa en que los niños aprendan jugando sin necesidad de un libro y utilizando otros recursos, como podrían ser el propio cuerpo, arcillas, pinturas o diseño gráficos animados, intentamos que las clases evolucionen y se conviertan en clases más dinámicas y desarrolladas.

Excepto en su portada, todos los libros del profesor que hemos consultado han sido en blanco y negro y sin ninguna organización. Esto nos pareció algo negativo, ya que, si queremos conseguir que los alumnos aprendan y disfruten, el profesorado deber disfrutar también con el proceso de enseñanza.

Además, con la utilización del personaje como referencia gráfica dentro de la obra, nos permitio remarcar objetivos y tareas importantes que el maestro no debe obviar su aplicación en la diferente dinámica de las clases que se propone.

Rompiendo con la monotonía y jerarquía del blanco y negro en el diseño de la guía y cambiando la tipografía por alguna mas dinámica queremos llamar la atención sobre estos objetivos indispensables para realizar la guía didáctica para el profesorado. Como nuestra intención es que se consiga una integración en las fichas intentaremos llamar la atención del lector por eso decidimos proponer el uso de la familia tipográfica "FIRA SANS".

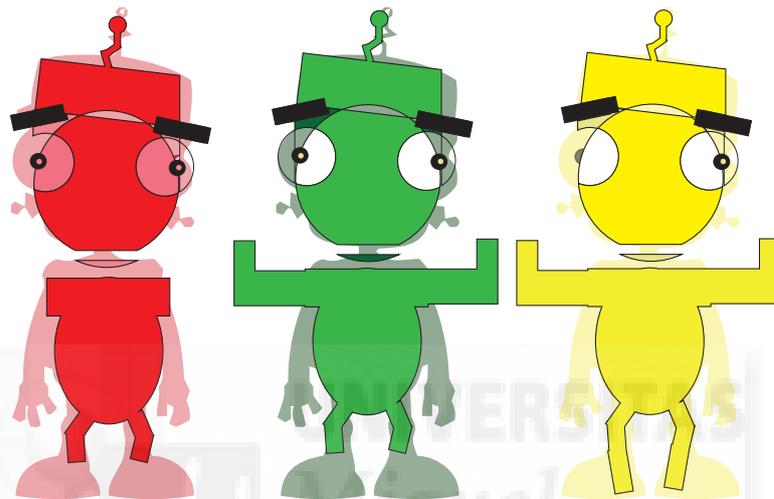


Fig.6 Ejemplo grafico.Guia didáctica propuesta.

### Teatro y Cine 3

#### 1 Objetivos:

Iniciación para los alumnos en los conocimientos básicos y relacionados con la animación, a través de ellas trabajaremos la expresión interior de los alumnos.

#### 2 Edades:

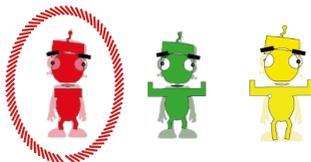
3-6 años

#### 3 Desarrollo:

##### La batalla del abecedario

Visualizaremos en el salón de actos un video gráfico animado realizado por mí y presentado en la asignatura gráficos animados en el que se introduce y se desarrolla el contenido del abecedario. Al término de la visualización de este realizaremos una batalla oral, el maestro propondrá una letra y el alumnado tendrá que decir palabras que comienzan por la misma.

#### 4 Dificultad:



16

#### Animación:

##### Objetivos específicos de la sesión:

Desarrollar contenidos básicos de la animación. Materiales e Instalaciones: apollo audiovisual y material fungible.

##### Apoyo audiovisual:

Se organiza el aula para la visualización del video didáctico para el alumnado en el que se explica brevemente las características y peculiaridades de la animación

##### Asamblea feedback:

El profesor explica los puntos importantes del video visualizado y mantiene una conversación abierta con el alumnado en la que se realizan preguntas para observar su nivel de comprensión y refuerza los contenidos relevantes sobre el tema.

##### Desarrollo, parte principal de la sesión:

##### La batalla del abecedario

Visualizaremos en el salón de actos un video gráfico animado realizado por mí y presentado en la asignatura gráficos animados en el que se introduce y se desarrolla el contenido del abecedario. Al término de la visualización de este realizaremos una batalla oral, el maestro propondrá una letra y el alumnado tendrá que decir palabras que comienzan por la misma.

##### Vuelta a la calma:

Vamos al aseo nos dirigimos al cuarto de baño en el cual el alumnado realiza sus actividades y se asean (mano, cara...).

17

Fig.7 Ejemplo gráfico.Guia didáctica propuesta. Fig.8 Ejemplo gráfico.Guia didáctica propuesta.

## **Resultado**



Lo primero que hemos realizado fue elegir los contenidos educativos que irían aplicados a nuestra propuesta pedagógica, una vez realizada adaptamos juegos tradicionales a los contenidos educativos seleccionados.

Además, la figura gráfica representa una continua evolución, puesto que hace diez años no teníamos los mismos medios que tenemos hoy en día, y como sociedad seguimos adelante buscando los medios necesarios para ayudarnos a nuestro desarrollo.

Para decidir cómo queríamos diseñar la guía didáctica hemos planteado si el maestro mira verdaderamente el libro cuando es preciso que lo haga, preguntándonos por qué no lo hace realmente. Nuestra conclusión es que podría ser la monotonía del día a día y siempre realizar los mismos procedimientos didácticos agravado por el diseño gráfico poco motivador.

### **Se configuró una relación de conceptos clave en este proceso:**

Sencillez, avances tecnológicos, tradición, colores, tipografía, entorno, diferentes tamaños de letra.

### **Para ello, plantearnos estas posibles soluciones gráficas:**

Uso de tipografía sencilla, sin refinar, redondeada, colores planos, usos de elementos gráficos espontáneos con la figura gráfica y para la realización de este libro decidimos optar por formato DIN A4 (21 x 29,7 cm).

### **Guía didáctica:**

La guía didáctica estará compuesta por una cubierta y contracubierta:

Para la cubierta, se colocó el título del libro “BIP-BIP-BOT” y en una tipografía “Pt Sans”, se realizó una silueta de la figura gráfica elegida en color rojo con un fondo claro buscando una pureza y limpieza en el trabajo.

Para la contra cubierta, se colocó también la figura gráfica con una frase relacionada con el tema de nuestro “tfg”.

*La educación es el arma más poderosa que puedes utilizar para cambiar el mundo.*

**Nelson Mandela**

Todo ello está hecho sobre un fondo blanco buscando el mismo resultado que en la portada. Decidimos que la portada y la explicación de los juegos fueran de la gama cromática procedente al azul.

En ella nos vamos a encontrar el nombre de la actividad, al grupo que pertenece, las edades con las que se pueden hacer, los objetivos de ella y una pequeña descripción del juego elegido. Buscar la simpleza y a la vez la atracción del maestro es fundamental para nosotros. Además, en el margen inferior de la derecha nos encontraremos nuestro robot referente gráfico en tres colores diferentes (verde, amarillo y rojo) funcionando como medidor de la dificultad de la actividad.

En la página de la izquierda nos encontraremos la actividad propuesta para organizar las sesiones de trabajo en el aula. En la derecha, se situarán diferentes apartados que permiten organizar y orientar el trabajo.



Fig.9 Ejemplo gráfico. Guia didáctica propuesta



Fig.10 Ejemplo gráfico. Guia didáctica propuesta.



Fig.11 Ejemplo gráfico. Guia didáctica propuesta.



Fig.12 Ejemplo gráfico. Guia didáctica propuesta.

*Con nuestra propuesta pretendemos abrir una posibilidad de metodología educativa usando el arte, la expresividad y el propio desarrollo del niño. Expresarse a través del arte permite a los niños y niñas construir su mundo interno y desarrollarlo (pintura primitiva), incluir en él colores y matices enriqueciéndolo {Puntillismo}, y mas tarde expresar conceptos abstractos , sueños e inquietudes (vanguardias). Obviamente hacen falta mayor desarrollo de esta metodología, pero nuestra propuesta puede ser el comienzo.*



## **Anexos**

## AUTORES

### **H. Gardner (1943-)**

El profesor docente de la universidad de Oxford H. Gardner psicólogo y investigador planteo una nueva forma de abordar el sistema educativo, dando a conocer una serie de incógnitas que venían dada por su estudio “el desarrollo de la inteligencia” que tiene el ser humano, llegando a la conclusión de que el ser humano no tiene una sola inteligencia sino que tiene varias inteligencias.

Partiendo de los estudios y resultados que se obtenían en los test de conocimiento una persona era valorado por dicho resultado y se catalogaba para su futuro, pero no se demostraba la realidad pues había personas que sacaban mal resultado y estaban mejor preparadas y mejor desentendidas en el mundo laboral.

Todo esto le planteo una pregunta a H. Gardner, por qué podría suceder esto y a que se debía, había mucha persona con habilidad que era capaz de encontrar un ritmo, o sacar un color, pero no podía resolver un problema.

Se dio cuenta en su estudio que dichas habilidades podrían ser estados de inteligencia y tal vez el problema no lo tenía el alumno si no el profesor por solo entender que la educación solo tiene un tipo de enseñanza y no se valoraba que a lo mejor otro alumno podría aprender de una forma diferente a la tradicional , achacando que el alumno también es un ser humano y su desarrollo influye mucho con sus estados de ánimos no puedes pretender que un niño aprenda si no esta motivado.

H. Gardner implanta la idea de que el maestro mas que un maestro debería de ser un guía y aporta lo necesario para que el alumno aprendiera con el desarrollo que estaba pasando, las nuevas tecnologías estaban apareciendo doto a la educación de un abanico posible pues con un ordenador puedes dar clases y adaptarla al alumno para que este aprenda y entienda los conocimientos exigidos.

### **María Montessori (1870-1952)**

Fue una médica y educadora italiana que es conocida por su estudio que lleva su nombre el método Montessori.

En este estudio nos abre las puertas a un nuevo desarrolló de educación, Montessori se basa en un triangulo ese triángulo esta compuesto por tres puntos a tener en cuenta.

**-Punto número 1 (ambiente):** el ambiente es el lugar donde el niño se cría, dependiendo de cómo sea este ambiente el desarrollo del niño será influenciado por este e incluso el aprendizaje.

**-Punto número 2 (amor):** el amor dentro de el método hace referencia al trato que es dado, si el trato es bueno el niño sentirá un impulso y un desahogo debido a temas externos mencionado posteriormente, si el trato es malo el niño no sentirá esas ganas de aprender lo que provocara el abandono o la falta de motivación.

**-Punto número 3 (relación niño):** Con este punto da otro nivel al tipo de educación pues el maestro siempre ha sido maestro, no ha tenido necesidad de ser un apoyo pero con este estudio María Montessori planeta que el profesor no debe de ser una figura superior, sino un igual al niño adaptando las necesidades del niño para un mejor aprendizaje.

### **Hans-Georg Gadamer (1900-2002)**

Fue un filósofo alemán es el fundador de la escuela hermenéutica sostenía que la interpretación de los textos debe de evitar factores externos como bien puede ser la arbitrariedad y las limitaciones, centrado la importancia en la propia interpretación personal. Afirma que siempre que nos acercamos a un texto, lo hacemos a partir de una idea previa o un proyecto. A medida que se profundiza en la lectura, el proyecto va variando y se va reformulando según la lectura y el tiempo que se le haya dedicado.

## LA EDUCACIÓN INFANTIL.

La Educación Infantil: Comprende seis cursos, desde los 0 a los 6 años, y tiene carácter voluntario. Se organiza en dos ciclos educativos de tres cursos cada uno, el primero de los 0 a los 3 años y el segundo que va de los 3 a los 6 años, Es una etapa que tiene carácter voluntario y su finalidad es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños.

Durante esta etapa se realizan diferentes actividades educativas que permiten que las niñas y los niños desarrollen capacidades que les permitan:

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.

Partiendo del desarrollo y las competencias exigidas en la educación infantil pasaremos a desarrollar los contenidos elegidos para la hora de realizar varias sesiones lectivas:

### Bloque de pintura:

En este bloque intentaremos desarrollar los contenidos básicos de la pintura, de forma que introduciremos los contenidos y premisas necesaria que un niño debe de saber teniendo como referencia las competencias ya marcadas.

•**Pintura primitiva:** Elegimos este tema porque es algo esencial, es el inicio del arte y de la capacidad para expresarse del ser humano. Algo tan especial que se ha ido evolucionado con el paso del tiempo, Es que el niño y el profesorado pueda entender que es crucial que pueda pintar en una pared sin poner oposición, y este vehículo de expresión forma parte de nuestro desarrollo como especie. Este gesto se repite durante toda la infancia, pues el niño dibuja en las paredes de casa llevado por la necesidad de expresarse y entender el mundo que lleva dentro.

•**El puntillismo:** Una vez que introducimos al niño en la pintura y en la capacidad de expresión creamos necesario la introducción del concepto de color. Un color no es sólido ni algo sometido al azar en las obras artísticas. En estas edades el niño empieza a diferenciar el color. Por otro lado, tiene un estudio compositivo y un significado que dependiendo del país o el continente varía. Es tal la importancia del color que el ser humano puede ver de tonalidades diferentes y matices muy sutiles. La importancia del color hace que modifique la mirada sobre la obra y su simbolismo. Por ejemplo, si se quiere que una obra te absorba se usan colores cálidos.

•**La vanguardia:** Nuestros conceptos colaboran para que el niño pueda expresarse y entender su mundo interior, al que hace referencia. H. Gardner, quien compara el arte con la ciencia y llega a la conclusión de que las dos intentan dar una explicación a las preguntas y paradigmas que han existido siempre en la sociedad. Todo esto es posible porque en ese mundo interior sentimos la necesidad de saber más. Para nosotros las vanguardias es el tema fundamental pues con esto intentamos transmitir al alumno que a veces lo bonito no tiene cabida en el mundo y que lo que es menos apreciado y valorado es lo importantes pues todo sentimos una necesidad y esas necesidades nos llevan a realizar acciones.

### Bloque de Música y Danza:

El niño necesita conocer su cuerpo es una de las ideas básicas del el desarrollo de las actividades en la educación infantil y las diferencias que tienen con los demás, de aquí nuestra introducción del bloque de música y danza, lo vemos totalmente necesario para el desarrollo integral del niño pues con la música el niño empieza a entender su mundo interior y las sensaciones que pueden tramitarse.

**Bloque de Teatro y cine:**

En este bloque internemos que el niño desarrolle la expresión verbal, expresión visual, expresión manual y corporal mientras que pierde el miedo de exponerse ante los demás. Pues con la introducción del teatro el niño pierde miedo a desenvolverse y con el cine el niño gana desarrollando de atención.

Con todo el desarrollo propuesto en nuestra guía didáctica, nos lleva a deducir que lo verdaderamente necesario para el desarrollo es el interés del alumnado, pues sin un interés y una motivación el niño no aprende y no se siente atraído por la enseñanza.

No cabe duda de que esto también se puede fomentar o no en el entorno familiar. Pero si el alumno ya fuera suficientemente motivado a las clases, y estas fueran incluso un medio de desahogo, el entorno familiar cobra menos importancia.

Nosotros proponemos el juego, pues con el juego el niño se desarrolla y aprende. Solo hay que modificar los contenidos de los juegos y adecuarlos a los niveles de exigencia para que el niño se desarrolle y sonría, mientras que aprende inconscientemente pasando por alto los factores y condicionantes que hasta ahora al niño no le ha dejaban alcanzar su pleno desarrollo.



# **BIBLIOGRAFÍA**



- Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Alcalde, C. (2003). *Expresión plástica y visual para educadores*. Madrid: ICCE.
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente*. *Revista Interact*, 1-28.
- Belloq, G y Gil, M.J. (2010). *Tocar el arte*. Madrid: Kaleida Forma.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de: <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .
- Calaf, R y Fontal, O. (2010). *Como enseñar arte en la escuela*. México: Síntesis.
- Calder, A. (2 de noviembre de 2016). *cultura colectiva*. Recuperado de <http://culturacolectiva.com/los-moviles-y-stabiles-de-alexander-calder/>
- Eisner, W. (1995). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós.
- Ferrant, Á. (2 de noviembre de 2016). *museoph*. Recuperado de [http://www.museoph.org/AngelFerrant/obras\\_del\\_museo/esculturas/estaticos\\_y\\_cambiantes](http://www.museoph.org/AngelFerrant/obras_del_museo/esculturas/estaticos_y_cambiantes)
- Gutiérrez, M.T. (2006). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28325.pdf> .
- Gadamer, HG. (2008). *La actualidad de lo bello*. Buenos Aires: Paidós.
- Gardner, Howard (1998). "A Reply to Perry D. Klein's 'Multiplying the problems of intelligence by eight'". *Canadian Journal of Education* 23 (1): 96–102. doi:10.2307/1585968. JSTOR 1585790.
- Scarr, S. (1985). "An authors frame of mind [Review of Frames of mind: The theory of multiple intelligences]". *New Ideas in Psychology* 3 (1): 95–100. doi:10.1016/0732-118X(85)90056-X.
  - Triglia, Adrián; Regader, Bertrand; y García-Allen, Jonathan (2018). "¿Qué es la inteligencia? Del CI a las inteligencias múltiples". EMSE Publishing.
- Lowenfeld, V y Brittain, W.L. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Nueva York: Macmillan.
- Martínez, E y Delgado, J. (1900). *El origen de la expresión*. Madrid: Cincel, S.A.
- Rodríguez, M y Ketchum, M (1992). *Creatividad en los juegos y juguetes*. México: Pax México.
- Vaca, M.J y Varela, M.S. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. Barcelona: Graó.
- Sanchidrián Blanco. C. (2003). *El método de la Pedagogía científica*. Editorial Biblioteca Nueva. (Madrid).
- Soler Fernández. E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza afectiva*. Editorial Equi-

noccio.(Caracas. Venezuela). Standing. E. M. (1976). La revolución Montessori en la educación. Editorial Siglo Veintiuno. (Madrid).

Suárez Díaz. S. N. (2006). Inteligencias Múltiples: manual práctico para nivel elemental. Editorial Universidad de Puerto Rico. (Puerto Rico).

Loughlin. C.E y Suina. J.H. (2002). El ambiente de aprendizaje: diseño y organización. Editorial Morata. (Nueva York y Londres).

González Monteagudo. J. (1988). La Pedagogía de Celestin Freinet. Editorial CIDI. (Madrid).

Joliffe. W, Waugh. D y Carss. A. (2012). Teaching Systematic Synthetic Phonics in Primary Schools. Editorial Learning Matter. (Londres).

Jung . I y López. L. E. (2003). Abriendo la escuela lingüística aplicada a la enseñanza de lenguas. Editorial Morata. (Madrid).

Morrison. G.S. (2005). Educación Infantil. Editorial Pearson Educación. (Bogotá, D.C. Colombia).

Parra Sandoval. R. (1996). La Escuela Nueva. Editorial Plaza & Janes. (Madrid). Requena. M. D y Sainz de Vicuña. P. (2009). Didáctica de la Educación Infantil. Editorial Editex. (Madrid). Abejón, Y. A. S. I. B. (2012). Intervención en TDAH con el método Montessori.

Aránzazu, R.V.M (2014) 24- María Montessori, la pedagogía hecha maestra. Revista Arista Digital.

Gorris, T. (2013). Fomentado la autonomía académica con material Montessori en niños de primero de básica.

Machuca, M. I. M. (2008). La importancia de maría Montessori en la pedagogía actual. Sumario General Página, 23, 98.

Obregón, N. (2006). Quién fue María Montessori. Contribuciones desde Coatepec, (10), 149-171.

Quintero, K. J. (2012). Producción y uso del material didáctico en el preescolar: una mirada crítica desde la propuesta de María Montessori y Celestin Freinet.

Romero, O. D. J. M. (2006). Contexto y aporte de María Montessori a la pedagogía, a la ciencia ya la sociedad de su momento.

30

Wernicke, C. G. (1994). Educación holística y pedagogía Montessori. Educación Hoy, (10).

Gómez, A. Y. C. (2005). El método Montessori en proceso de lecto-escritura(Doctoral dissertation, UPN-Ajusco).

Estrada, M. G. (2010). La apropiación de la lecto-escritura a través del método Montessori (Doctoral dissertation, UPN-25-B).

Díaz Macías, N. K., & Zúñiga Vidal, A. A. (2012). Montessori y Freinet: Estrategias, didácticas y concepciones en lectura y escritura.

Miño Berrazueta, M. B. (2015). Diseño de Material Didáctico Interactivo para niños de 3 a 6 años con la Finalidad de Promover los Hábitos de la Lectoescritura fuera de las Actividades Escolarizadas bajo el proyecto el plan Nacional del buen vivir 2013–2017.

