



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

“EL JUEGO MUSICAL COMO PROCESO VITAL EN EL APRENDIZAJE INFANTIL”

TRABAJO FIN DE GRADO
MAESTRO/MAESTRA EN EDUCACIÓN

AUTOR/A: Elena Redondo Estévez

TUTOR/A: Pilar Cabeza Rodriguez

Palencia.

INDICE

1.INTRODUCCION	3
2. JUSTIFICACION DEL TEMA Y RELACIONES CON LAS COMPETENCIAS DEL TITULO	5
2.1. COMPETENCIAS GENERALES	6
2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	7
2.1.1. De Formación básica:	8
2.1.2. Practicum y Trabajo Fin de Grado:	11
3. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS	12
3.1. OBJETIVOS GENERALES:	12
3.2. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO:	12
3.3. OBJETIVOS ESPECIFICOS:	13
4. FUNDAMENTACION TEORICA	15
4.1. TRABAJO POR PROYECTOS	15
4.1.1. Fases en el desarrollo de un proyecto	17
4.1.2. ¿En qué se diferencia el trabajo por proyectos de una programación convencional?	20
4.2. EL JUEGO	22
4.2.1 Concepto y definición de juego:	22
4.2.2. Características del juego:	24
4.3. La imaginación y la creatividad	26
4.3.1. La imaginación:	26
4.3.2. Concepto de creatividad:	27
5. FUNDAMENTACION, DISEÑO, Y PROPUESTA PRÁCTICA	29
5.1 Conceptos de música:	29
5.2 Conceptos de silencio:	29
5.3 Concepto de ruido:	30
5.4 ¿POR QUÉ ELEGIR UN TRABAJO POR PROYECTOS?	32
5.5 ¿Dónde está en silencio? ¿Dónde está el sonido?	34
6. CONSIDERACIONES FIANLES, CONCLUSIONES	37
7. REFERENCIAS	39
8. ANEXOS	40

1. INTRODUCCION

El tema elegido para este trabajo de Fin de Grado es “El juego musical como proceso vital en el aprendizaje infantil “.

La música como forma de expresión es esencial para el desarrollo de la persona. En los últimos tiempos, debido a esta importancia, la música está cada vez más presente en el ámbito escolar. La relevancia de la educación musical en la etapa infantil aporta una serie de beneficios como el desarrollo de la inteligencia, de distintas habilidades como la paciencia, la coordinación, la sensibilidad, la autodisciplina, la colaboración y capacidades como la memoria y la concentración.

La música es una disciplina cuyo desarrollo y aprendizaje requiere grandes dosis de creatividad. La creatividad debe estar presente no solamente en música si no en todas las áreas de la educación. Es inherente al ser humano, en mayor o menor medida, pero es función de los maestros potenciar y favorecer la creatividad en los niños. Para ello es imprescindible que los maestros tengan una correcta formación en este sentido.

Es muy útil para los nuevos maestros tener como referencia el trabajo de docentes vinculados al mundo de la representación , el teatro, la música ... y de las artes en general. Sus experiencias nos servirán de guía y modelo en el desarrollo de nuestra actividad docente, porque ellos comprenden fundamentalmente el lenguaje artístico y musical de los niños a los que enseñan.

Para llevar a cabo este trabajo de fin de grado me he basado en los trabajos y proyectos de autores como Carmen Díez Navarro y Monique Frapat. Ellas han desarrollado importantes trabajos de investigación sobre los procesos de educación musical basados en la espontaneidad, libertad, creatividad e imaginación de los niños.

Monique Frapat, no adapta la música adulta a los niños haciéndola más infantil, si no que parte de otra perspectiva. La música es vivida por los niños como una experiencia espontánea, imprevisible y natural, dependiendo del momento evolutivo en el que se encuentre desde el punto de vista psicológico.

Tanto Monique Frapat como Carmen Díez Navarro, desarrollan su labor docente a través del trabajo por proyectos. No siguen la metodología convencional de libros de texto y fichas.

Esta forma de trabajar se caracteriza fundamentalmente porque se parte de los intereses concretos de los niños, esto implica una observación y una escucha constante del maestro en su contacto cotidiano con ellos. También conlleva un enfoque globalizador de la enseñanza ya que a partir de un centro de interés se trabajan todas las áreas del currículo de educación infantil. Es una forma de trabajo abierta en la que se da rienda suelta a la espontaneidad y a la participación constante de los niños. El maestro dirige todo el proceso pero situándose en un segundo plano y dando protagonismo al niño, sin coartar en ningún momento sus iniciativas y dejando paso a la curiosidad de los niños. El maestro no se anticipa a las respuestas de los alumnos ni corrige sus errores antes de tiempo, ya que del error también se aprende.

Por ello el fin de este proyecto es transmitir a los docentes que favorecer el desarrollo del sonido espontáneo es vital para los niños, ya que da la oportunidad a los alumnos de satisfacer su necesidad de explorar, escuchar, observar, manipular y de conocer su propio entorno.

Gracias a la oportunidad que he tenido este año de realizar el prácticum II en el CEIP “Nuestra Señora del Villar” de Laguna de Duero, Valladolid, he tenido la posibilidad de comprobar sobre el terreno cómo se diseña y se desarrolla el trabajo por proyectos y las diferencias entre esta forma de trabajo y la metodología convencional de fichas que llevaban a cabo el año pasado.

Para obtener información de primera mano, me he reunido en varias ocasiones con todos los profesionales integrantes del ciclo de Educación Infantil. En estas reuniones me han ido explicando los entresijos de esta forma de trabajar y las ventajas e inconvenientes que para ellos ha supuesto la implantación del trabajo por proyectos. Esto, unido a mi experiencia de tres meses en el aula me ha ayudado a tener un conocimiento más profundo y práctico de una forma de trabajo de la que yo solo tenía conocimiento teórico a través de los textos. Además he participado activamente en el desarrollo de las actividades del aula sobre el tema que nos ocupa: “El juego musical como proceso vital en el aprendizaje infantil.

2.JUSTIFICACIÓN DEL TEMA Y RELACION CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.

Este trabajo pretende poner de relieve la importancia que tiene la música en la formación integral del niño en la etapa de Educación Infantil. La música tiene una vital importancia en todas las fases del desarrollo infantil. Su presencia en la escuela es esencial para el desarrollo global y armónico de los niños.

La música es una forma de lenguaje que permite comunicarse con los demás. A través de la música podemos expresar sentimientos, sensaciones, emociones , impresiones, estados de animo ... Al ser un lenguaje no verbal tiene carácter universal.

La educación musical permite establecer vínculos sociales, interactuar con los demás, compartir experiencias y afianzar la propia personalidad. Estos objetivos son fundamentales en la etapa de Educación Infantil.

La creatividad está muy presente en todos los aspectos de la educación y de forma muy especial en la educación musical. La música aumenta la capacidad intelectual del oyente, favorece el aprendizaje e incrementa el desarrollo de la creatividad del niño.

Este Trabajo de Fin de Grado pretende revelar la importancia del tema elegido en la Educación Infantil porque el juego musical está presente en todo momento en el aula de una forma natural, espontánea y lúdica. El niño vive la experiencia musical con libertad y desinhibición. La música es un vehículo que le sirve para expresar todo tipo de sentimientos y emociones.

Otro de los puntos fundamentales que desarrollo es la importancia del juego en la infancia como se reseña en el título de este trabajo.

El juego es fundamental en el proceso de desarrollo y aprendizaje del niño. Es indispensable para su desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social. El juego es inherente al niño, surge espontáneamente y le permite relacionarse con su entorno tanto natural como social, descubrir sus capacidades, desarrollar roles de la vida cotidiana, asumir

reglas y exteriorizar emociones y fantasías. El juego es mucho más que diversión y esparcimiento.

Por otra parte este Trabajo de Fin de Grado se basa en el trabajo a través de proyectos, trabajar con Proyectos es un camino que se inicia desde todo aquello que va surgiendo en el contexto cotidiano aunque con unos ejes metodológicos.

De esta manera, la formación del alumno es global, partiendo de los intereses de los alumnos, de sus experiencias y de sus conocimientos previos. Dado que partimos de los intereses del alumno, este adopta una actitud positiva respecto al aprendizaje. Por ello, resulta una forma efectiva de trabajo en el aula, obteniendo unos resultados satisfactorios.

Dada mi experiencia personal trabajando por proyectos en el aula durante mi periodo de prácticas y los conocimientos adquiridos en la realización de este Proyecto de Fin de Grado, quiero con este trabajo, aportar mi granito de arena para hacer un intento de ir cambiando poco a poco la metodología convencional por una más innovadora a través de proyectos creativos y divertidos que impulsen la imaginación y que motiven y estimulen la participación de los niños.

Todos los contenidos y objetivos que veremos a continuación justifican una propuesta de cambio metodológico. A veces las normas escritas no se llevan a la práctica y se mantienen recursos y estrategias que podrían mejorar actualizando los conocimientos del profesorado.

2.1. COMPETENCIAS GENERALES.

Los estudiantes del Título de Grado Maestro en Educación Infantil deben adquirir durante sus estudios una serie de competencias generales. En concreto, para otorgar el título citado será exigible:

- 1. “Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio, la Educación.”** Esta competencia se reforzará con el conocimiento y comprensión de ciertos objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículo de Educación Infantil.

2. “Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio, la Educación”. Algo fundamental es saber poner en práctica la teoría que hemos estudiado durante varios años, ya que nuestra labor como docentes se va a basar en la aplicación de nuestros conocimientos de una manera profesional. Esta competencia se complementa con la de coordinarse y cooperar con otras personas de diferentes áreas de estudio, a fin de crear una cultura de trabajo interdisciplinar partiendo de objetivos centrados en el aprendizaje. Esta competencia hace que entre especialistas de varias áreas mejoremos la situación de la educación, ya que los maestros para realizar su trabajo de la mejor manera posible muchas veces es necesario acudir a expertos en otras áreas.

3. “Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos”. Como maestros de un grupo de niños tenemos un compromiso para promover una educación responsable ya que seremos unos ejemplos a seguir por nuestros alumnos. Lo que nosotros les enseñemos, junto con la colaboración de las familias, será fundamental para su desarrollo personal e intelectual. Por ello debemos educar en valores como la solidaridad, la no violencia, la justicia, la tolerancia o la igualdad, entre otros.

2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Los estudiantes del Título de Grado Maestro en Educación Infantil deben adquirir durante sus estudios una relación de competencias específicas. En concreto, para otorgar el título citado serán exigibles las siguientes competencias que aparecen organizadas se-

gún los módulos y materias que aparecen en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil:

2.1.1. De Formación básica:

- 1. Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.** Es fundamental asimilar la investigación que aporta datos significativos para la psicología evolutiva de la infancia en el periodo 3 – 6; conocer el desarrollo de los alumnos a la hora de aprender, saber en qué punto madurativo se encuentran para poder realizar una buena enseñanza, como puede ser la que se realiza a través del juego, que les permite aprender a través de la exploración y de la manipulación además de adquirir gran libertad y autonomía.
- 2. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.** Es muy importante la interacción de los alumnos con sus compañeros y con la familia y escuela que son los agentes educativos. La socialización del alumno se lleva principalmente a través del juego ya que así representan ellos la realidad y fomentan su espontaneidad. Además aprenden en grupo y se intercambian experiencias entre ellos de las cuales pueden aprender.
- 3. Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.** Como ya hemos dicho anteriormente el método mediante el cual podemos incitar a que los alumnos tengan una buena adquisición de lo citado en el enunciado, es el juego. A través del juego los niños aprenden a aceptar las normas y límites que cada juego impone. Esta manera hace que los niños tengan curiosidad por las cosas y las observen , investiguen y experimenten con ellas a través de la manipulación. Además en el juego simbólico los niños imitan la vida cotidiana de su casa, de un supermercado, de un parque o de un colegio por ejemplo. Todo ello es fundamental para que los niños adopten una actitud independiente y autónoma.

4. **Conocer experiencias internacionales y modelos experimentales innovadores en educación infantil.** Para realizar este trabajo de fin de grado he encontrado algún autor con experiencias innovadoras en educación infantil, son experiencias internacionales que me han servido para guiar mi trabajo. Un claro ejemplo de estas experiencias internacionales es Monique Frapat, profesora francesa de educación infantil.

5. **En este trabajo es especialmente importante la capacidad para fomentar el espíritu de iniciativa, la actitud innovadora y la creatividad. Son rasgos fundamentales ya que la música es arte y creatividad.** Estudiamos la música a través de la investigación con cuerpos sonoros que encontramos en nuestra vida cotidiana. Creamos e innovamos fomentando un espíritu de iniciativa, que sean los alumnos los que manipulen y los que crean el sonido, el ruido o incluso el silencio. Todo esto es una manera de trabajar que relacionamos en gran medida con el juego, porque en la etapa infantil la mejor manera de fomentar la participación es a través del juego.

1.2.1. Didáctico disciplinar:

En este módulo didáctico disciplinar podemos encontrar competencias y objetivo fundamentales que se relacionan con este trabajo de fin de grado.

1. **“Reconocer y valorar el uso adecuado de la lengua verbal y no verbal.”** La música nos permite comunicarnos a través tanto del lenguaje verbal como del no verbal, ya que no es necesario que una creación musical tenga letra para poder transmitirnos ciertas emociones, sensaciones y sentimientos.

2. **“Conocer la tradición oral y el folklore. La tradición oral es una manera de transmitir de generación en generación las costumbres y las tradiciones de ciertas culturas.”** Así es posible que lleguen hasta nuestros días tradiciones de hace cientos de años, además de canciones, cuentos populares, refranes o poesías. El folklore tiene una gran riqueza artística, como puede ser la música, la poesía, el teatro, la escultura ... todo esto es importante en la etapa de educación in-

fantil ya que es una manera de que los alumnos conozcan otras culturas diferentes y así se cree un ambiente de respeto y de interculturalidad.

3. **“Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.”** Aunque el área musical se desarrolla fundamentalmente de manera espontánea y experimental, es importante también tener conocimientos básicos de la materia y asimilar correctamente el aprendizaje.
4. **“Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas.”** La música nos permite hacer con ella todo tipo de actividades, tanto individuales como colectivas, pero es en estas últimas, donde más fructífera puede resultar nuestra experiencia musical ya que podemos jugar con canciones, estrategias musicales y infinidad de recursos de manera diferente. Cada miembro del grupo puede aportar ideas diferentes. También es importante guiar a los alumnos hacia una educación musical correcta, por eso el profesor interviene y colabora en estrecha relación con sus alumnos.
5. **“Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.”** El juego permite al niño aprender de manera espontánea y divertida. Pueden explorar y aprender creando sus propias conclusiones sin que un adulto le imponga normas o le diga lo que tiene que hacer. Los niños son los que mandan y los que organizan su propio juego por lo que ellos se hacen con su actividad.
6. **“Ser capaces de elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad. La creatividad es una característica fundamental de la expresión artística.”** Es importante inculcar a los alumnos un desarrollo de sus habilidades artísticas como pueden ser, el dibujo, la música o el baile. Las actividades que fomenten estas artes transmiten a los niños cantidad de sentimientos y valores emocionales y sociales que en esta etapa de infantil son fundamentales para su desarrollo personal y didáctico.

7. **“Ser capaces de promover la sensibilidad relativa a la expresión plástica y a la creación artística”** , esta competencia está estrechamente unida con la de **“conocer los fundamentos y ámbitos de actuación de las distintas formas de expresión artística”** ya que como maestros debemos promover y potenciar la sensibilidad de los niños hacia el arte , hacia las creaciones artísticas tanto musicales, gráficas o escénicas. Esta sensibilidad artística se verá reflejada también a la hora de realizar juegos y de darles libertad en ciertas actividades en el aula.

2.1.2. Practicum y Trabajo Fin de Grado:

Además de las competencias específicas recogidas para el título de Grado de Educación Infantil, podemos observar que el trabajo de fin de grado está en estrecha relación con las competencias fijadas para el prácticum, las cuales debemos adquirir en las aulas poniendo en práctica los conocimientos que en las clases teórica nos han enseñado.

Durante el periodo de prácticas debemos ser capaces de **“aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.”** Otro punto fundamental para un futuro maestro es **“participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.”** Para llevar a cabo esta labor es importante **“colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social”** ya que entre todos formamos el contexto en el que se mueven los niños y el medio del que van recaudando información.

“Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado” es una competencia importante ya que no podemos enseñar a los niños algo que nosotros no sabemos.

Todas las competencias, incluidas las propias de cada materia, se reflejarán en el Trabajo fin de Grado que compendia la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas del currículo.

3. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

3.1. OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo fundamental del título es **“formar profesionales con capacidad para la atención educativa directa a los niños y niñas del primer ciclo de educación infantil y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el artículo 14 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y para impartir el segundo ciclo de educación infantil.”**

Es objetivo del título lograr en estos profesionales, habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Infantil, **“la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo”**. Estos profesionales **“han de conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil y desarrollar estrategias didácticas”** tanto para promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva, como **“para diseñar y regular espacios y situaciones de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos”**.

Por otra parte, entre los objetivos formativos del título se sitúan también los de lograr profesionales capaces de: **“analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa, actuar como mediador, fomentando la convivencia dentro y fuera del aula además de ejercer funciones de tutoría y de orientación al alumnado”**. También deberán realizar una evaluación formativa de los aprendizajes para poder hacer así un seguimiento de los alumnos.

3.2. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO:

Los contenidos del Trabajo Fin de Grado podrán referirse a los conocimientos y capacidades adquiridos en las distintas materias del Título de Grado.

Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.

1. Tutorizar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.
2. Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
3. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
4. Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de alumnos y alumnas de 0-3 años y de 3-6 años.
5. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado.

El Trabajo Fin de Grado que supone la realización por parte del estudiante de un proyecto, memoria o estudio supondrá la puesta en práctica de una amplia variedad de competencias, tanto generales como específicas, de las que se formulan en este Plan de Estudios. Mediante su realización, el estudiante demostrará la consecución de los objetivos establecidos en el Título, así como su capacidad para ejercer la profesión regulada de Maestro en Educación Infantil

3.3. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Objetivos de la mención de Expresión y Comunicación Artística y Motricidad:

1. **“Profundizar en el conocimiento de los fundamentos musicales, de las distintas formas de expresión artística, su presencia en el currículo de infantil y la especificidad de su didáctica”.**

Para poder profundizar en las formas de expresión artísticas y hacer que los alumnos sean capaces de entenderlas y comprenderlas de manera fácil y sencilla, tenemos que unir este primer objetivo con el de ser capaz de diseñar, utilizar y evaluar diferentes recursos y actividades encaminadas al desarrollo de las capacidades de expresión y comunicación y al enriquecimiento de la sensibilidad artística y la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental. A nuestro alrededor tenemos infinidad de recursos con los que podemos realizar actividades que desarrollen la capacidad artística y creativa de nuestro alumnos, solo tenemos que saber elegir bien los recursos que queremos utilizar.

2. “Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos”.

En este trabajo de fin de grado la metodología que se defiende es el juego. En educación infantil es un modo de aprender básico y fundamental que no puede faltar en ningún aula. El juego es una manera de aprender de manera lúdica, los niños disfrutan aprendiendo mientras investigan, manipulan, observan y crean.

3. “Conocer y analizar prácticas, experiencias innovadoras y modelos de intervención educativas en educación infantil desde la perspectiva del desarrollo de las áreas de expresión y comunicación artística”.

En el área de la expresión artística es muy importante la innovación, en cuanto a la expresión musical tenemos ejemplos de maestros que han llevado a cabo esta experiencia innovadora como es el caso de Monique Frapat

4. FUNDAMENTACION TEORICA

El aprendizaje provoca diferentes actitudes en los niños. Produce reacciones diferentes: Hay alumnos que siempre están muy motivados, otros que necesitan una supervisión constante del adulto para mantener el interés por el aprendizaje y hay quien de forma natural e instintiva se vuelca con entusiasmo ante cualquier iniciativa educativa que se les presenta.

Los alumnos aprenden de diferentes maneras según su personalidad, actitudes y aptitudes. Algunos necesitan manipular y experimentar de forma directa sobre aquello que les interesa, de forma autónoma o bien dirigidos por los adultos de su entorno (maestros, padres...). Otros aprenden a través de la observación, pensando en aquello que les llama la atención y preguntando sobre las dudas y curiosidades que dicha observación les suscita. Hay niños que parece que están ausentes, bloqueados y que muestran un desinterés aparente por lo que sucede a su alrededor o por lo que se les intenta explicar y sin embargo también están captando y asimilando todo lo que les llega del exterior.

Son diferentes formas de aprender pero igualmente efectivas e incluso complementarias. Díez Navarro (2011) sostiene lo siguiente:

Aprender es como alimentarse, llenarse, comer y nace del más puro instinto de vida, de esa curiosidad adaptativa, de ese “salir a mirar” y a tomar de la realidad aquello que nos hace falta, que nos beneficia, que nos da placer. Aprender es coger, hacer nuestro algo que no teníamos, que nos faltaba y que, presumiblemente, nos va a dar satisfacciones y fuerzas. Así de primitivo es el asunto. Aunque lo revistamos de objetivos, de currículos, de libros y demás cosas sublimes. (p.21)

4.1. TRABAJO POR PROYECTOS

En las aulas se está llevando a cabo un cambio de metodología que es importante señalar. Cada vez son más los centros que del trabajo con fichas y con cuadernillos están cambiando al trabajo por proyectos.

Hoy en día hablamos de trabajo por proyectos como si fuera una nueva metodología y no nos damos cuenta de que esta forma de trabajar la llevaban a cabo hace años maestros y maestras como es el caso de Monique Frapat. Ella observaba a sus alumnos y se

daba cuenta de qué era aquello que más les llamaba la atención y sobre ello trabajaban posteriormente.

El trabajo por proyectos tiene como punto de partida la actitud de escucha permanente del maestro sobre los intereses de los alumnos. El profesorado capta este interés a través de las preguntas, las propuestas y el contacto diario con los niños.

Díez Navarro (1996) defiende que :

Los proyecto de Trabajo responden a una intención organizada de dar forma al natural deseo de aprender. Parten de un enfoque globalizador abierto, para provocar aprendizajes significativos, partiendo de los intereses de los niños y las niñas y de sus experiencias y conocimientos previos. (p. 31)

Estos temas de trabajo surgen del contexto diario, del interés, iniciativa y deseo de aprender de los alumnos, aunque siempre sujetos a unos ejes metodológicos. Los centros de interés sobre los que se van a trabajar parten de los conocimientos y experiencias previas que tienen los alumnos y las actividades que se desarrollan, se diseñan en función de esos temas establecidos.

Esta forma de trabajo por proyectos se caracteriza por su enfoque globalizador ya que a partir de un centro de interés y de las actividades propuestas se trabajan todas las áreas que conforman el currículo de Educación Infantil.

El entorno del niño es muy enriquecedor desde el punto de vista del aprendizaje. De él le llegan multitud de estímulos que asimila e incorpora a su bagaje personal. En el periodo de Educación Infantil el niño se encuentra en una etapa evolutiva en la que muestra gran interés por todo lo que le rodea, de forma que el aprendizaje se produce de una forma constante y natural.

Por todo ello, el alumno no solo aprende aquello establecido en el currículo escolar y que el maestro desarrolla en el aula, sino todo lo que desea y le interesa. Como hemos dicho se encuentra inmerso en un proceso de aprendizaje constante.

Díez Navarro (1996) nos explica de donde salen verdaderamente los temas de estudio en los proyectos:

Fue Kilpatric, representante de la Escuela Nueva, quien, a principios del siglo XX, diseñó este enfoque. Parte de una concepción de aprendizaje, al establecer que el niño no aprende de modo fragmentado, sino globalmente y a partir de las situaciones de la vida cotidiana. Esto requiere que los temas de estudio surjan del auténtico interés y experiencias de los niños y no de temas artificiosos organizados en materias e impuestos desde una perspectiva adulta. El objetivo de la educación, desde este enfoque, no sería pues la adquisición mecánica de contenidos en torno a unas materias, sino de los procedimientos precisos para aprender de modo autónomo. (p. 33)

4.1.1. Fases en el desarrollo de un proyecto

La improvisación no tiene cabida en el diseño de un proyecto, pero si la flexibilidad. Un proyecto es una forma de trabajo bien organizada con un esquema que es susceptible de cambio según las reacciones que provoque a quienes va dirigido. Dependiendo de las preguntas, curiosidades, actitudes y emociones que expresen los niños, se hará más hincapié en unos aspectos u otros.

Este es un sistema de trabajo “vivo” , en el que el maestro interactúa con los alumnos , y de ello depende su desarrollo.

Segun Díez Navarro (1996) las fases por las que pasa un proyecto son las que vamos a ver a continuación, estas fases han sido ampliadas con información recogida de Aguilar Liébana (2010):

1. Elección del tema de estudio: El punto de partida es la elección de un tema, y este asunto no es banal, pues hay que hacerlo a caballo entre lo que los niños y niñas proponen y lo que el profesor quiere. El criterio principal, sin embargo, es que la temática interese a los niños o que encontremos la manera de hacerla interesante. El tema no tiene por qué surgir de forma “ordenada y lineal”. A veces, dentro de un proyecto pueden surgir otros, o transcurrir dos paralelamente en el tiempo, o que uno conduzca al siguiente; otras veces hay que abandonar un proyecto porque otro resurge con más fuerza; otras hay “tiempos muertos” entre un proyecto y otro. Pero en general , un proyecto empieza cuando otro se acaba, cuando hemos alcanzado los objetivos que pretendemos o sencillamente cuando decae el interés por el precedente. El tema surge bien a propuesta explícita de los alumnos, porque traen algo interesante a clase, una noticia, un animal

y otras veces, a propuesta del docente en función de los intereses descubiertos en el alumnado por la observación en sus juegos o por la escucha de sus conversaciones. Sea cual sea la forma de llegar a esta elección, incluso si el profesor tiene una razón tan poderosa como es su propio interés o su amor por cierto tema que con seguridad transmitirá a los niños, es fundamental que los niños y niñas lo sientan como suyo, que suponga un reto, un conflicto, una aventura para todos, que el maestro les devuelva a ellos la responsabilidad de lo que aprenden.

2. Que sabemos y que queremos saber: En la siguiente etapa investigamos sobre las ideas previas de los alumnos, sobre lo que saben del tema y lo que desean saber. Suele tener lugar en los momentos de asamblea y juego simbólico, y consiste precisamente en eso, en aportaciones orales, preguntas, propuestas de actividad, que los docentes recogen para diseñar secuencias didácticas. Este momento tiene lugar no solo al principio del proyecto, sino que se retoma también en proceso, para no perder el “rumbo” en el desarrollo del mismo. También nos sirve para darnos cuenta de nuestros avances.

3. Comunicación de las ideas previas y contraste entre ellas: En las conversaciones en corro, cuando todo el mundo habla de lo que sabe o no sabes de lo que quiere aprender, cuando surgen las propuestas y las ideas, es habitual y muy natural que no todos los niños y niñas tengan conocimientos similares sobre las cosas, sino diferentes y variados. Es un momento fecundo de intercambio y contraste, en el que el lenguaje no es en absoluto imitativo sino vehículo de comunicación, de almacenaje de ideas, que genera conflictos, preguntas, creaciones y pensamientos. Este contraste entre los saberes de partida y los nuevamente adquiridos es el motor de progreso del proyecto. Digamos que este finaliza cuando ya no queremos saber más, o cuando los saberes adquiridos nos han permitido solucionar la situación de partida.

4. Búsqueda de fuentes de documentación: El siguiente paso es buscar entre todas las fuentes y recursos donde se hallen las respuestas a nuestras preguntas. Y estas, cuanto más divertidas y variadas, mejor.

Esta fase se relaciona directamente con el desarrollo de la autonomía y el concepto pedagógico de aprender a aprender, pues para los niños y niñas supone una selección de lo que es relevante para sus intereses, para la consecución de sus objetivos y no de otros. Se revaloriza la palabra escrita como fuente de información y disfrute, pues en los li-

bros, en los documentos escritos, encontramos muchas respuestas a nuestras preguntas y muchas preguntas nuevas. Asimismo, favorece las interacciones interpersonales. En los proyectos todo se construye con la aportación de todos y todas. Lo que cada uno tiene que decir, lo que trae a clase, lo que encuentra en un documento, nos enriquece, o incluso se contradice con lo que dice otro, dando la oportunidad de discutir, comprobar, verificar, buscar la mejor solución. El maestro puede y debe aportar informaciones como un miembro más del grupo clase, por ello forma parte de su competencia asegurar unas fuentes de información mínimas que él o ella considere relevantes por si estas no llegan a clase desde las familias o el alumnado.

El papel de la familia en la escuela cobra así un papel diferente, porque ya no está informada, sino que participa con sus aportaciones en el proceso de aprendizaje del grupo. Además, comparte con la escuela métodos y temas, y tiene un objeto común con su hijo o hija y los compañeros de clase que es aprender de algo y para algo.

5. Organización del trabajo: Es en esta fase cuando la educador organiza, diseña y programa las tareas propiamente dichas.

- Fijando objetivos.
- Haciendo una primera distribución del tiempo.
- Organizando el espacio y los recursos del modo más adecuado.
- Organizando también las actividades de un modo secuenciado y garantizando que los procedimientos de adquisición de conocimientos sean variados, apropiados y que no presenten riesgos.
- Definiendo pautas de observación mediante guías que permitan ajustes periódicos.
- Estableciendo pautas de colaboración con las familias y con el entorno.

6. Realización de actividades: Es la fase en la que realizaremos todo aquello que nos hemos propuesto. Cuidaremos especialmente de que las oportunidades sean diversas para todos y que todos puedan participar activamente, en el grupo grande, en pequeños grupos o individualmente. En la realización de actividades se van “asentando” los contenidos, disfrutando con los logros, interactuando, jugando. Pero no se trata de hacer por hacer, o rellenar fichas que guardamos en nuestro casillero sin más finalidad que el do-

cente diga al alumno “muy bien, puedes guardarlo” . Son actividades que ponen en marcha el desarrollo integral de los niños y que moviliza el mayor número de sus capacidades.

7.Elaboración de un dossier: Donde se recogen las síntesis del trabajo realizado, tanto para que quede en la clase y nos sirva de memoria o recuerdo con el que poder recrearnos en más ocasiones , como también para el maestro donde se recogen observaciones individuales, aspectos para evaluar la actividad, datos, etc.

8.Evaluación de lo realizado: Aunque ya hemos especificado que se realiza a lo largo de todo el proceso, en esta fase se comprueba con los niños qué preguntas han sido respondidas, qué propuestas se han hecho, cuáles quedan pendientes, etc. Sirve para que el grupo tome conciencia de la cantidad de cosas nuevas que juntos han aprendido, qué camino han seguido para ello y qué dificultades han encontrado.

En el trabajo por proyectos el protagonismo del educador es muy sutil y se sitúa en una posición que deja a los alumnos reaccionar de manera natural ante el aprendizaje , cuestionar los temas que se plantean en clase y cometer errores sin anticiparse ni coartar sus respuestas, potenciando el descubrimiento que se pretende. Esto favorece el respeto a la diversidad y a la personalidad individual, por lo que el proyecto colectivo se enriquece de manera notable con las aportaciones personales.

4.1.2. ¿En qué se diferencia el trabajo por proyectos de una programación convencional?

Las maestras que sirven de referencia por su destacada aplicación de los proyectos de aprendizaje en el aula de infantil, aportan prioritariamente recursos, competencia profesional y modelos a seguir en nuestro propio proceso. Faltan estudios sistemáticos como el de Díez Navarro (1996) que aporten a los estudiantes de grado esos contenidos de aprendizaje tan actuales pero tan escasos. Seguimos sus aportaciones para presentar las diferencias más destacadas entre la forma de trabajar de los proyectos y la de las fichas en los siguientes puntos:

1. Los temas parten de las propuestas e intereses infantiles y no de un tema motivado artificialmente desde fuera por el adulto. Así, los temas surgen, no se provocan.

2. Se tienen en cuenta lo que ya saben los niños y lo que quieren saber. En la programación convencional se parte de una evaluación inicial a principio de curso para establecer cuál es el nivel de los niños, pero no al principio de cada unidad didáctica.
3. La programación primera es provisional y varía en su desarrollo. Precisa un diseño abierto que se adapte a la evolución de los acontecimientos. El desarrollo de la programación convencional está mucho más limitada por lo establecido previamente.
4. Los tiempos previstos son flexibles y aproximados.
5. Los errores se valoran positivamente como pasos necesarios de todo aprendizaje y no como aspectos negativos a eliminar.
6. El proyecto es un fin en sí mismo y no una excusa para forzar la integración de contenidos. No existe una preocupación por cubrir todos los contenidos en cada proyecto, sino más por desarrollar las capacidades necesarias para provocar aprendizajes autónomos. Así, la interrelación entre áreas se da de modo natural y no se busca una conexión forzada entre ellas.
7. Priman procesos sobre resultados. La evaluación no se concibe únicamente del resultado final, sino de un modo procesual: al inicio, durante todo el proceso al terminar el proyecto.

Trabajar por proyectos es todo un reto. Fundamentalmente porque aunque no se necesiten condiciones materiales especiales, requiere un esfuerzo añadido por parte del docente para elaborar dicho material; puesto que a diferencia de las programaciones convencionales, no viene diseñado por las editoriales. Es un material más adaptado a los intereses particulares de los niños concretos que integran el aula.

Este nuevo enfoque nos permite llevar a cabo una educación individualizada y globalizadora con la que se pretende conseguir el desarrollo integral del niño a partir de sus propios intereses.

El éxito de esta forma de trabajar por proyectos requiere un cambio de actitud de los maestros y una coordinación y colaboración constante entre todos aquellos docentes que forman el ciclo de Educación Infantil.

4.2. EL JUEGO

4.2.1 Concepto y definición de juego:

Gómez Vidal (2008) sostiene que:

Para el filósofo e historiador *J. Huizinga*, el juego se define como “ una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente.(p.8)

Es decir, para este autor el juego se entiende desde la completa libertad. El niño decide si quiere jugar o no, cuándo y con quién. El juego en sí mismo debe de producir satisfacción, alegría y disfrute por el proceso en sí y no por el resultado final.

El juego infantil es mucho más que diversión y esparcimiento, considerarlo solamente en esta vertiente lúdica es muy limitado y empobrecedor. En el proceso de desarrollo y aprendizaje del niño, el juego es fundamental. Es una de las actividades básicas de la infancia, es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social en los niños. El juego es una actividad que surge de forma espontánea en los niños y que les permite relacionarse con su entorno tanto natural como social, descubrir sus capacidades, desarrollar roles de la vida cotidiana, asumir reglas y exteriorizar emociones y fantasías.

El juego es una actividad universal e intemporal, los niños de todas las culturas juegan. Las características del juego varían en función de la etapa evolutiva en la que se encuentre el niño y de su contexto cultural.

Las características del medio social y cultural en el que el niño crece y se desarrolla influyen en la experiencia lúdica de los niños, directamente relacionada con el juego. Por ello, aunque el juego como he dicho anteriormente es universal, tendrá diferentes aspectos según la cultura en la que se produce.

Como conclusión, podemos afirmar que una vez cubiertas las necesidades básicas, el juego es esencial en el desarrollo del ser humano sobre todo en la etapa infantil.

Dentro del ámbito escolar el juego, es además de una forma de aprendizaje una guía muy importante que le permite al profesional a través de la observación detectar en qué momento se encuentra el niño respecto al aprendizaje y a su desarrollo. Esto le permite proyectar su labor educativa en función de los intereses, necesidades, deseos y conocimientos que el niño tiene.

La actividad del juego tiene un gran valor en sí mismo y es que a cualquier edad produce satisfacción , alegría y disfrute. Además estimula y activa al mismo tiempo el cerebro y el cuerpo en los niños. Les permite adquirir conocimientos, destrezas e información, ser perseverante en el esfuerzo , desarrollar la concentración y tomar conciencia de sus capacidades y limitaciones.

También ofrece otras ventajas como proporcionar al que interviene en las situaciones de juego, concentración ,estimulación y motivación. Además de formar parte de una experiencia relajante y sin las presiones inherentes a otras situaciones cotidianas en las que interviene el niño, el juego le permite interactuar con su entorno y con sus iguales , aprendiendo a compartir con ellos sus experiencias . Aunque en ocasiones el juego en soledad también es muy enriquecedor.

Proporciona seguridad y autoestima y ayuda a establecer lazos afectivos con los demás. El niño aprende a respetar las normas consensuadas por el grupo que juega ,desarrollando actitudes de tolerancia ,respeto, comprensión y empatía. Todo ello le permite aumentar su grado de independencia.

Ante situaciones de conflicto derivadas del propio juego , el niño aprende a resolverlas unas veces con la intervención del adulto y otras de forma autónoma. Desarrolla tolerancia a la frustración.

En los niños pequeños la etapa previa al juego es la exploración, que lleva al individuo a la adquisición de aprendizajes posteriores considerados ya como juego.

Como afirma Sutton-Smith: “La exploración suele preceder al dominio que en ocasiones precede al juego y no son siempre fácilmente diferenciales.” (R. Moyles, 1990, p. 34)

El juego puede ser libre o dirigido.

Una de las funciones del profesor es plantear situaciones de juego libre y dirigido para cubrir las necesidades de aprendizaje de los niños.

El juego libre es el que se puede considerar verdaderamente lúdico. El niño explora y aprende de todos los estímulos visuales y auditivos que le llegan del entorno, de las actitudes, respuestas y situaciones que derivan del juego. Le abre un amplio abanico de posibilidades de aprendizaje.

Los niños cuanto más pequeños son y en relación con su inteligencia necesitan más juego exploratorio. En la edad preescolar esta exploración se fundamenta en la experiencia adquirida en su ámbito familiar y social.

Con el juego dirigido el adulto pretende que el niño alcance ciertos objetivos de aprendizaje que él ha programado anteriormente en las diferentes áreas. Para ello plantea actividades de juego de forma lúdica y entusiasta. De esta forma el niño adquiere conocimientos y desarrolla aprendizajes divirtiéndose.

El aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego como respaldan declaraciones como “ El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (R. Moyles, 1990, p. 38). Otra declaración que nos ayuda a entender la importancia del juego es “ el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia... los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones casuales , el poder de discriminar, de establecer juicios, de analizar y de sintetizar, de imaginar y de formular” (R. Moyles, 1990, p. 38)

Monique considera que cuando los niños participan en esa gran aventura que es el juego, tienen un único deseo y preocupación: participar. Ella a partir del juego libre y de las propias exploraciones de los niños y niñas pasa progresivamente al juego dirigido.

4.2.2. Características del juego:

Según Gómez Vidal (2008) la mayoría de los estudios actuales atribuyen al juego una serie de características:

- “Es una actividad placentera”: El juego es una actividad lúdica en sí misma que produce regocijo, agrado y complacencia.

- “El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario”: El juego surge de forma natural e instintiva. Si el juego es impuesto y obligado pierde su carácter lúdico y por lo tanto su esencia. Los niños y niñas no deben sentirse presionados en el momento de jugar , en ese caso se estaría desarrollando una actividad que puede ser válida para el aprendizaje pero que poco tiene que ver con el juego.
- “El juego tiene un fin en sí mismo”: El juego debe ser un medio para acabar con el aburrimiento y favorecer la diversión y la espontaneidad del niño. No se juega para conseguir un objetivo concreto, lo importante es el proceso, con el que el niño crece en todos los sentidos.
- “El juego implica actividad”: El juego conlleva actividad física y psíquica. El niño al jugar se desarrolla motrizmente, se comunica, imita situaciones de la vida cotidiana y explora. Todo juego implica actividad. Aunque el juego sea más sedentario y la actividad no sea motora, conlleva actividad psíquica.
- “El juego se desarrolla en una realidad ficticia”: Cuando el niño juega crea una realidad paralela, ficticia. En ella, el niño es el protagonista y quien decide en todo momento como se desarrollan los hechos. Se sumerge en un mundo imaginario donde todo es posible.

A pesar de nuestras exigencias y de nuestros deseos de que se conviertan prematuramente en pequeños sabios los niños siguen jugando constantemente.

Los niños juegan con ímpetu, con entusiasmo, con insistencia, con pasión... en cualquier momento del día , y cualquier situación es apropiada para jugar. Se abstraen de la realidad circundante y quedan inmersos en su mundo de fantasía. Para los niños el juego es una necesidad, no solo una fuente de placer.

Díez Navarro (2011) sostiene lo siguiente:

Los niños siguen jugando con fruición, con ahínco, con apasionamiento. Juegan aplicada y sistemáticamente. Juegan a favor de sí mismos. Por placer y por necesidad. Se envuelven en su mundo fantástico desde buena mañana, hasta que caen rendidos por la noche. Y se les ve jugar en el cuarto de baño, mientras comen, pintan o esperan. (p.23, 24)

Sin embargo últimamente el juego está infravalorado, se priorizan otras actividades que se consideran más “útiles” como aprender idiomas, informática y otros aspectos culturales. Tenemos prisa, quemamos etapas pretendiendo que los niños maduren y sean autónomos y responsables antes de tiempo. Pero aunque el juego es cosa de niños y a veces se intenta coartar su ejercicio, es transcendental para su desarrollo.

El jugar es uno de los más claros síntomas de normalidad y salud. Si un niño no juega es que tiene algún problema, algo no funciona bien a nivel físico o psicológico. Esta situación es un indicativo preocupante, ante ella salta la alarma y los maestros y especialistas (psicólogos, orientadores...) reaccionan, diagnostican e intervienen.

El juego estructura el psiquismo del niño. El tipo de juego que realiza nos indica en que momento de su desarrollo está.

El niño desde que nace está íntimamente ligado a su madre. Para que el niño juegue de forma satisfactoria, la madre le ha tenido que transmitir cariño, ilusión, ternura ... Ha tenido que tener contacto físico con su hijo mediante caricias, besos...

El juego le permite emanciparse en cierta forma de su madre y tener en cuenta a otros miembros de su entorno más cercano, e irse desarrollando de una forma más autónoma.

El niño canaliza y resuelve a través del juego situaciones emocionalmente frustrantes y estresantes que a veces para él son traumáticas. De esta forma supera miedos, situaciones de conflicto familiar, presiones en la escuela ...

4.3. La imaginación y la creatividad

4.3.1. La imaginación:

La imaginación es la facultad humana que nos permite representar mentalmente sucesos, historias ... que no existen en la realidad.

Para Vygotskii la fantasía se construye esencialmente con la experiencia. La riqueza imaginativa está íntimamente ligada a la abundancia y variedad de experiencias acumuladas por la persona. Por lo tanto la imaginación del adulto es mayor que la del niño porque acumula mayor experiencia vital.

La acumulación de experiencias fueron el punto de partida y la base para llegar a realizar los grandes descubrimientos e inventos a lo largo de la historia.

Es conveniente potenciar y favorecer la experiencia del niño que será la base para el desarrollo de su creatividad. Cuántos más estímulos sensoriales tenga, cuanto más experimente, aprenda y asimile, más productiva será su imaginación.

De la ficción a la imaginación ya solo hay un paso en la línea de profundizar en la conciencia de ser el origen de la propia ficción. En la imaginación se mezcla el placer de ser causa y la representación de la meta. (Ruiz, 1992, p. 23)

La imaginación y la creatividad son funciones complejas, que dependen de varios factores. Por tanto a medida que el niño va evolucionando en su desarrollo, estas funciones evolucionan simultáneamente. De esta forma la imaginación y la creatividad son diferentes en el niño y en el joven. La imaginación es diferente en niños y adultos porque depende de la experiencia, que es acumulativa y que aumenta con el paso del tiempo.

Podemos distinguir dos tipos de imaginación: Plástica o exterior y emocional o interior. Ambas se diferencian por la forma y los elementos que las constituyen. La imaginación plástica se construye fundamentalmente con elementos del exterior y la imaginación emocional con elementos íntimos de la persona. Podemos calificar la imaginación plástica o exterior como objetiva y la imaginación emocional o interior como subjetiva. La primera infancia se caracteriza precisamente por la aparición y la distinción de estos dos tipos de imaginación.

4.3.2. Concepto de creatividad:

La creatividad es la capacidad de crear, de innovar y de generar ideas y conceptos que son nuevos, originales y útiles y que satisfacen a su creador y a los demás.

Consiste en encontrar formas de desarrollar distintas cuestiones de modo diferente al tradicional con la intención de conseguir un objetivo.

Es un proceso mental que nace de la imaginación y que se caracteriza por la originalidad.

La creatividad no es exclusiva de artistas y personas especialmente calificadas intelectualmente, sino que todos tenemos un potencial creativo. “Todas las personas pueden ser creativas y lo son de hecho en algún ambiente y en ciertos momentos de su vida. La creatividad es una característica propia de todo ser humano.” (Alcazar, 2013, p. 16)

Basándonos en la conocida teoría de las inteligencias múltiples de Gardner consideramos que ante diversos problemas, todas las personas disponemos en diferente grado, de capacidades resolutivas.

La escuela tiene un papel protagonista en el desarrollo de la creatividad de los niños. La creatividad no es una cualidad innata sino que se puede potenciar y estimular. Por lo tanto los maestros y maestras persiguiendo este fin, diseñan actividades y crean un ambiente favorable no solo en el aula si no en todos los espacios escolares para fomentar el desarrollo de la creatividad y la imaginación. “La creatividad se puede desarrollar a través de un proceso educativo favorable a cualidades como el cambio, la originalidad, la flexibilidad o la imaginación” (Alcazar, 2013, p. 16)

Podemos concluir que todos somos creativos y nuestra creatividad será mayor y más rica en función del ambiente social, familiar y escolar en el que crezcamos.

5. FUNDAMENTACION, DISEÑO, Y PROPUESTA PRÁCTICA

“Educar es lo mismo que poner un motor a una barca...
hay que medir ,pesar, equilibrar... y poner todo en marcha.
Pero para eso, uno tiene que llevar en el alma
un poco de marino... un poco de pirata... un poco de poeta...
y un kilo y medio de paciencia concentrada.
Pero es consolador soñar mientras uno trabaja,
hacia puertos distantes, hacia islas lejanas.
Soñar que cuando un día esté durmiendo nuestra propia barca,
en barcos nuevos, seguirá nuestra bandera enarbolada”
(Gabriel Celaya)

El diseño que a continuación veremos, se basa en el aprendizaje por proyectos, profundizando en aquellas actividades que tienen relación con la creatividad, la música y los conceptos musicales como sonido, ruido y silencio. De esta manera observamos que los alumnos aunque sin preparación musical, son capaces de jugar y explorar todos los rincones del mundo de la música.

5.1 Conceptos de música:

El termino música tiene su origen del latín “music” que a su vez deriva del termino griego “mousike” y que hacía referencia a la educación espiritual la cual era colocada bajo la advocación de las musas de las artes.

Puede decirse que la música es el arte que consiste en dotar a los sonidos y los silencias de una cierta organización.

5.2 Conceptos de silencio:

Silencio procede del latín *silentium* hace referencia a la abstención de hablar o a la ausencia de ruido. El silencio también es un recurso paraverbal que puede utilizarse en medio de una comunicación.

En medio de una conversación, el silencio puede tener distintos significados, como formar parte de la puntuación normal de una frase o tener una carga dramática.

5.3 Concepto de ruido:

Ruido es la sensación auditiva inarticulada generalmente desagradable. En el medio ambiente, se define como todo lo molesto para el oído. Desde ese punto de vista, la más excelsa música puede ser calificada como ruido por aquella persona que en cierto momento no desee oírla.

En el ámbito de la comunicación sonora, se define como ruido todo sonido no deseado que interfiere en la comunicación entre las personas o en sus actividades. “El niño nada en la música, como en la tierra y en el agua. La usa, se envuelve en ella, la canta, la baila, la oye. Se permite dejarse penetrar, ocupar, invadir. Y lo disfruta” (Díez Navarro, 1996, p. 56)

En la etapa infantil y en referencia a la música, diremos que es un área que no tiene que estar tan sujeta a programaciones y a la consecución de objetivos. La música hay que oírla, cantarla, bailarla, disfrutarla y sentirla.

La música está presente constantemente en la vida de los niños, en cualquier situación: Cuando se duermen, para consolarlos cuando tienen algún disgusto o caída, para tranquilizarlos, para entretenerlos, para jugar, para inducirles al movimiento ...pero sobre todo está muy presente en las aulas de Educación Infantil. Es un recurso polivalente que se utiliza en diferentes circunstancias: para formar la fila al entrar y salir del aula, para relajarse, para recoger, para lavarse las manos, para aprender contenidos (abecedario, números, colores, vocabulario, palabras en otros idiomas ...)

Para realizar este trabajo nos hemos basado en la forma de trabajar de Carmen Díez Navarro y Monique Frapat.

Carmen Díez Navarro es una maestra de largo recorrido volcada en sus niños y en su tendencia natural a unir el plano de los afectos y el de las experiencias. Es también una prolífica autora de trabajos y artículos educativos, columnas, poesías y cuentos, que reflejan su aguda sensibilidad y su profundo y polifacético pensamiento pedagógico.

Monique es una profesora de Educación Infantil que ha realizado investigaciones sobre el despertar musical de los niños pequeños. Esto ha provocado una práctica docente

innovadora en la que el niño inventa su música sin ningún tipo de formación previa. Esta maestra recopiló y seleccionó todo lo que grababa en video en sus aulas de Educación Infantil y éstos han pasado a formar parte de documentos de formación.

Lo más interesante de esta profesora es que no recibió formación musical, solo realizaba pequeñas canciones, cuentos cantados etc. hasta que un día llevo a cabo un proceso experimental:

Un día Monique y sus alumnos fueron a una lavandería y cuando llegaron al colegio se dio cuenta de que los niños estaban imitando los ruidos que habían escuchado en la lavandería .Ella les llevó a una clase y allí les dejó que ellos solos experimentaran con esos sonidos que estaban imitando.

En la experiencia de las lavadoras, Monique renuncia a su papel de profesora y convierte su clase en una auténtica lavandería. Así comprendió cómo es la imitación de ruidos.

Monique agrupaba a sus alumnos y entre todos tomaban la decisión de qué hacer. Ella participaba pero no dirigía la clase, les ayudaba a construir pero las ideas surgían de ellos. Así los niños se sentían más identificados ya que elegían ellos el tema.

Esto como hemos dicho anteriormente, es el fundamento del trabajo por proyectos.

La observación de los comportamientos espontáneos de los niños, como por ejemplo en el recreo, le llevaron a la conclusión de que los niños son ruido y movimiento aunque la escuela lo intente canalizar. Debemos tenerlo en cuenta y no evitarlo.

Monique Frapat distingue tres momentos en el proceso:

1. Exploración: Monique trabaja con la mitad de la clase y lo que van descubriendo los niños se lo enseñaran después a los demás. Los niños tienen un tiempo de exploración. Por lo general los alumnos no han tenido la oportunidad de relacionarse con el sonido en la familia y menos en el colegio porque no se lo permiten.
2. Juegos dirigidos: La profesora les guía.
3. Improvisación: Hacen música desde lo espontáneo.

Díez Navarro (1996) sostiene lo siguiente:

Hay quienes sueñan una escuela bien pertrechada de cuadros, de árboles, de ordenadores, de música, o de programaciones a todo color. Escuelas diversas, pero seguramente todas ellas muy llenas de vida, porque vienen apadrinadas por el afecto y la ilusión de cada una de las personas que les otorgan un lugar en sus sueños. Todo menos una escuela parada, absurda, caduca, exigente, triste.(p.28)

5.4 ¿POR QUÉ ELEGIR UN TRABAJO POR PROYECTOS?

En este Trabajo de Fin de Grado he realizado un estudio estableciendo una comparativa de dos sistemas muy diferentes de trabajar: el convencional con textos y fichas, y el de proyectos cuyos materiales se elaboran a partir de los intereses del niño. Esto lo he podido llevar a cabo gracias a las experiencias acumuladas durante el practicum I, en el curso 2012/13 y el practicum II, en el curso 2013/14. Realizadas ambas en el colegio público “Nuestra Señora del Villar” de Laguna de Duero (Valladolid).

En el primer periodo de prácticas (2012/13) trabajábamos a través de textos y fichas ya elaborados por las editoriales con niños de cinco años.

En el segundo periodo de prácticas (2013/14) hemos trabajado a partir del método por proyectos con niños de cuatro años. En esta aula he podido observar cómo se desarrollaba un trabajo creativo y libre, que deja que el alumno se exprese y muestre sus intereses. En este trabajo por proyectos he intentado aportar actividades que contenían un cierto nivel de creatividad y espontaneidad siempre con un fondo musical.

Para fundamentar el trabajo por proyectos he realizado varias entrevistas a los profesores que son los que han planteado y llevado a cabo este cambio. Después de varias reuniones he llegado a las siguientes conclusiones:

-Es una forma de trabajar más comprometida, ya que los profesores deben involucrarse mucho más. Esto hace que el trabajo en el aula dé a los maestros una satisfacción profesional que conlleva el ir a trabajar con ilusión y con ganas.

-En cuanto al espacio, el trabajo por proyectos permite acomodar el aula a la situación en concreto.

-Se adecúa también la forma de trabajar y el proyecto en sí a las características del alumnado. Se consigue una mayor flexibilidad para interactuar con los niños individualmente.

-Las fichas te condicionan mucho ya que las familias de los alumnos se gastan un dinero en comprar los cuadernillos del curso y por lo tanto si se decide trabajar con ellos se deben hacer la mayoría. Esto hace que los maestros se sientan condicionados al tener que realizar cierto número de fichas y a veces se hagan de cualquier manera por tenerlas rellenas y los alumnos así no aprenden. Además las fichas tienen un margen muy corto, que no se salgan cuando colorean, que escriban mejor, que rodeen las letras con más cuidado... etc

-Las fichas es trabajo en papel, para todas las aulas igual y aunque cambie la editorial todas son de formato parecido.

-A la hora de evaluar sí es más sencillo el método de las fichas, pero la función de un colegio no es evaluar continuamente sino enseñar y hacer que los alumnos aprendan. No por evaluar más los alumnos van a aprender más , solo tendrán mayor presión pero no mayores conocimientos.

-Los proyectos son más abiertos y se adaptan mejor al nivel individual de cada alumno. De cara a los alumnos permite que se acomode al nivel de cada niño. En un aula de veinticinco niños hay muchos niveles y esto con las fichas no se puede regular, ya que todas las fichas son iguales para todos.

-Para motivar hay que estar motivado. La forma de trabajar de los proyectos parte de la motivación y del convencimiento del profesorado. Es una manera muy buena de motivar a los alumnos ya que son ellos los que llevan las riendas del proyecto aunque dirigidos por el maestro.

-Un mismo proyecto se puede adaptar a diferentes colegios. Todos tendrán un denominador común pero resultarán diferentes porque cada centro tiene unas particularidades y una forma de explotarlas. También serán diferentes los recursos que posean tanto económicos como ambientales, del entorno . Según la zona en la que se encuentre ubicado el centro puede tener cerca un planetario, un teatro, un parque, un área rural, etc.

-El trabajar por proyectos implica una mayor complicación en la organización del nivel y del ciclo en el que se desarrolla. Esto hace que el trabajo sea mayor para los docentes.

-Existen posturas intermedias, como las de coger el método fichas y ampliarla. También existen métodos en los que vienen los proyectos hechos, con información y actividades.

5.5 ¿Dónde está en silencio? ¿Dónde está el sonido?

Para entender la idea que tienen los alumnos sobre el silencio he grabado unos vídeos en los cuales, los alumnos y yo intentábamos intuir tanto los ruidos como el silencio del entorno.

Para ello hemos colocado en la pizarra digital un semáforo con un micrófono, el semáforo es verde pero cada vez que van subiendo los decibelios se va cambiando a naranja o a rojo.

Dentro del aula los niños han intentado escuchar el silencio, algunos han dicho:

- “y si cerramos los ojos podemos oírlo”
- “el silencio es estar callados”
- “el silencio es cuando no hay ruido”
- “y cuando el semáforo se pone rojo es porque gritamos y nos duele la garganta”
- “cuando estamos por la noche en la cama no se escucha nada, estamos en silencio”
- “la clase de al lado está gritando”
- “no hay silencio porque Adriana mueve la silla” .

Un niño me ha querido contar que estuvo en un sitio donde había silencio, me lo contó de la siguiente manera: “He ido a un castillo donde había silencio, había que estar callado para oír el silencio”

Después del intento de encontrar el silencio hemos salido a cazar ruidos al patio del colegio, algunas de sus reacciones a los sonidos que se escuchaban han sido las siguientes:

- “el aire, cuando sopla muy fuerte”
- “camiones”
- “los pajaritos pequeñitos”
- “no es la hora del patio por eso no se oyen niños”
- “una moto”
- “una ardilla cuando salta en el árbol”
- “la sirena del cole suena muy fuerte”.

Al concluir la actividad, les he pedido que al salir del cole reflexionaran y pensarán en lo que habíamos hecho. Que se fijaran en los ruidos de la calle y de su casa pero sobre todo en el silencio de la noche.

Al día siguiente nos hemos centrado en averiguar cómo suena el silencio.

Les he dicho que vamos a escuchar una canción, pero no he puesto ninguna. Era la canción del silencio, aunque el silencio no ha durado mucho tiempo porque enseguida se han comenzado a escuchar reacciones en voz baja como:

- “no se oye nada”
- “claro no se oye nada porque los niños de la otra clase están gritando”
- “¿de dónde sale la música?”
- “yo no he oído nada”
- “¡solo se escucha silencio!”

Después de esta experiencia y como ya hemos dicho anteriormente que los proyectos son globalizadores, les he propuesto dibujar el silencio. Así hemos desarrollado una actividad artística completa ya que dentro de una actividad musical como es la búsqueda del silencio, hemos realizado una plástica.

Los dibujos resultantes son muy reveladores. Muchos niños al no tener claro el concepto del sonido se han lanzado a coger colores y plasmarlos de manera espontánea sobre el

folio. Otros han pensado en las situaciones en las que creen encontrar el sonido y me las han explicado de la siguiente manera: cuando están solos en el campo, cuando es de noche o cuando hay lluvia y la gente se mete en casa y en la calle no hay nadie.

Otros han optado por dibujar directores de orquesta. Con la profesora de arte y movimiento han estudiado alguna obra musical y por tanto conocen al director de orquesta y algunos de los instrumentos. Esto nos muestra que los niños todo lo relacionan y enlazan.

Para finalizar esta experiencia musical les he mandado cerrar los ojos y que se imaginen su canción favorita. Estando en silencio en clase y con la canción que ellos quieren en su mente, mueven la cabeza como si la estuviéramos escuchando en clase bien alta.

De esta manera les estamos incitando a ser creativos, a no tener que darles todo hecho sino que ellos mismos son los que se imaginan la canción.

Como conclusión y gracias a las preguntas y la experiencia que hemos llevado a cabo me he dado cuenta de que los niños no conciben el silencio como parte de la música. Para ellos la música siempre suena, pero el silencio es parte de la música también.

1. CONSIDERACIONES FIANLES, CON- CLUSIONES

En este trabajo se ha partido de la base que es el trabajar por proyectos, una de las autoras en las que hemos fijado la atención es Carmen Díez Navarro. Carmen es una maestra que ejerce como profesora en una escuela infantil y que su metodología se basa en los proyectos, hemos buscado información en muchas de sus publicaciones y hemos cogido datos y nociones importantes sobre el tema.

Pero sin duda una de las mayores influencias en esta materia es Monique Frapat. Maestra francesa cuya metodología se basa en el trabajo por proyectos vinculados al área musical. Esta autora y sus experiencias en el aula de infantil, nos han ayudado mucho a encauzar este Trabajo de Fin de Grado.

Como hemos visto en apartados anteriores, el trabajo por proyectos necesita de cooperación y colaboración por parte de todos los miembros del aula lo que hace que este sea un modo de trabajar más integrador y mucho más dinámico que metodologías anteriores. Esta diferencia la he podido observar en las aulas gracias a mis prácticas ya que he tenido la oportunidad de trabajar con los dos tipos de metodologías.

En la actualidad se está empezando a cambiar del método convencional al trabajo por proyectos, esto se debe a que los maestros se dan cuenta que las fichas coartan la iniciativa y la creatividad de los alumnos. Aunque como hemos visto en las entrevistas a diferentes maestros, significa un mayor trabajo y dedicación para ellos que después se verá recompensado a la hora de ponerlo en práctica en el aula y ver la colaboración y el entusiasmo de los alumnos.

Porque en infantil no se puede pretender tener una clase llena de alumnos sentados en sus sillas sin moverse y haciendo fichas, unas detrás de otras. Los niños necesitan explorar y compartir sus inquietudes con otros compañeros o con la maestra. Y una de las maneras de llevar a cabo esta exploración, es el juego, actividad básica en la infancia de un niño.

Una vez hemos tenido claro que el trabajo por proyectos es lo que más nos entusiasma, hemos realizado junto con la ayuda del maestro que nos acompaña en el aula, una serie

de actividades que forman parte de un proyecto y que tienen relación con la música. En este caso hemos podido sacar algunas conclusiones claras como que los niños entienden que es el sonido y tiene su particular pensamiento de que es el silencio, pero el silencio nunca lo conciben como parte de la música.

El juego, la música, la creatividad y la imaginación son parte esencial en una educación activa, participativa e individualizada que tiene como objetivo fundamental lograr el desarrollo integral del niño, que con el tiempo se convertirá en un adulto útil e integrado en la sociedad a la que pertenece.

6. REFERENCIAS

- Aguilar Liébana, B. A. (2010). *Los castillos*. ANAYA EDUCACIÓN .
- Alcazar, A. (2013). *Creatividad y educacion muscial: actualizaciones y contextos*. Barcelona: Dinsic.
- Díez Navarro, M. (1996). *La oreja verde de la escuela*. Madrid: LA TORRE.
- Díez Navarro, M. (1996). *Proyectando otra escuela*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Díez Navarro, M. (2006). *Coleccionando momentos*. OCTAEDRO.
- Díez Navarro, M. (2011). *Los pendientes de la maestra*. Barcelona: Grao.
- Frapat, M. (1990). *L`invention musicale á l`ecole maternelle*. Versailles, CNDP-CRDP.
- Frapat, M. (1984). *Et pour conclure un bel exemple*. Musiques Apprendre .
- Gomez Vidal, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Martínez Criado, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: OCTAEDRO.
- R. Moyles, J. (1990). *El juego en la educacion primaria*. Madrid: EDICIONES MORATA.
- Ruiz, R. O. (1992). *El juego infantil y la construccion social del conocimiento*. Sevilla: ALFAR.
- Vygotskii. (1998). *La imaginación y el arte en la infancia*. Ediciones Akal.

7. ANEXOS

Estos son algunos de los dibujos que más me llamaron la atención de la actividad realizada que realizamos en clase en la que teníamos que dibujar el sonido.









