



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**Del garabato al realismo: propuesta
para trabajar a Kandinsky en las
diferentes etapas del dibujo infantil de
Luquet mediante el Aprendizaje
Basado en Proyectos**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CAMPUS DE SORIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA: IRENE LOBERA MAGALLÓN

TUTOR: JUAN CARLOS FERNÁNDEZ DEL ALAMO



RESUMEN:

Este Trabajo de Fin de Grado pretende demostrar con un enfoque teórico y práctico que el arte abstracto y concretamente el de Kandinsky puede convertirse en el eje principal de una propuesta de Aprendizaje Basado en Proyectos para Educación Infantil. Empleando las etapas del dibujo infantil de Luquet se busca diseñar una intervención que respete el ritmo evolutivo de cada alumno, potenciando su creatividad, expresión de emociones e interés por el arte, ajustándose a las indicaciones curriculares de las leyes vigentes. En resumen, se busca ofrecer un modelo accesible que mezcle la normativa, la teoría del desarrollo y el trabajo docente para educar a niños capaces de entender el mundo que les rodea y despertar su interés por transformarlo.

PALABRAS CLAVE: Arte abstracto, Kandinsky, Aprendizaje Basado en Proyectos, etapas de Luquet, dibujo infantil, Educación Infantil.

ABSTRACT:

This Final Degree Project seeks to demonstrate, through both theoretical and practical perspectives, that abstract art, particularly Kandinsky's, can serve as the central axis of a Project-Based Learning proposal for Early Childhood Education. Using Luquet's stages of children's drawing as a framework, the intervention aims to respect each pupil's developmental pace, fostering creativity, emotional expression, and an interest in art, while remaining aligned with current curricular guidelines. In essence, the Project aspires to offer an accessible model that weaves together legislation, developmental theory, and classroom practice, empowering children to understand the world around them and inspiring them to transform it.

KEYWORDS: Abstract art, Kandinsky, Project-Based Learning, Luquet's stages, children's drawing, Early Childhood Education.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN	3
JUSTIFICACIÓN	4
OBJETIVOS	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
2. MARCO TEÓRICO	7
MARCO LEGISLATIVO	7
¿Cómo se trabaja el arte plástico en Educación Infantil en la LOMLOE?	7
¿Cómo se trabaja el arte plástico en Educación Infantil en la legislación de Castilla y León?	8
METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)	9
EL ARTE COMO RECURSO EDUCATIVO	12
El dibujo infantil según Luquet	12
Propuestas educativas que utilizan el arte como recurso	15
Kandinsky y el arte abstracto en educación infantil	16
3. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: ¿Lograremos entrar en el museo Kandinsky?	19
CONTEXTUALIZACIÓN:	19
TEMA Y JUSTIFICACIÓN:	19
OBJETIVOS:	20
COMPETENCIAS:	20
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	22
SABERES BÁSICOS:	24
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:	25
EVALUACIÓN:	25
ESTRUCTURA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:	26
TABLAS DE ACTIVIDADES:	28
4. AUTOEVALUACIÓN	35
5. CONCLUSIONES	38
6. BIBLIOGRAFÍA	39
ANEXOS	42

1.INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia el arte ha sido un elemento muy importante en el desarrollo de la creatividad y la expresión, sobre todo en la infancia. Desde las primeras civilizaciones el arte (como la pintura, la escultura o los símbolos) se ha usado para comunicar ideas, emociones, experiencias o la manera de ver y entender el mundo. Esta necesidad de expresarse a través de imágenes ha acompañado al ser humano desde siempre. Como señala Eisner (2004), el arte es un lenguaje que permite al niño comunicar aquello que aún no puede expresar con palabras.

El dibujo es muy importante en la infancia ya que es una de las manifestaciones más tempranas y espontáneas. Desde que somos pequeños comenzamos a utilizar el dibujo como una herramienta de comunicación y exploración. Mucho antes de dominar el lenguaje oral somos capaces de expresarnos mediante trazos, colores y formas. El dibujo es una de las primeras formas de representación, lo que lo convierte en una herramienta fundamental en educación infantil.

Dibujar no es solo una manera de hacer cosas bonitas estéticamente, también es un proceso en el que los niños trabajan múltiples capacidades. Se desarrollan habilidades emocionales (expresión o gestión de sentimientos), cognitivas (observación y atención) y motores (coordinación ojo-mano y motricidad fina). Por todo esto, es tan necesario darle la importancia que se merece en la etapa de educación infantil, porque favorece el desarrollo integral de los niños. Según Lowenfeld y Brittain (1970), el arte infantil favorece la libertad, la creatividad y el desarrollo emocional del niño cuando se le permite expresarse sin restricciones.

Uno de los autores que más estudió por comprender el dibujo infantil es Henri Luquet, que propuso un modelo teórico en el que explica las etapas evolutivas del dibujo. Observó que con el paso del tiempo el dibujo de los niños pasa por diferentes fases, desde el garabato del principio hasta dibujos más estructurados y cercanos a la realidad. Según él, cada etapa refleja una mejora de las habilidades gráficas, pero también de las comprensivas y representativas.

Conocer estas etapas es muy útil a la hora de diseñar propuestas educativas. Entender en qué momento educativo está cada niño nos permite proponer actividades ajustadas a su nivel de desarrollo y así no exigirles unos resultados que todavía no están preparados para

conseguir y así respetar sus ritmos. Por eso a lo largo de este trabajo las actividades que plantearé estarán diseñadas adecuadamente para la etapa en la que se encuentren esos alumnos.

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de fin de grado pretende en primer lugar, recopilar toda la información necesaria para posteriormente desarrollar una Situación de Aprendizaje sobre Kandinsky y el arte abstracto, dirigida a alumnos de 1º de Infantil. Este proyecto se llevaría a cabo utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, que permitirá estructurar las actividades de manera activa y significativa. Se busca que los niños puedan experimentar el arte abstracto y disfrutar de él, sin frustrarse por no conseguir un resultado plenamente realista.

Se ha escogido a Wassily Kandinsky porque defendía la expresión libre a través de la pintura, del color, la forma y las composiciones. Transmitía emociones sin necesidad de ser figurativo. Según Kandinsky, el color tiene un poder directo sobre el alma y puede generar una vibración interior sin necesidad de representar el mundo exterior. Sus obras y su manera de entender el arte son el punto de partida perfecto para explorar las posibilidades del arte a través de la experimentación y la expresión sin juicios (Kandinsky, 1912).

Se partirá de todo esto (las etapas de Luquet y el arte de Kandinsky) para desarrollar las diferentes actividades organizadas para llevarlas a cabo en el contexto escolar, en los diferentes niveles del desarrollo infantil. También se explorará la importancia de integrar el arte en la educación, que no solo favorece habilidades como la creatividad y la expresión, sino también otras como las motrices y visuales. Como señala Eisner (2002), la educación artística contribuye a desarrollar formas complejas de pensamiento que otras áreas no estimulan de la misma manera.

En este trabajo se quiere resaltar la importancia de la educación artística, una que no imponga límites a la creatividad de los niños, sino que, al contrario, la potencie con propuestas adaptadas a sus capacidades. La relación entre las fases del dibujo infantil (Luquet) y el arte abstracto (Kandinsky) servirá para potenciar todas sus habilidades e ir adaptándolas conforme vayan evolucionando.

OBJETIVOS

Objetivo general

- Diseñar una propuesta de intervención didáctica que use el aprendizaje basado en proyectos como metodología, adaptada a las etapas del dibujo infantil según Luquet, tomando como eje el arte de Kandinsky.

Objetivos específicos:

1. Analizar la evolución del dibujo infantil a través del modelo teórico de Henri Luquet, identificando sus principales etapas y características.
2. Estudiar el valor del arte abstracto en la etapa de Educación Infantil, tomando como referencia la obra de Wassily Kandinsky.
3. Justificar la importancia del arte como medio de expresión, desarrollo emocional, cognitivo y motor en la infancia.
4. Favorecer la creatividad, la libertad expresiva y el desarrollo integral del alumnado, mediante actividades artísticas contextualizadas y ajustadas a sus capacidades evolutivas.
5. Promover una educación artística inclusiva y significativa, que respete los ritmos de aprendizaje y fomente la experimentación sin juicios ni modelos rígidos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El arte es una herramienta educativa con mucho potencial, sobre todo en Educación Infantil, ya que favorece el desarrollo integral de los alumnos. Pero lo cierto es que, a la hora de la práctica, en el día a día, su uso suele estar limitado ya sea por enfoques más tradicionales, por la falta de formación de los profesores en este ámbito o la poca integración del arte en propuestas didácticas globalizadas. La desconexión entre el potencial que tiene para aportar el uso del arte en el aula y lo que se aplica realmente, hace plantearse un problema educativo que se debe tratar.

Aunque existan marcos teóricos y legislativos para respaldar que el arte esté presente en el currículo infantil, se suele aplicar con actividades dirigidas y repetitivas, lo que impide que los niños puedan explorar, desarrollar su creatividad o usar el arte para plasmar experiencias personales.

A todo esto, le sumo la necesidad de encontrar formas de enseñar que hagan al alumno el protagonista de su aprendizaje. El Aprendizaje Basado en Proyectos es la metodología idónea para trabajar el arte de manera activa e integradora. Pero también es cierto que la documentación de propuestas que combinen el arte, el ABP y las etapas del dibujo infantil es muy escasa, lo que también es un problema que pretendo atender con este trabajo.

Con todo esto se puede decir que el problema principal es que el arte, pese a su gran potencial, se utiliza muy poco y de manera muy limitada. Además, apenas tiene presencia en los currículos de Educación Infantil y de las etapas educativas posteriores.

2. MARCO TEÓRICO

MARCO LEGISLATIVO

¿Cómo se trabaja el arte plástico en Educación Infantil en la LOMLOE?

La Ley Orgánica 3/2020 o LOMLOE, presenta modificaciones en el sistema educativo español y da al arte más importancia en las etapas de infantil. El desarrollo artístico no lo presenta como un complemento sino como un componente importante para el crecimiento de los niños. En esta etapa se busca que el desarrollo sea complementario entre los ámbitos físico, emocional, social, cognitivo y artístico.

Se considera esencial en la vida escolar estar en contacto con las diferentes expresiones artísticas. Esta ley considera al arte una forma de comunicarse tan importante como el lenguaje verbal, sobre todo en esta etapa en la que la expresión oral está desarrollándose aún.

En el marco curricular incluye un área específica que se llama “Comunicación y representación de la realidad” y es ahí donde se destaca el lenguaje artístico. Esta área incentiva usar el arte como medio para que los niños comprendan su entorno y se expresen con él.

En esta etapa se tiene un enfoque global y formativo para evaluar, se centra más en el proceso que en el resultado final. En cuanto al arte, prioriza que observemos cómo el niño se implica en la actividad, cómo experimenta con los materiales y cómo expresa sus ideas o sentimientos, más que en que, como docentes, valoremos sólo el producto final. Este tipo de evaluación respeta el ritmo individual de cada niño y ayuda a que construyan de manera positiva su autoestima y percepción de sí mismos.

La LOMLOE promueve estrategias pedagógicas activas y flexibles, basadas en jugar y experimentar, que se adaptan muy bien con el trabajo artístico porque permiten a los niños explorar con libertad, manipular materiales y descubrir la posibilidad de expresarse con el arte. De esta manera favorecemos habilidades como la autonomía, la atención y la coordinación motora de una manera transversal.

Esta ley reconoce el valor de que se implemente el arte en la infancia, no solo como una forma de expresión, sino también como una buena herramienta para fomentar la creatividad, la exploración y percepción del entorno. Introducir el arte en nuestro día a

día en la escuela significa ofrecer a los niños la oportunidad de crear, descubrir y comunicarse de manera diferente.

¿Cómo se trabaja el arte plástico en Educación Infantil en la legislación de Castilla y León?

En la Comunidad de Castilla y León, el arte ocupa un lugar importante en el marco educativo de Educación Infantil, esto lo podemos ver en el Decreto 37/2022, del 29 de septiembre, que regula la ordenación y currículo correspondiente. Tiene un enfoque globalizador del aprendizaje, donde el arte se considera fundamental no solo para expresarse y comunicarse, sino para trabajar el desarrollo emocional, cognitivo y motor de los niños.

Aquí también aparece el área de “Comunicación y representación de la realidad”, y también se incluye el lenguaje artístico como parte esencial del aprendizaje. Esta área busca que los más pequeños se expresen de diferentes maneras, como con la música, la pintura, el cuerpo... Con estos artes pueden explorar, crear, expresar, conocer el mundo, a todos los que les rodeamos y a sí mismos.

Cuando presentamos el arte de una manera lúdica y libre, puede ser una manera muy eficaz para que los niños desarrollen capacidades como la resolución de problemas, tomar decisiones, aprender a expresarse con los demás y a comprender a los que formamos parte de su día a día. Si se presenta como un juego, estas capacidades se suelen adquirir de manera transversal y sin que ellos lo perciban como una enseñanza, pero si resultando ser un aprendizaje.

En este caso la evaluación está relacionada con la que se expone en la LOMLOE. El objetivo no es medir solo el resultado final de las actividades, sino que nosotros como docentes observemos y valoremos el proceso completo, de principio a fin, de cada niño. En el ámbito del arte la evaluación deberemos llevarla a cabo mediante la observación sistemática, analizando no solo lo que el niño produce, sino también cómo se implica en el proceso creativo, qué estrategias utiliza y como va evolucionando. También tenemos que valorar su disfrute, cómo colabora con sus compañeros, su predisposición para participar en las sesiones..., para con todo esto evaluar toda su experiencia artística y no solo el producto final.

Una de las metodologías más presentes en este Decreto es la creación de entornos de aprendizaje en los que favorezcamos el juego libre, la manipulación y la experimentación, para así adaptarnos a la manera que tiene los niños de aprender; a través del contacto directo con los materiales, la experimentación a través de sus sentidos y la interacción con su entorno. No se considera el arte como una asignatura cerrada, sino como una herramienta educativa que debemos integrar transversalmente para enseñar contenidos y competencias.

Se puede decir entonces que la legislación educativa de Castilla y León tiene una visión amplia y enriquecedora del arte en Educación Infantil. Lo presenta como un recurso educativo imprescindible que ayuda al desarrollo pleno de los niños. No pretende que formemos artistas, sino personas con una gran capacidad creativa, sensible y capaz de expresarse con libertad y capaz de cambiar el mundo que le rodea.

METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

Introducción:

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología que promueve la participación activa de los estudiantes al construir sus conocimientos mediante la investigación y el desarrollo de proyectos. Permite que los niños sean los protagonistas de su aprendizaje, desarrollando la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la comunicación... Además, fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, lo cual es muy interesante para trabajar en el proyecto que se mencionará posteriormente. Este tipo de enfoque permite una experiencia mucho más profunda y dinámica comparada con otras metodologías.

En este apartado se pretende profundizar en los aspectos más importantes del ABP, desde su definición a su implementación, junto con una reflexión de cómo se puede asociar con el arte, particularmente con el de Kandinsky, el cuál inspirará a los pequeños a experimentar y explorar con su creatividad libremente, lo que está muy relacionado con lo que se busca en el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Definición y características

Según John Dewey, el aprendizaje resulta más significativo cuando los estudiantes se enfrentan a problemas reales o a proyectos que estén relacionados con sus experiencias. A diferencia de los enfoques más tradicionales en los que el docente es el centro del aprendizaje, esta metodología pone al alumno en el centro del proceso, investigando, experimentando, y reflexionando, lo que le permite construir su propio conocimiento (Dewey, 2004).

Algunas de sus características son:

- Respetar los intereses del niño: Los alumnos construyen su propio aprendizaje a través de preguntas que les resulten significativas, para así despertar su interés, motivación y compromiso.
- Aprendizaje activo: Los alumnos no solo reciben información, sino que participan en actividades más prácticas, que les permite desarrollar habilidades como la autogestión y la reflexión de su propio aprendizaje. Dewey lo expresaba así: *“La educación no es preparación para la vida, la educación es la vida misma”* (Dewey, 2004).
- Interdisciplinariedad: Los proyectos que siguen esta metodología combinan conocimientos de diferentes áreas a la vez, y no solo del propio tema del que se está hablando. Esto hace que entiendan los temas desde diferentes perspectivas.
- Trabajo cooperativo: Se trabaja en equipo, esto fomenta la colaboración entre compañeros, que tomen decisiones conjuntamente y desarrollen habilidades sociales. Vygotsky lo resume así: *“Lo que el niño puede hacer hoy con ayuda, mañana podrá hacerlo por sí solo”* (Vygotsky, 1995).
- Evaluación continua y formativa: La evaluación no es solo final, sino que se realiza de manera continua a lo largo del proyecto, esto nos permite evaluar todo el proceso y no solo el resultado, lo que ayuda a que el alumno vaya mejorando continuamente.

Implementar el ABP en el aula

Para llevar a cabo el ABP en el aula hay que hacer una planificación previa. Lo primero es plantear una pregunta o un problema sobre el que gire el proyecto. Debe ser lo suficiente abierta para que permita que los niños exploren y busquen soluciones de manera creativa. Conforme avanza el proyecto los alumnos deben participar activamente, investigando, experimentando y muchas veces cambiando su opinión conforme avancen.

Siguiendo la teoría sociocultural de Vygotsky, el docente tiene la función de mediador: orienta y facilita el aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo, en lugar de limitarse a transmitir información ya acabada. Su papel es ofrecer apoyo temporalmente; haciendo preguntas, poniendo ejemplos, ofreciendo ayuda..., que permita a los alumnos avanzar hasta que puedan resolverlo por sí mismos, cuando esas ayudas desaparezcan y ya hayan interiorizado los conocimientos (Vygotsky, 1995).

Durante el proyecto los niños deberán colaborar entre ellos, repartirse las tareas, y resolver los problemas en grupo. Para asegurarnos que los proyectos tienen sus frutos es necesario establecer unos objetivos claros, hacer sesiones de seguimiento para ver su progreso y realizar una evaluación continua.

El ABP y el Arte

Al ser una metodología tan flexible, permite incorporar diferentes disciplinas, como por ejemplo el arte. Kandinsky nos da un buen punto de partida para proyectos educativos relacionados con la creatividad y el pensamiento crítico gracias a su arte abstracto. Con su obra buscaba fomentar la exploración personal y la innovación, factores muy relacionados con los objetivos que pretende conseguir el Aprendizaje Basado en Proyectos.

En un proyecto educativo se podría plantear que los alumnos investiguen sobre las teorías del arte de Kandinsky y que luego creen sus propias composiciones basándose en los principios de la abstracción. Esto les permitiría reflexionar sobre la forma, el color, la emoción... Los niños no sólo aprenderían sobre Kandinsky, sino que desarrollarían sus habilidades artísticas y de expresarse.

Beneficios del ABP para el desarrollo de los niños

Según *UNICEF Argentina* (2022), uno de sus beneficios es que prepara a niños a afrontar desafíos que se le irán presentando en el “mundo real”. Al trabajar proyectos en los que simularemos situaciones reales, los pequeños aprenderán a resolver problemas más complejos y a trabajar entre ellos, cualidades esenciales en su vida.

El Aprendizaje Basado en Proyectos también impulsa el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Como señala Daniel Goleman, la participación en tareas cooperativas da un contexto ideal para trabajar la inteligencia emocional: al trabajar en equipo y resolver conflictos conjuntamente, los niños aprenden a comunicarse con claridad, ser empáticos y respetar otras perspectivas (Goleman, 1995).

El aprendizaje activo también conlleva a una mayor motivación y aprendizaje. Los alumnos no sólo memorizan los contenidos, sino que los aplican en situaciones más concretas, y esto les permite entender para qué son útiles.

La evaluación del ABP

La evaluación en el Aprendizaje Basado en Proyectos no se limita al resultado final, como en otras metodologías más tradicionales. En este caso es un proceso continuo y formativo en el que los estudiantes reciben una retroalimentación constante de su progreso. Dylan Wiliam defiende que la función de la evaluación formativa es “*obtener evidencias del aprendizaje para decidir qué hacer después*” y que así el interés no solo esté en el resultado sino también en el camino (William, 2011).

También debe ser reflexiva, debemos involucrar a los alumnos en su autoevaluación. Esto hace que sean capaces de reconocer sus fortalezas y todo aquello que deben mejorar, y favorece el desarrollo de su autogestión. Esto no solo favorece a su aprendizaje académico, sino también a su desarrollo social y personal.

EL ARTE COMO RECURSO EDUCATIVO

El dibujo infantil según Luquet

El dibujo infantil es una de las primeras maneras que empleamos para expresarnos y comunicarnos cuando somos pequeños. Desde los primeros años manifestamos

gráficamente nuestra relación con el entorno, emociones y pensamientos. Uno de los autores más importantes en el estudio del dibujo infantil fue Henri Luquet, que se dedicó a analizar cómo evolucionan los dibujos de los niños en sus primeros años. Este trabajo aportó muchos conocimientos para la pedagogía y la psicología evolutiva, porque, por primera vez se presentó un modelo que explicaba las etapas por las que pasan los dibujos de los niños en su infancia.

Como defendía Luquet, el dibujo infantil no es solo copiar la realidad, ni imitar vagamente lo que perciben, sino el resultado de una representación llena de significado que nos muestra su forma de ver y entender el mundo. Es decir, el niño no dibuja lo que ve, sino lo que sabe (Luquet, 1927).

Etapas del dibujo infantil según Luquet

Luquet planteó que el desarrollo del dibujo infantil avanza por diferentes etapas que van cambiando, dependiendo de su madurez cognitiva, emocional y motriz. Estas etapas no son cerradas, pero reflejan un patrón común en la evolución del dibujo infantil (Luquet, 1927). Según su teoría las fases son:

- Etapa del garabateo. Es la primera manifestación del dibujo infantil, suele aparecer entre los 18 meses y los 3 años. El niño hace trazos sin intención de representar elementos concretos, busca experimentar motrizmente y disfrutar de mover el brazo y ver el resultado de ese movimiento con las pinturas. Es probable que los trazos sean aleatorios, pero tienen una función muy importante; desarrollar su coordinación ojo-mano y empezar a descubrir la relación entre el movimiento y el trazo que ven después en el papel.
La intención del niño no suele ser ir a representar algo de forma consciente previamente, pero a veces les atribuyen un significado a sus garabatos después de haberlos hecho, por eso a esta etapa también se le llama “realismo fortuito”. Por ejemplo, hacen un garabato y después mirándolo dicen “he dibujado un perro”, pero no lo pensó antes de hacerlo.
- Etapa del realismo frustrado. Entre los 3 y 5 años, empiezan a hacer dibujos con intención de representar. Ya no solo dibujan por placer, sino que ahora se le añade la de representar algo en concreto. En cambio, la capacidad motora aún no les permite representar lo que tienen en mente con precisión. Es por

esto que se llame así, porque el niño quiere representar algo, pero el resultado no concuerda con sus expectativas.

En esta etapa empiezan a aparecer las primeras formas reconocibles: círculos para representar la cabeza, líneas con las que hacer el cuerpo o el pelo y representaciones muy simples de objetos o personas. La desproporción, falta de perspectiva y simplicidad siguen siendo muy comunes. El dibujo es la muestra de lo que el niño sabe sobre lo que está representando, no de lo que ve. En esta etapa comprenden que el dibujo es también una manera de comunicarse.

- Etapa del realismo intelectual. Entre los 5 y 7 años aproximadamente. Se llama “intelectual” porque el niño organiza el dibujo lógicamente desde su conocimiento. Es habitual en esta etapa que dibuje a una persona de frente y se vean también elementos que no se corresponden a esa posición como por ejemplo el costado de los pies en vez de la punta. Esto nos revela una lógica que tiene sentido para él pero que no corresponde al realismo visual. Todavía no entienden conceptos como la perspectiva o las sombras.
- Etapa del realismo visual. Esta etapa puede empezar sobre los 8 años, pero no siempre se alcanza en la infancia. Aquí ya se pretende representar la realidad tal y como se ve, añadiendo detalles como la perspectiva, profundidad, sombras y proporción. A veces se llega a esta etapa naturalmente, en otras depende del entorno, el estímulo, la educación recibida y el interés por el dibujo (Guilarranz, 2014).

Aplicación educativa del modelo de Luquet

Este modelo es muy útil para diseñar propuestas pedagógicas adecuadas al nivel de los niños. Entender la etapa en la que está cada uno nos permite a los docentes planificar actividades que se adapten a sus capacidades, sin imponerles expectativas que todavía no puedan alcanzar. Conocer esto también previene la frustración que pueden sentir algunos niños cuando es exigimos que dibujen de manera más realista a la que pueden conseguir con su nivel de desarrollo.

Respetar estas etapas también les ayuda a desarrollar su autoestima, su libertad de expresión y su motivación para explorar con el arte y su gran variedad de posibilidades. En vez de corregir sus dibujos, debemos fomentar un ambiente de exploración para que

se sientan libres de probar, equivocarse y repetir sus creaciones. No tenemos que exigirles un resultado estético, si no que experimenten y disfruten del proceso de creación.

Propuestas educativas que utilizan el arte como recurso

El arte en todas sus formas es reconocido hoy en día como un recurso educativo con mucho valor, que puede estimular el desarrollo integral de cada persona. Constantemente se destaca su potencial para estimular la creatividad, la expresión de emociones, pensamiento crítico... A continuación, se recopilarán algunas propuestas que hablan de cómo el arte puede estructurar el proceso de enseñanza y aprendizaje sin desviarse del rigor pedagógico que se exige legislativamente.

En primer lugar, Lowenfeld & Brittain consideran el arte como una herramienta perfecta para que los niños expresen sus emociones y vivencias. Propone una educación que sustituya la memorización por el descubrimiento y la autonomía del niño, cualidades muy importantes para los procesos creativos y artísticos (Lowenfeld & Brittain, 1970).

Es por esto que es tan importante respetar la libertad de los niños al crear; dejarles aprender mientras crean y que reinterpreten la realidad desde su perspectiva hace que empleen el arte como medio de expresión, lo que resulta muy útil, sobre todo para los que tienen dificultad para expresarse con palabras. (Eisner, 2004).

Por otra parte, Eisner se centra en tres ideas principalmente. En primer lugar, defendía que el arte no es un extra en el currículo, sino que hace que veamos el mundo de diferente manera. Quiere decir que cuando vemos o creamos una obra, ampliamos nuestra manera de entender la realidad. El color, la forma, textura... transmiten cosas que a veces las palabras no pueden. Esto es de gran ayuda para todos aquellos que tienen dificultades para expresarse verbalmente (Eisner, 2004).

También decía que el arte desarrolla un tipo de conocimiento diferente a otros como por ejemplo el científico, porque se trabajan simultáneamente destrezas técnicas, la sensibilidad y el uso significativo de símbolos (Eisner, 2004).

Debido a su complejidad, la experiencia artística no se puede planificar con fórmulas fijas, sino que, dependiendo de la obra y el contexto, cada experiencia es diferente. Por esto Eisner defiende que hay que dar espacio a la exploración y la interpretación de cada uno (Eisner, 2004).

Loris Malaguzzi sobre “los cien lenguajes de la infancia” defiende que cada niño dispone de infinitas maneras de pensar, explorar y comunicarse. Con lenguajes como el verbal, el dibujo, la música, la danza, el juego..., y el aula tiene que ofrecerles oportunidades para que se expresen todas (Malaguzzi, 1995).

Basándose en esto, el CEIP Vicente Tosca propone un proyecto con talleres internivel que giran en torno a tres ejes:

- Ofrecer un espacio con gran variedad de materiales, donde investigar con la luz, la transparencia y el movimiento.
- Realizar fotos, vídeos y notas en las que registran el proceso creativo de los niños y dan opción a que reinterpreten sus obras.
- El docente observa y va haciendo preguntas, después ofrece el material necesario en el momento justo.

Howard Gardner defiende que el arte es un recurso educativo muy completo porque activa varias de las inteligencias múltiples (visual, espacial, musical, corporal, intrapersonal e interpersonal), y hace más fácil construir significados personales. Aprender mediante proyectos artísticos permite que cada niño entienda un mismo tema con diferentes lenguajes, asocie los contenidos con su experiencia y adquiera cierta sensibilidad estética. Todo esto promueve un aprendizaje activo e integral (Gardner, 2000).

Con respecto a la formación de los profesores, se destaca que es necesario que los futuros maestros adquieran una formación en didáctica de la expresión plástica, para poder diseñar propuestas innovadoras y que se adapten a las necesidades de nuestros alumnos, así no realizar siempre el mismo tipo de actividades, carentes muchas veces de una intención más allá de la de pasar el tiempo y reproducir obras literales. Eisner destaca que la calidad de la educación artística “*depende de la habilidad del maestro para concebir y orquestar experiencias estéticas que permitan al estudiante descubrir el arte como un auténtico lenguaje*” (Eisner, 2004). Se pretende así conseguir ir más allá y promover la verdadera comprensión del arte como un lenguaje y una forma más de adquirir conocimientos.

Kandinsky y el arte abstracto en educación infantil

Wassily Kandinsky (1866-1944) fue uno de los primeros artistas que defendió el uso de la línea, la forma y el color en su estado más puro, alejándolos del uso que se le asignaba

en el arte occidental desde el Renacimiento. En *De lo espiritual en el arte* explica que los elementos plásticos tienen una armonía propia, y que la misión del artista es “despertar la voz interior de las cosas” más allá de limitarse a representarlas (Kandinsky, 1912).

Trabajar con obras como “Composición VII”(ANEXO 1) o “Yellow Red Blue” (ANEXO 2) valida el producir de manera espontánea y evitando la frustración que suele aparecer al intentar reproducir obras plenamente figurativas. Además, La asociación que el artista hacía entre colores y emociones ofrece a los docentes un recurso excelente para plantear también actividades de educación emocional: explorar qué sienten los colores una la práctica plástica con su regulación afectiva.

En la psicología de la educación, Eisner destaca que la práctica artística desarrolla procesos cognitivos muy importantes; elegir sus propias combinaciones de colores, hacer composiciones equilibradas y con armonía obliga a los niños a analizar, prever y decidir, desarrollando lo que este autor llama “pensamiento con matices” (Eisner, 2004). Para que todos estos aspectos positivos se lleven a cabo en el aula, los docentes deben hacer de mediadores y no facilitándoles directamente modelos ya acabados, ofreciéndoles mucha variedad de materiales y preguntas para ir despertando su interés y ganas de experimentar ¿qué pasa si mezclamos estos dos colores?, ¿de qué otra manera podemos utilizar este material además de su uso habitual?. Estas interacciones representan la “*zona de desarrollo próximo*” de Vygotsky: el adulto ofrece “andamiajes” que el niño va interiorizando y usa después de manera autónoma (Vygotsky, 1995). Así pues, el arte de Kandinsky pasa a no ser solo un contenido curricular en Educación Infantil, sino el motor para desarrollar la creatividad, el gusto estético y la autorregulación emocional.

Relación entre el arte de Kandinsky y la etapa del garabateo.

Como ya se ha mencionado anteriormente, la primera etapa del dibujo infantil según Luquet es el garabateo, una fase en la que los niños hacen trazos “sin sentido”, pero que nos muestran una forma temprana de expresión motriz y emocional. Al inicio los trazos se producen por una actividad física y por el placer de mover el brazo y ver lo que sale de sus pinturas, poco a poco empiezan a darle sentido a esos movimientos y se va transformando en una manera intuitiva de explorar el mundo.

Esta etapa puede relacionarse de manera interesante con el arte abstracto y con autores como, por ejemplo, Kandinsky (1911), que defendía la importancia de la expresión

espontánea y del valor de la línea y el color por sí mismos, sin la necesidad de representar cosas concretas. Según Kandinsky (1911), el arte debía liberar las formas y los colores de la obligación de imitar la realidad, y centrarse en la “vibración interior” que producían en el espectador. Esta búsqueda de lo emocional tiene relación con los primeros dibujos infantiles, en los que el niño no copia lo que ve, sino que plasma lo que siente y experimenta.

Los garabatos de los niños pueden entenderse entonces como una especie de arte abstracto primitivo, en el que la línea, el color y la forma tienen una intención, aunque no sea figurativa. Kandinsky y los niños de esta etapa comparten una lógica no representacional, dando valor a la forma como medio de expresión. En muchas de sus obras como “Composición V” (ANEXO 3) o “Landscape with rain” (ANEXO 4) nos recuerda a los trazos libres que emplean los niños.

Por esto, trabajar a Kandinsky en Educación Infantil permite a los niños sentirse identificados con el arte y expresarse libremente, sin frustrarse por no llegar a reproducir réplicas exactas o representaciones completamente realistas. Como recordaba el artista, *“el arte, eternamente libre, no conoce la obligación”* (Kandinsky, 1911). Es una oportunidad de reforzar su autoestima, creatividad y placer por crear sin necesidad de conseguir un resultado imitativo.

3. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Lograremos entrar en el museo Kandinsky?

CONTEXTUALIZACIÓN:

Esta Situación de Aprendizaje está diseñada para ser desarrollada en el colegio concertado “Nuestra Señora del Pilar”, que se encuentra en la ciudad de Soria, en la comunidad autónoma de Castilla y León, concretamente en la Calle Frentes nº 4. Este centro ofrece una amplia variedad de etapas educativas, desde la guardería hasta Bachillerato. La Situación de Aprendizaje está dirigida a los alumnos del 1º curso del 2º ciclo de Educación Infantil, con un total de 12 alumnos en el aula, de los cuales 7 son niñas y 5 son niños.

Es una clase bastante homogénea, lo cual facilita la puesta en práctica de este proyecto, pero, aun así, se pretende aceptar las diferencias de cada uno de ellos, teniendo en cuenta sus fortalezas y debilidades, ofreciéndoles ayuda tanto de las profesoras como de sus compañeros siempre que sea necesario, pero dándoles también autonomía y respetando sus tiempos para realizar las actividades.

Este proyecto está ideado para llevarse a cabo durante el segundo trimestre del curso escolar, con el objetivo de consolidar y reforzar los contenidos que han adquirido previamente a la vez que se les prepara progresivamente para nuevos aprendizajes. Aunque la duración estimada es de dos semanas, para no realizar las sesiones tan consecutivas, es posible llevarlo a cabo en solo una semana, ya que consta de tan solo 7 sesiones en total, incluyendo tanto la inicial como la de cierre.

TEMA Y JUSTIFICACIÓN:

Como ya se ha mencionado en varias ocasiones a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado, el tema central de esta Situación de Aprendizaje es el arte de Kandinsky. Aunque esa es la temática principal, en cada una de las actividades que se proponen se pretende trabajar diferentes contenidos de manera transversal.

El título elegido para esta propuesta es “¿Lograremos entrar en el museo de Kandinsky?”. Partiremos de esta pregunta para captar su atención y motivarlos a participar en las diferentes actividades, con el objetivo de obtener su acceso al museo. Se les contará que

el propio pintor nos ha invitado a su exposición, pero que para poder entrar deben demostrar que son unos verdaderos artistas. Cada actividad está vinculada a una de las características más representativas del estilo del pintor; el color, la forma, la composición, la emoción y el movimiento. Si los niños completan bien todas las sesiones recibirán un ticket que les permitirá acceder a la galería y disfrutar de todas las obras expuestas.

OBJETIVOS:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

COMPETENCIAS:

CLAVE:

Según el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, las competencias clave de esta situación de aprendizaje son:

- Competencia en comunicación lingüística. Se trabajará especialmente en las actividades 1 y 7, en las que en modo asamblea podrán compartir sus ideas, conocimientos y sentimientos.
- Competencia plurilingüe. Esta se aplica en la actividad 6 al tener que dar las indicaciones en inglés.

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Presente en la actividad 2 en la que trabajarán las formas geométricas y su presencia en la vida cotidiana.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender. Directamente relacionada con la actividad 5 que se centra en desarrollar el reconocimiento y expresión de sus emociones.
- Competencia en conciencia y expresión culturales. En este caso, esta competencia esta presente a lo largo de todo el proyecto, ya que su intención principal es la de expresarse de manera creativa a través del lenguaje artístico.

ESPECÍFICAS:

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación infantil, las competencias específicas que trabajaremos son las siguientes:

Área 1. Crecimiento en Armonía

Competencia específica 1: Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.

Competencia específica 2: Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

Competencia específica 1: Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

Competencia específica 1: Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las exigencias del entorno.

Competencia específica 3: Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

Competencia específica 5: Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Área 1. Crecimiento en armonía

Competencia específica 1.

1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.

1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.

Competencia específica 2.

2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.

2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.

2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

Competencia específica 1

1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.

1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

Competencia específica 1

1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.

1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos.

Competencia específica 3

3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.

3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.

3.4. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.

Competencia específica 5

5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.

5.4. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.

5.5. Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.

SABERES BÁSICOS:

A. Intención e interacción comunicativas.

- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

B. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual.
- Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión, diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números...

G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.
- Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
- Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.

H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Juegos de expresión corporal y dramática.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Las estrategias metodológicas que se aplican en esta situación de aprendizaje son:

- Aprendizaje basado en el juego.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje experiencial.
- Integración de varias disciplinas.
- Trabajo autónomo y responsabilidad personal.
- Reflexión y autoexpresión.
- Evaluación continua y motivación.

EVALUACIÓN:

COEVALUACIÓN

Las actividades seleccionadas para que los alumnos se coevalúen entre sí son la 3 y la 6. El instrumento que utilizaremos para ello será un termómetro. Este tendrá distintos niveles, cada uno relacionado con un aspecto a evaluar. Si los estudiantes creen que su compañero ha cumplido con ese aspecto, marcarán las casillas correspondientes coloreándolas, quedando el termómetro completo pintado. Si no es así, dejarán alguna sin rellenar. De esta manera tan visual, podrán ver si han alcanzado todos los objetivos planteados o, por el contrario, aún hay aspectos que necesitan mejorar. (ANEXO 5)

HETEROEVALUACIÓN

Para que sea el docente el que evalúe a los alumnos se han escogido todas las actividades. El método que se utilizará será un diario de campo, en el cual se registrará diariamente toda la información relevante sobre cada niño. Posteriormente, esta información se compartirá con las familias para que puedan conocer mejor el progreso de sus hijos.

AUTOEVALUACIÓN

Las actividades en las que los niños se evaluarán a sí mismos son la 2, la 4 y la 5. En este caso se les proporcionará una tabla con distintos criterios de evaluación, y junto a cada uno de ellos deberán colocar una de las pegatinas con caritas, dependiendo de cuánto consideren que han cumplido ese objetivo. (ANEXO 6)

ESTRUCTURA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Contexto	El primer día de este proyecto se proyectará en la PDI una imagen de Kandinsky junto a su nombre para despertar su interés.
Conocimientos previos	En esa primera sesión, que se llevará a cabo en formato de asamblea, se les preguntará a los niños si conocen a Kandinsky o si tienen alguna idea de quién podría ser, si saben qué es el arte abstracto, si han tenido la oportunidad de visitar algún museo... Después se les pondrá un vídeo sobre la vida del artista y su estilo artístico.
Reto	Una vez visto el vídeo se les explicará que hemos recibido unos tickets para ir a visitar el museo de Kandinsky. Sin embargo, para poder acceder, tendrán que conseguir convertirse en unos auténticos artistas abstractos.
Conocimientos clave	A lo largo del desarrollo de las distintas actividades, los niños irán adquiriendo los conocimientos necesarios para comprender mejor el arte de Kandinsky. Cada actividad estará centrada en explorar las características principales de su obra.
Resolución del reto	Una vez finalizadas todas las sesiones, nos reuniremos nuevamente en asamblea para compartir todo lo aprendido y reflexionar sobre cómo se han sentido durante el proceso. A terminar se les entregarán los

	tickets que les permitirán acceder a la exposición..
Presentación de los resultados	La exposición contará con una selección de cuadros de Kandinsky que estarán distribuidos por el aula. Además, se proyectará en la PDI la exposición 360 del Guggenheim disponible en su web. También estarán exhibidas las obras creadas por los niños a lo largo de los días del proyecto. Esta exposición estará abierta a los estudiantes de otros cursos, profesores y padres, que podrán disfrutar de las creaciones de los niños, permitiéndoles compartir orgullosos lo que han hecho.

Fuente: Elaboración propia

TABLAS DE ACTIVIDADES:

Actividad 1: INICIAL	¿Quién es Kandinsky?
Espacio:	Aula de 1º de Infantil
Tiempo:	30 minutos
Agrupamientos:	Todos juntos, sentados en asamblea.
Material:	- PDI
Otras disciplinas:	Historia del Arte.
Objetivos:	- Fomentar el interés por el arte abstracto - Desarrollar la capacidad de reflexión y expresión - Establecer las bases para el trabajo siguiente
Desarrollo de la actividad:	En esa primera sesión, que se llevará a cabo en formato de asamblea, se les preguntará a los niños si conocen a Kandinsky o si tienen alguna idea de quién podría ser, si saben qué es el arte abstracto, si han tenido la oportunidad de visitar algún museo... Después se les pondrá un vídeo sobre la vida del artista y su estilo artístico. https://www.youtube.com/watch?v=n1KUoBNsdqw Una vez visto el vídeo se les explicará que hemos recibido unos tickets para ir a visitar el museo de Kandinsky. Sin embargo, para poder acceder, tendrán que conseguir convertirse en unos auténticos artistas abstractos.

Fuente: Elaboración propia

Actividad 2: FORMAS GEOMÉTRICAS	Arte Geométrico
Espacio:	Aula de 1° de Infantil
Tiempo:	45 minutos
Agrupamientos:	Trabajo individual, cada uno en su mesa.
Material:	- Folios - Papel de calco - Lápices - Pinturas - Fotos
Otras disciplinas:	Matemáticas
Objetivos:	- Desarrollar la observación y percepción visual - Fomentar la creatividad - Introducir las formas geométricas en el arte - Conectar el arte con la vida cotidiana
Desarrollo de la actividad:	Les daremos una imagen de la vida cotidiana a cada uno (una calle del pueblo, una fachada de una casa, un pasillo del supermercado...). Debajo pondremos un folio y en el medio un papel de calco. Lo primero que tendrán que hacer es repasar todas las figuras geométricas que vean en su foto (p.e. círculo en el sol, rectángulo en una puerta, triángulo en una señal). Una vez terminen se quedarán con el folio en el que aparecerán las diferentes figuras que han calcado y esa será la composición de su cuadro, a partir de ahí, ¡a crear!

Fuente: Elaboración propia

Actividad 3: EMOCIONES	Emociones de colores
Espacio:	Aula de 1º de Infantil
Tiempo:	45 minutos
Agrupamientos:	Los agruparemos en 4 grupos con 3 niños en cada uno.
Material:	- Papel de tamaño DinA3 - Pinturas - Rotuladores - Pegtinas - Cartulinas - Témperas - Pinceles
Otras disciplinas:	Autoconocimiento y expresión emocional
Objetivos:	- Trabajar la expresión de emociones a través del arte - Desarrollar la creatividad - Fomentar el trabajo en equipo
Desarrollo de la actividad:	Iniciaremos la actividad con una pregunta: ¿Cómo os sentís hoy? Cada niño tendrá la oportunidad de compartir como se siente. A continuación, se les explicará que en el arte se relacionan los colores con distintas emociones, y se les indicará que color representa la emoción que ha elegido cada uno. Luego, se formarán grupos de tres niños, donde cada miembro llevará un color diferente. En equipo, deberán pintar una obra en la que cada uno utilice todos los materiales que quieran del color asignado, intentando plasmar cómo se sienten a través de su elección de color. La tarea consistirá en crear una composición que combine los distintos sentimientos expresados por los miembros del grupo.

Fuente: Elaboración propia

Actividad 4: COMPOSICIÓN	Reciclando arte
Espacio:	Aula de 1º de Infantil
Tiempo:	45 minutos
Agrupamientos:	Trabajo individual, pero con las mesas juntas en grupos de 4.
Material:	- Cartón - Cola blanca - Tijeras - Materiales reciclados - PDI
Otras disciplinas:	Conciencia ecológica
Objetivos:	- Fomentar el reciclaje y la conciencia ecológica - Desarrollar la creatividad - Introducir las composiciones abstractas - Fomentar el trabajo cooperativo y el compartir
Desarrollo de la actividad:	En este caso se les habrá pedido previamente a las familias que traigan materiales reciclados (tapones de botellas, cuerdas, palos, chapas...). Este día en clase les daremos un rectángulo de cartón a cada uno que será su lienzo. En el centro de las 4 mesas pondrán todos los materiales que han traído cada uno y los compartirán. Les proyectaremos en la PDI algunos ejemplos de composiciones de Kandinsky como “Composición VIII” (ANEXO 8) para que se inspiren, pero les daremos libertad total para que hagan sus propias creaciones. Deberán pegar los diferentes materiales para crear su composición única e irrepetible.

Fuente: Elaboración propia

Actividad 5: COLORES	Pintamos con los sentidos
Espacio:	Aula de 1º de Infantil
Tiempo:	45 minutos
Agrupamientos:	Trabajo individual.
Material:	- Agua - Colorante alimenticio - Esencia de diferentes olores/sabores - Pipetas - Folios - Algodón - Cola blanca - Cintas para los ojos
Otras disciplinas:	Percepción sensorial
Objetivos:	- Desarrollar la percepción sensorial - Fomentar la creatividad - Estimular la autorreflexión y el descubrimiento.
Desarrollo de la actividad:	Para llevar a cabo esta actividad, se prepararán con antelación las tintas. Se utilizarán tres vasos con agua, a los cuales se les añadirá colorante alimenticio (rojo, azul y amarillo) y una esencia (vainilla, coco y limón). Cada niño recibirá estos tres vasos, una pipeta, un folio cubierto de algodón y una cinta para taparse los ojos. La tarea consistirá en pintar su obra con los ojos tapados, utilizando únicamente el sentido del olfato y del gusto para elegir los colores que utilizarán en cada momento. Una vez que consideren que han terminado, podrán quitarse la cinta para ver el resultado de sus creaciones.

Fuente: Elaboración propia

Actividad 6: MOVIMIENTO	Artistic Twister
Espacio:	En el patio del colegio
Tiempo:	45 minutos
Agrupamientos:	Por parejas
Material:	- Papel continuo - Tijeras y celo - Témperas - Pinceles - Ruleta de partes del cuerpo (ANEXO 9)
Otras disciplinas:	Inglés y actividad física
Objetivos:	- Fomentar la creatividad - Introducir vocabulario en inglés - Desarrollar la coordinación motora gruesa - Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación
Desarrollo de la actividad:	En esta actividad nos trasladaremos al patio para tener más espacio. En el suelo, cada pareja tendrá un gran trozo de papel continuo, una ruleta con las partes del cuerpo (mano izquierda y derecha, pie izquierdo y derecho) y los colores (rojo, verde, amarillo y azul), temperas correspondientes a esos colores y pinceles. El juego consiste en que, por turnos, uno girará la ruleta y dará la orden, mientras que el otro pintará. El que gire la ruleta deberá decir en inglés la parte del cuerpo y el color que ha tocado, y el que esté pintando deberá usarlos para pintar en el papel moviéndose (puede saltar, bailar, hacer el pino...). Los roles se irán alternando hasta que se acabe el tiempo, y al final, el resultado será un cuadro abstracto creado por cada pareja.

Fuente: Elaboración propia

Actividad 7: FINAL	Entramos al museo Kandinsky
Espacio:	Algún aula libre del centro
Tiempo:	45 minutos
Material:	- PDI - Cuadros de Kandinsky impresos - Cuadros hechos por los alumnos
Otras disciplinas:	Historia del arte
Objetivos:	- Valorar el trabajo propio y el de los demás - Desarrollar la capacidad de autoexpresión y comunicación - Fomentar la reflexión y el aprendizaje compartido
Desarrollo de la actividad:	Una vez finalizadas todas las sesiones, nos reuniremos nuevamente en asamblea para compartir todo lo aprendido y reflexionar sobre cómo se han sentido durante el proceso. A terminar se les entregarán los tickets que les permitirán acceder a la exposición. La exposición contará con una selección de cuadros de Kandinsky (https://www.wikiart.org/es/wassily-kandinsky/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry) que estarán distribuidos por el aula. Además, se proyectará en la PDI la exposición 360 del Guggenheim disponible en su web (https://www.guggenheim-bilbao.eus/guggenheim-365/kandinsky-360). También estarán exhibidas las obras creadas por los niños a lo largo de los días del proyecto. Esta exposición estará abierta a los estudiantes de otros cursos, profesores y padres, que podrán disfrutar de las creaciones de los niños, permitiéndoles compartir orgullosos lo que han hecho.

Fuente: Elaboración propia

4. AUTOEVALUACIÓN

Esta situación de aprendizaje está centrada en el arte abstracto de Kandinsky, busca introducir a los niños en el mundo del arte de manera interactiva y creativa. A través de diversas actividades que exploran las formas, los colores, las emociones..., se pretende fomentar su creatividad, expresión de emociones y trabajo en equipo. Aunque este proyecto no ha podido ser llevado a cabo en la práctica, a continuación, se presenta una autoevaluación DAFO que analiza las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la propuesta, con el fin de reflexionar sobre su posibilidad de realizar en un futuro y algunos ajustes para mejorar.

Algunas de sus fortalezas son:

- Tiene un enfoque interdisciplinario. Se integran diferentes áreas como Matemáticas, Inglés, Conciencia ecológica, Historia del Arte... Esto enriquece el proceso educativo, haciéndolo más variado y productivo, ya que los niños van desarrollando habilidades en distintas áreas.
- Enfoque activo. Las actividades se han diseñado para que los niños participen activamente mediante el juego, la experimentación y el trabajo en equipo. Esto hace que su interés y motivación se incrementen.
- Se desarrollan habilidades emocionales. Incluyendo actividades que se centran en la expresión de emociones con el arte se da a los niños la oportunidad de desarrollar su inteligencia emocional, la capacidad de reflexionar sobre sus sentimientos y los de los demás.
- Hay variedad de métodos de enseñanza, ya que se usan muchos materiales diferentes como la PDI, materiales reciclados, materiales sensoriales, juegos..., lo que ofrece la posibilidad de emplear diferentes estilos de aprendizaje.
- Uso de tickets como motivación. Esto es una estrategia que hará que los niños se sientan parte de un proyecto emocionante y les da un objetivo claro. La exposición final les permite compartir sus obras y sentirse orgullosos de lo que han trabajado.
- Las actividades en grupos o parejas promueven el trabajo en equipo, la cooperación y el respeto por las opiniones de los demás, lo que también favorece el desarrollo de habilidades sociales.

Por otra parte, ofrece diferentes oportunidades:

- Acercar al entorno cultural. Presentarles a los niños el arte de Kandinsky y su influencia en el arte les ofrece un primer contacto con el mundo de la cultura. Proyectar la exposición virtual 360 del Guggenheim les da una experiencia más interactiva.
- Conciencia ecológica. Trabajar con materiales reciclados hace que los niños aprendan la importancia de cuidar el medio ambiente y ser responsables con el planeta desde pequeños.
- Las diversas actividades dan la oportunidad a los niños de desarrollar diferentes habilidades.

Además, también se encuentran distintas debilidades:

- En algunas actividades puede hacer falta algo más de tiempo para que los niños exploren y trabajen más profundamente. Puede que en ocasiones el tiempo que se propone no sea suficiente para asegurarse de que todos los niños terminen sus obras. Una solución sería que se pudiesen llevar el cuadro a casa para terminarlo.
- La intención de las actividades es que todos los niños sean capaces de realizarlas sin problemas, pero puede que no se adapte lo suficiente a la concentración de los niños o no que comprendan bien el contenido. Conocer más a los alumnos individualmente ayudaría a adaptar mejor las actividades al grupo.

Por último, algunas de las amenazas que se pueden presentar para este proyecto son:

- Surjan distracciones, ya que los niños tan pequeños son muy propensos a dispersarse. Mantener su atención durante toda la sesión se puede hacer difícil, lo que puede hacer que la actividad no sea todo lo eficaz que se pretende.
- Puede que algunos niños no disfruten de alguna de las actividades que se les propone, ya sea porque no les interese el tema, sea algo nuevo para ellos o porque se frustren por querer conseguir un resultado muy concreto y no conseguirlo.
- Podría pasar que los padres no quieran traer los materiales reciclados, no se acuerden o no puedan. Esto podría generar cierta desigualdad para los niños. También puede haber falta de implicación a la hora de venir a la exposición y esto generar en los pequeños un sentimiento amargo por no poder compartir esa experiencia con sus familias.

- La evaluación, aunque su principal intención es adaptarse a las características de cada niño, puede llegar a ser demasiado subjetiva y difícil de medir, lo que podría generar incertidumbre en sus resultados.

5. CONCLUSIONES

Este trabajo defiende que el arte es la herramienta perfecta para fomentar un desarrollo integral en los niños desde que son pequeños. Al asociar las etapas del dibujo infantil de Luquet con actividades diseñadas usando el Aprendizaje Basado en Proyectos, esta propuesta respeta la evolución de cada niño mientras potencia su creatividad, expresión y percepción. Al ser un proyecto interdisciplinar hace que los aprendizajes se asienten de manera más profundo y que los alumnos se enfrenten más motivados a las actividades.

Con respecto a los aspectos curriculares se tienen en cuenta los principios de la LOMLOE y el Decreto 37/2022 de Castilla y León, que son las leyes educativas vigentes en Soria, la ciudad en la que se encuentra el centro para el que se propone el proyecto. Ambas defienden el arte como un lenguaje esencial a trabajar en el aula y que la evaluación se debe centrar en el proceso y no solo en el final. En la Situación de Aprendizaje se pretende respetar mediante una valoración continua y formativa que permita ajustarse a las necesidades de cada niño, reforzando su confianza y su autonomía.

Se ha elegido la metodología de ABP ya que promueve que los niños investiguen, lleguen a conclusiones y experimenten con materiales y técnicas diversas para que los niños no se frustren al intentar replicar copias concretas y disfruten libremente del proceso de creación. La intención es trabajar la colaboración entre compañeros, trabajar la expresión oral y plástica de ideas y emociones y acercarlos a referentes desde el juego y el disfrute, despertando su motivación con la entrega de tickets de recompensa para poder asistir a la exposición final.

En resumen, este trabajo respalda el potencial que tiene el arte abstracto como tema central de diferentes proyectos para trabajar en Educación Infantil y propone un modelo que mezcla la normativa vigente, el uso de la metodología de ABP y la adaptación de las capacidades de los niños teniendo como referencia las etapas del dibujo de Luquet. Llevarlo a la práctica ayudaría a los niños a ser más creativos, sensibles y expresarse a través del lenguaje artístico.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Abad Gómez-Pantoja, A. M., & García Velasco, A. (2012). *Trabajo por proyectos en expresión plástica: Educación Infantil* (TFG). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1128/TFG-%20B.59.pdf?sequence=1>
- Aguilera Latorre, P. (2018). *Las artes plásticas en el aula de educación infantil: Una propuesta de intervención a través de diferentes técnicas* (TFG). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/28864/TFG-B.1092.pdf?sequence=1>
- Aragay, X. & Martínez, M. (2020). *ABP y su impacto en el aprendizaje*. <https://www.unicef.org/argentina/media/10171/file/planea-ABP.pdf>
- BOCYL-D-30092022-1. *Boletín Oficial de Castilla y León*. (2022). Junta de Castilla y León. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Capa, M. (2020). *El dibujo infantil, desarrollo y evolución. Análisis gráfico del retrato y la figura humana* (TFG). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/46036/TFG-L2827.pdf>
- Cascales Martínez, A & Carrillo García, M.A. (2016). *El Aprendizaje Basado en Proyectos*. <https://rieoei.org/RIE/article/view/2861/3831>
- *Currículo de Educación Infantil*. (n.d.). Educación Infantil. <https://educacioninfantil.net/curriculum-educacion-infantil/>
- Dewey, J. (2004). *Experiencia y educación*.
- Eisner, E. (2004) *El arte en la educación: Enseñanza y creatividad*.
- Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*.
- Elices, M. (2022). *Objetivos y principios LOMLOE en educación infantil*. <https://melelices.com/objetivos-y-principios-lomloe-en-educacion-infantil/>
- Estremera, L. (2017). *Etapas del dibujo infantil*. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/etapas-del-dibujo-infantil.html>
- Gardner, H. (2000). *Arte, mente y cerebro: Una aproximación cognitiva a las artes*.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*.

- Guilarranz, M. (2014). *El estudio del dibujo infantil a través de diversos enfoques para la detección de problemas de carácter psicológico y afectivo* (TFG). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5126/tfg-b.464.pdf?sequence=1>
- Kandinsky, W. (1911). *De lo espiritual en el arte*. <https://archive.org/details/kandinsky-wassily.-de-lo-espiritual-en-el-arte-epl-fs-1911-2016/mode/2up>
- Ley 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación (LOMLOE). (2022). Boletín Oficial del Estado (BOE). <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>
- LOMLOE: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. (2020). ANPE. https://documentos.anpe.es/ANPE_LOMLOE/56/
- Lowenfeld, V. & Brittain, W. L. (1970). *Desarrollo de la capacidad creadora*.
- Malaguzzi, L. (1995). *Los cien lenguajes de la infancia*.
- Proyecto Los 100 Lenguajes. (2018). CEIP Vicent Tosca. <https://portal.edu.gva.es/vtosca/wp-content/uploads/sites/987/2023/04/PROYECTO-100-LENGUAJES.pdf>
- Puleo, E. M. (2012). *La evolución del dibujo infantil*. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538016.pdf>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. (2022). Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>
- Sáez Sanz, I. (2019). *Aprendizaje Basado en Proyectos. Una propuesta didáctica para educación infantil*. (TFG). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/38044/TFG-L2452.pdf>
- Sánchez Fuentes, A. (2024). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. <https://www.escuelaenlanube.com/aprendizaje-basado-en-proyectos/>
- Tema 22: Oposiciones educación infantil. (n.d.) Educativos para. <https://www.educativospara.com/tema-22-oposiciones-educacion-infantil/>
- Val Miguel, P. (2024). *Bruno Munari. El arte y el juego como herramientas de expresión artística en Educación Infantil*. (TFG). Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/70355/TFG-L4040.pdf?sequence=1>

- Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje*.
- Wiliam, D. (2011). *Evaluación formativa integrada en el aula*.

ANEXOS

ANEXO 1: Composición VII



ANEXO 2: Yellow Red Blue



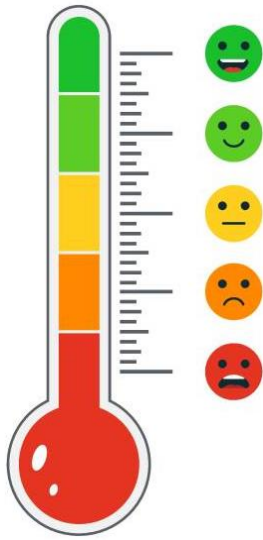
ANEXO 3: Composición V



ANEXO 4: Landscape with Rain



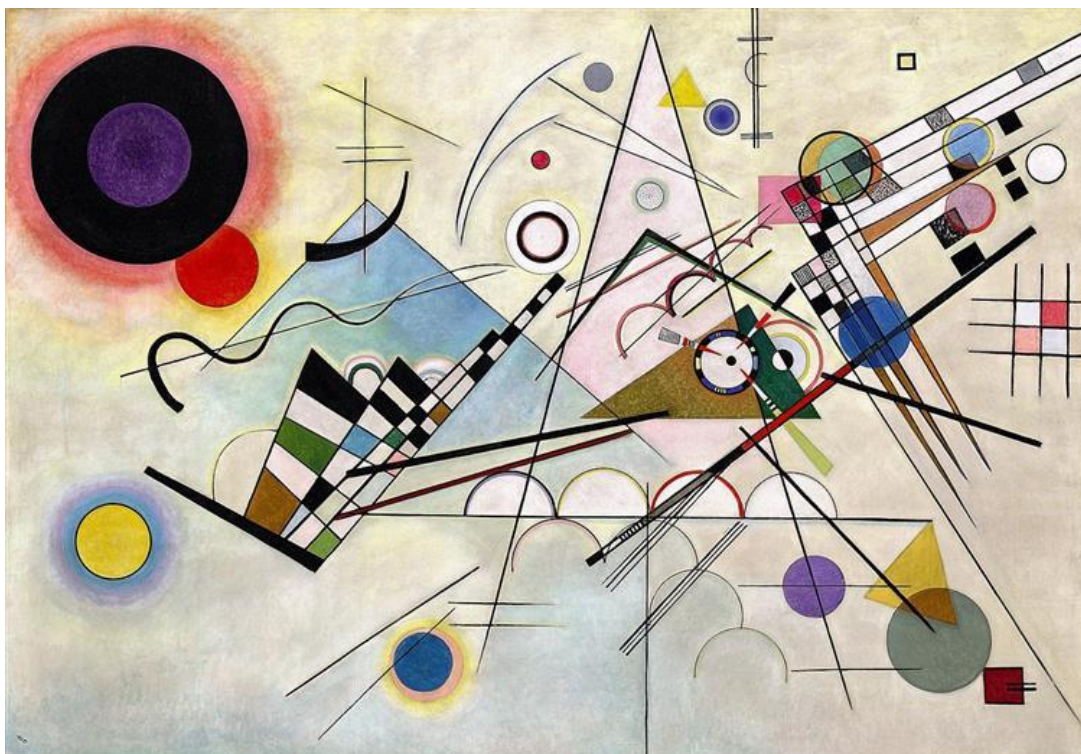
ANEXO 5: Coevaluación



ANEXO 6: Autoevaluación



ANEXO 7: Composición VIII



ANEXO 8: Ruleta Artistic Twister

