



INCLUSIÓN DEL ARTE CONTEMPORÁNEO EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL. LOS VIAJES DE JULIO VERNE A TRAVÉS DE LA INSTALACIÓN ARTÍSTICA.

Integration of contemporary art in pre-school education.

Jules Verne trips through the artistic installation.

Autoras: Pilar Manuela Soto Solier¹, Raquel Ferriz Vivancos²

¹ Universidad de Murcia. Contacto: pm.sotosolier@um.es

² Universidad de Murcia. Contacto: raquel.ferriz@um.es

Enviado: 28/1/2014

Aceptado: 2/3/2014

Resumen

Ante la necesidad de generar nuevos espacios de participación y creación de conocimiento, esta investigación propone un cambio que posibilite “la pasión de aprender”, analizando cómo el inconsciente desbarata las intenciones especulares del modelo tradicional” (Acaso, 2013), y para ello debe entrar a formar parte del aprendizaje el factor sorpresa, lo inesperado. Propuestas metodológicas y de evaluación que consideramos deben comenzar desde la base de la educación, desde Educación Infantil. Con esta finalidad nace este proyecto, planteando como objetivo principal introducir metodologías de trabajo activas, participativas y democráticas a través de la instalación artística. Para crear espacios donde se generan experiencias de aprendizaje interactivas y analizar sus posibilidades educativas y psicosociales transversales fundamentadas en la película de dibujos animados, “La vuelta al mundo en 80 días”, del escritor Julio Verne, viajes y aventuras que el niño/a “presenta” como creador y productor a través del arte de acción, fusionando el lenguaje audiovisual y corporal. Convirtiendo la clase, en “un lugar” habitado por niños y docentes” pasando del “simulacro educativo” a la “experiencia educativa”. Propuesta de enseñanza que es lleva a cabo en el Colegio Público de la ciudad de Murcia, CEIP Mariano Aroca López.

Palabras clave: Educación-Infantil, experiencia artística, arte de acción, instalación, dibujos animados.

Abstract

Facing the need to create new dialogue, participation and knowledge creation areas, the aim of this investigation is a change which will make possible a “Passion for learning, analyzing how the subconscious spoils the specular of the traditional method” (Acaso, 2013), being part of the learning process the element of surprise, the unexpected. Evolving changes in methodology and assessment should be carried out from the first moment the learning process begins, since pre-school education. This is the aim of this project, considering as the main goal the introduction of new active, participatory, democratic and working methodologies through an artistic installation. To create spaces where interactive learning experiences are generated and question their educational opportunities and psychosocial crusade based on the cartoon movie “Around the World in 80 Days”, book written by Jules Verne, trips and adventures children “deliver” as creative and producer students through “Action Art”, fusing the visual and body language. Therefore, the classroom which will become “a place inhabited by children and teachers”, is changing this way from an “educative simulation” to the “educative experience”. This proposal is actually taking place in the State School CEIP Mariano Aroca Lopez in Murcia.

Keywords: Pre-school education, artistic experience, action art, installation, cartoon

INTRODUCCIÓN

Dado que en la mayoría de las aulas de Educación Infantil de la Comunidad de Murcia es aún poco habitual la inclusión del arte contemporáneo como parte de la metodología curricular, se considera pertinente en este contexto analizar las posibilidades pedagógicas y psicosociales que dicha inclusión puede aportar a los niños en las aulas de Infantil. Esta propuesta de enseñanza se lleva a cabo en el Colegio Público de la ciudad de Murcia, CEIP Mariano Aroca López, en la que participan 25 alumnos de 5 años, del aula de Infantil.

La instalación artística como espacio de aprendizaje activo nos va a permitir trabajar algunas funciones de las habilidades sociales que consideramos fundamentales para el niño/a en esta etapa, como el conocimiento de sí mismo y de los demás, el desarrollo de conductas, habilidades y estrategias que se han de poner en práctica para relacionarse con los demás, el autocontrol y autorregulación de la propia conducta en función del “feedback” que se recibe de los otros, así como el apoyo emocional y fuente de disfrute, (Monjas, 1996). Estudio que nos va a aportar información puntual, las claves que nos van a permitir innovar en la educación, haciendo la “reduvolución” (Acaso, 2013).

Para conseguir tal cambio, el docente se va a centrar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, investigando la docencia, según Zabalza (2003) y Lasnier (2000), no solo como una cuestión de pedagogos y psicólogos sino de todos los profesionales que inciden desde las diferentes áreas, aunándose en esta propuesta la Didáctica de Expresión Plástica.

Así esta práctica basará su proceso enseñanza-aprendizaje en la creación de una instalación en la que se plantearan como objetivos:

- Identificación y formulación del problema. Los niños/as toman conciencia del problema de forma cooperativa.
- Toma de decisiones en colaboración de acciones a emprender.
- Análisis e interpretación, junto con el grupo, de los datos recogidos sobre la implementación de las acciones.
- Evaluación permanente, que revisa las actuaciones emprendidas y, si es necesario, búsqueda de nuevas soluciones. (Aranda, 2007)

Estos espacios de aprendizaje-activos enlazan con el llamado *Arte polisensorial* (Pooper, 1980) en el que los conceptos, Arte, Acción y Participación, se unifican transformando las aulas en instalaciones artísticas, espacios que plantean otras formas de aprendizaje o experiencia cognitiva, interdisciplinar y multicultural. Al analizar y experimentar lo que en la actualidad sucede

en el aula de infantil observamos que algunos de los sucesos que habitualmente suceden en las aulas y más concretamente en las actividades de plástica en Infantil no nos dejan satisfechos lo que nos lleva a plantearnos ¿qué podemos hacer cómo docentes? ¿Es posible trabajar las habilidades sociales través de la instalación artística en esta etapa de Infantil? En este contexto pueden servirnos de “salva vidas”, algunos elementos que expone Marín Viadel (2002) en los que se basa este proyecto, “La Educación Artística Infantil (EAI) tiene que fundamentarse en las concepciones y paradigmas actuales sobre el dibujo infantil, el desarrollo evolutivo de los conceptos artísticos, la percepción visual, la creatividad y la inteligencia, etc.” (Viadel, 2002).

Este proyecto se fundamenta en las teorías pedagógicas de Piaget o Vygotski, y paralelamente en la de Elliott (1990) que dan relevancia a la investigación-acción dentro del ámbito educativo, como cuyas teorías y propuestas nos reafirman el potencial que puede tener el arte contemporáneo como herramienta docente.

En este contexto nos planteamos como hipótesis, que “es posible trabajar los contenidos curriculares de segundo ciclo de Educación Infantil mediante la construcción de espacios de interacción, la instalación artística como “lugar de aprendizaje- activo” de conocimiento de sí mismo y de los demás, de adquisición de habilidades de autoestima, habilidades para las relaciones sociales, habilidades de Lenguaje y comunicación, (Monjas, 1996).

Los objetivos generales que se plantean son:

- Introducir el arte contemporáneo en la educación infantil como herramienta para favorecer el desarrollo psicosocial del niño/a.
- Desarrollar espacios de diálogo (Habilidades de Lenguaje y comunicación) basados en la creación y adquisición de autonomía y capacidad crítica través de la experiencia artística.
- Reafirmar la autoestima del niño/a través de la construcción compartida de identidad.

PERTINENCIA DE ESTA INVESTIGACIÓN.

La instalación como herramienta de aprendizaje a través del arte no es una práctica innovadora, pero sí continúa siendo poco frecuente en la realidad de las aulas. Por lo que se hace necesario analizar lo que esta metodología procesual y de evaluación nos puede aportar desde el punto de vista pedagógico y psicosocial en niños de estas edades, el proceso creativo de la instalación artística nos permite investigar nuevas metodologías para desarrollar las Habilidades sociales (Monjas, 1996) utilizando el arte contemporáneo como un lenguaje de pensamiento e interacción. V. Lowenfeld (2008) demostró que la capacidad creadora es la síntesis del desarrollo emocional o afectivo, desarrollo intelectual, desarrollo físico, desarrollo perceptivo.

Metodológicamente, este trabajo de investigación, se ha abordado de forma mixta mediante la combinación de la investigación cualitativa y experimental, siendo un trabajo de campo en el que se realiza un estudio de caso. También queremos concretar, que aunque desde el punto de vista de la experimentación clásica, los sujetos que participan en la investigación se denominan comúnmente, sujetos experimentales, para ubicar a los alumnos en este proyecto, desde el punto de vista docente-artístico, se les considera formalmente como alumno-a, que adquieren un papel interactivo pasando a ser espectador-a, creador-a, constructores de conocimientos.

MARCO TEÓRICO

1. El constructivismo social en Educación Infantil.

Para realizar este proyecto nos basamos en el planteamiento constructivista realizado por Lev Semiónovich Vygotsky (1896-1934), para este autor, el ambiente de aprendizaje más óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los docentes, los alumnos y las actividades que abastecen de diferentes oportunidades a los alumnos para crear, gracias a la interacción con los demás, su propia verdad, se trata de “aprender a aprender” (Velázquez, 2011).

“Vygotsky destaca que lo más influye en el aprendizaje es el papel que desempeña la comunidad y el medio social, y que lo que rodea al estudiante afecta a cómo este ve el mundo, lo interpreta y a partir de esto cómo aprende. Así, el conocimiento sería el proceso de interacción entre el sujeto y el medio, entendiéndose este medio como algo no solo físico, sino también social y *cultural*”. (Vygotsky (1896-1934), en Velázquez, 2011)

2. La Educación Artística en Educación Infantil.

Para los niños, la expresión plástica puede llegar a ser un instrumento con el que puede construir su propia identidad, personalizar los aprendizajes, así como establecer todo tipo de relaciones con el medio y las personas, como se propone en este trabajo. Por todo esto, optamos por el arte contemporáneo y sus manifestaciones son una forma de exploración, un eje transversal que conecta todas las áreas de conocimiento con la educación plástica de manera globalizada y no como una materia aislada.

Según Gennari (1997) “no existe una formación completa de la personalidad humana sin la educación de la dimensión estética”. Por lo que el desarrollo del sentido estético es la síntesis entre el pensamiento, el sentimiento y la percepción que se manifiesta en el juego, en el arte y en la vida. Esto significa sentir y percibir mediante los sentidos, una forma de comprender las imágenes del entorno dotándolas de significado”, lo que para nosotros es fundamental.

3. Arte contemporáneo: la instalación artística como espacios de aprendizaje.

Así pues, podemos contextualizar el arte de la instalación como una forma de arte conceptual, un término que emergió a mediados de los años 60 con el objetivo de alejarse de los materiales y técnicas tradicionales, en el que la esencia es la idea que el artista quiere transmitir, el concepto. Se le dota de una mayor importancia al concepto, quedando los objetos que conforman la obra en un segundo plano. En esta nueva modalidad de arte, observamos un cambio de mentalidad, dejando paso a nuevas técnicas, a la innovación, ya que mediante la instalación se descubre una nueva dimensión del espacio del tiempo y de los materiales con los que se puede experimentar, espacio en la que el espectador se convierte en actor-productor. En este estudio de caso se pretende que el alumno adquiera este papel activo alumno- actor-productor como metodología de aprendizaje. Larrañaga, J. define el término instalación diciendo:

“La instalación es una nueva forma de expresión que viene a reconsiderar las condiciones espaciales de presentación de las propuestas artísticas. Surge en la confluencia de ideas, acciones, contenidos, proyectos y manifestaciones plásticas de finales de la década de los sesenta y principios de los setenta, y sus planteamientos se nutren de esas corrientes transformadoras (...) la instalación requiere un espectador creativo, implicado en el diálogo y dispuesto a inferir y generar nuevas condiciones discursivas, es decir, un encargado de la exploración del reconocimiento, que además demanda, exige y actúa; que como espectador del arte está expectante, o sea, tiene una actitud de atención constante y de reconocimiento con el espacio que le rodea, y está “a la expectativa” en el sentido de que tiene la esperanza de participar en la construcción de un conocimiento artístico y actúa en consecuencias, es, por lo tanto, un observador en activo” (Larrañaga, 2001).

3.1. Inclusión del arte de instalación en Educación Infantil.

En el contexto de esta investigación en la que se introduce en las aulas de infantil la instalación artística como herramienta docente tenemos como antecedentes diferentes investigaciones de autores como, Marín, Viadel (2009); García, Lledó (2002); Díaz, Obregón (2003); Abad (2009) o Acaso (2012) entre otros, otras metodología de aprendizaje de referencia son la de Regio Emilia junto con otros similares.

Damos a estos espacios el sentido de “lugar” que en la etapa infantil adquieren una importancia relevante, Sobel (1999) ha investigado el sentido del lugar infantil con relación a los “lugares especiales” que los niños y niñas construyen durante la infancia (escondites, refugios, casa de juegos...) Sobel, afirma que el sentido del lugar nace durante la infancia media. El sentido de “asombro” o “maravilla” en la infancia temprana pasando a un sentido “exploratorio” en la infancia media. Los niños crean nuevos “hogares”, alejados de la casa familiar y se inicia de esta

manera su relación con el mundo externo, moviéndose hacia nuevas esferas de significado. (Sobel citado por, Abad, 2009).

MARCO EMPÍRICO

1. Diseño de la secuencia de la enseñanza. La educación a través del viaje: “Viaje alrededor del mundo”.

El diseño de esta propuesta de enseñanza está fundamentada en los dibujos animados de “La vuelta al mundo en 80 días, novela del escritor Julio Verne; llevándose a cabo en el aula de 5 años del CEIP Mariano Aroca, de Murcia. En el proceso los niños visualizan los dibujos y siguen los pasos de Phileas Fogg y sus compañeros de aventuras, Passepartout, Aouda y el inspector Fix durante su viaje de 80 días. Phileas Fogg es el protagonista de la novela de Julio Verne, el cual apuesta casi toda su fortuna convencido de que es posible dar la vuelta al mundo en 80 días. Así pues, emprende el viaje con su nuevo mayordomo Passepartout recorriendo diversos países haciendo paradas en Egipto, India, Estados Unidos,. (Figuras 1., 2., 3.).

EGIPTO	LA INDIA	E.E.U.U.
 <p data-bbox="264 1458 544 1491">La escritura jeroglífica.</p>	 <p data-bbox="727 1458 903 1491">Los mandalas.</p>	 <p data-bbox="1129 1458 1321 1491">Los rascacielos.</p>

Figuras 1, 2 y 3: Imagen 1. Ceclasio, (2013). Los jeroglíficos egipcios. Revista de Paleontología. Imagen 2. “Mandala” Imagen de Carolina Disegni, (2010). Imagen 3. Rascacielos Vista de Chicago desde la Torre Willis Imagen de La Tribuna. JcA. Nueva York, (2014). Contenidos de la propuesta práctica relacionados con el proyecto “La vuelta al mundo en 80 días” del CEIP Mariano Aroca, (2013).

El proyecto-viaje de “La vuelta al mundo en 80 días” se programa para llevarlo a cabo durante cuatro semanas. Aprendizaje - acción está contextualizado en los objetivos, contenidos y criterios de evaluación seleccionados de las tres áreas del Currículo de Educación Infantil, de la comunidad de Murcia, abiertos a nuevas propuestas educativas. Previamente a la realización de esta secuencia de enseñanza artística, se les plantea a los niños/as juegos en los cuales se

comienzan a introducir los códigos del lenguaje visual y plástico del arte contemporáneo. Se les muestran y plantean procesos creativos con materiales contemporáneos significativos, (vídeo-animación, cine, fotografía, *Land Art*, *Eat Art*, etc.), los niños/as construyen espacios basados en emociones como el miedo, la alegría, etc. mediante trabajo cooperativo. Ya que es fundamental que el niño/a empiece a familiarizarse y relacionarse en esta etapa de infantil con códigos que activen su pensamiento divergente.

Siguiendo con el diseño de la secuencia de aprendizaje, al finalizar la visualización de los dibujos animados, los niños/as crean un espacio de interacción o “asamblea” en la que se reflexiona y critica todo lo que a cada niño/a le interesa. Asamblea que es grabada en video lo que nos aporta información de lo que cada niño ha experimentado, con qué actitud lo ha hecho y su reflexión final tras compartirla con los compañeros. En primer lugar, los niños trabajan los contenidos relacionados con Egipto, se les propone crear un espacio de interacción donde experimentan con toda la información adquirida abordando al mismo tiempo los contenidos transversales. Del mismo modo, se plantean y crearán las otras dos instalaciones haciendo referencia a Estados Unidos y la India. Esta secuencia de enseñanza está centrada en tres países, pero es una propuesta abierta para en un futuro trabajar los demás países completando “el viaje de la vuelta al mundo”.

Objetivos que emergen de las sesiones que se plantean:

- Ayudar a construir la identidad del niño/a y potenciar su autoestima.
- Construir espacios significativos mediante propuestas artísticas en colaboración con los compañeros.
- Experimentar el lenguaje y posteriormente expresar y comunicar sentimientos, emociones que se pueden proyectar en sus creaciones artísticas.
- Potenciar las relaciones sociales a través del trabajo cooperativo.
- Alfabetizar su percepción sensorial visual y táctil.

1ª SESIÓN Egipto, el misterio de los símbolos: Autoestima y pictogramas.

Artista de referencia: Ben Vautier

Sus obras se caracterizan por sus frases manuscritas de colores brillantes sobre objetos o sobre fondos negros, las cuales remiten a profundas reflexiones. Éstas tienen como finalidad provocar una reacción al espectador, ya que para Vautier el arte no es una finalidad, sino un medio. Su obra “*Ils se sont tous suicidés*” nos sirve de referente para trabajar el país de Egipto dentro de nuestra secuencia de enseñanza “Viaje alrededor del mundo” (Figura 4).

Desarrollo de la sesión.

Área de trabajo	OBJETIVOS	HABILIDADES	ACTIVIDADES	OBSERVACIÓN
Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> -Identificar los propios sentimientos y emociones. - Identificar los sentimientos y emociones de los personajes de la película. - Respetar a los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar estados de ánimo de uno mismo y de los demás, observando la expresión de la cara y los gestos. - Identificar estados de ánimo de los personajes de la película y los gestos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adivinar las caras que ponen, los compañeros viendo la película. - Adivinar las caras que ponen los personajes de la película. - Las emociones que expresan, alegría, miedo, enfado... -Representar sentimientos en un grafismo, dibujo. -Trabajar los materiales en dos dimensiones y posteriormente construir una instalación global. 	<ul style="list-style-type: none"> Valorar a los compañeros y a uno mismo cuando expresamos emociones. Como controlar y compartir estas emociones.

Figura 4. Esquema de Planificación de la Sesión1º:
 “Egipto, el misterio de los símbolos: Autoestima y pictogramas”.

Tras finalizar la sesión de asamblea en la que se comparten opiniones, haciendo referencia a los personajes y espacios en los que se desarrolla este capítulo, en Egipto, se les propone la creación de un espacio, personalizado por ellos, una instalación artística. Hacemos hincapié en la escritura jeroglífica por su interés pedagógico, una forma diferente y divertida de comunicarse mediante pictogramas. Escritura en la que no se representan las palabras con signos fonéticos o alfabéticos, sino el significado de las palabras con figuras o símbolos. Durante la actividad, surgen palabras como: construcción, sol, amigos, cuento, patio, leer, puzle, cumpleaños, etc. (Figuras 5. y 6.).



Figuras 5 y 6. Figuras 5. Jeroglífico realizado con los dedos “biblioteca”. Figura 6. La palabra “amistad” y lo representada con símbolos. (2013). (Imágenes: Fuente propia).

Los niños consiguen experimentar y representar sus ideas, en forma de pictogramas, manifestando en ellos sus sentimientos, emociones, discrepancias que han percibido en los personajes de la película, durante el proceso de trabajo, se escucha música de fondo egipcia, que les ayuda a adentrarse en esta cultura. (Figura 7).



Figura 7 y 8 : Imagen 7. Cada niño crea un pictograma con símbolos que representa los sentimientos o emociones. (Imagen propia), (2013). Imagen 8. Resultado final de la instalación: Egipto, el misterio de los símbolos, lenguaje y comunicación. (2013). (Imágenes: Fuente propia).

2ª SESIÓN “La India y los mándalas: el lenguaje de los símbolos”.

Artista de referencia: Andy Goldsworthy

Su propuesta artística consiste en el uso de los recursos naturales, disfruta de la libertad de trabajar solo con las manos y con los materiales que se encuentra en la naturaleza, flores de colores brillantes, carambanos, hojas, barro, piedras, ramas, nieve, hielo, etc. aprovecha las posibilidades que cada día le ofrece, la nieve, la lluvia, el sol, etc. no sólo trabaja el material en sí

mismo, su experiencia es una apertura simbólica a la vida en los procesos de dentro y fuera de ella. La intención subyacente de gran parte de su arte es tratar de mirar a través de la apariencia superficial de las cosas, por lo que una de las formas de traspasar la superficie y conseguir adentrarse bajo esta, es a través de un agujero, una ventana hacia el interior, recurso que se convierte en su sello de identidad.

La obra *“Rowan leaves laid around a hole”* será el referente para crear el espacio de interacción de La India, donde los niños trabajan el mándala más allá de su definición, desde el punto de vista espiritual el mándala es un centro energético de equilibrio y purificación que ayuda a transformar el entorno y la mente. Carl G. Jung los utilizó en la cultura occidental en terapias con el objetivo de alcanzar la búsqueda de individualidad en los seres humanos.

Los objetivos de esta sesión son, aumentar el vocabulario del lenguaje visual, conocer el lenguaje gestual, conocer el lenguaje de los símbolos, de los colores, etc. conocer la cultura india centrándose en el significado de los mándalas, crear un espacio de acción basado en la India y los mandaras e iniciarse en la percepción visual y simbólica de los objetos: color, tamaño, forma, etc. los niños/as realizan esta sesión con *post-it* de colores en el aula, para posteriormente, de forma opcional, realizarla con la familia en la naturaleza.

Desarrollo de la sesión.

Área de trabajo	OBJETIVOS	HABILIDADES	ACTIVIDADES	OBSERVACIÓN
Lenguaje y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> -Aumentar el vocabulario del lenguaje visual. - Conocer el lenguaje gestual. - Conocer el lenguaje de los símbolos, de los colores, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> -Describir objetos e imágenes que aparecen en la película. - Relacionar las imágenes de la película con su realidad. - Descubrir los significados intrínsecos de las imágenes que anteriormente no se han percibido. - Descubrir nuevos códigos del lenguaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Describir los objetos que más le han llamado la atención. - Describir las imágenes que más le han interesado u horrorizado. - Representar y experimentar el “ritual” de crear un mándala mediante trabajo cooperativo. -Trabajar la percepción y fisicidad de los materiales en tres dimensiones. -Conocer el significado de 	<ul style="list-style-type: none"> - Documentar de forma audiovisual todo el proceso de trabajo. - Describir objetos y experiencias. - Aportaciones inusuales de experimentación. - Construir mediante pequeños papeles de colores un símbolo. (Mándala)

			los símbolos a través de la instalación artística.	
--	--	--	--	--

Figura 9. Esquema de Planificación Sesión 2ª

“La India y los mándalas: el lenguaje de los símbolos”.

A continuación, se les plantea hacer la instalación que representa a la “La India”. Se hace una lluvia de ideas, los niños trabajan el lenguaje de los símbolos en tres dimensiones, hacen su interpretación del mándala. Los mándalas pertenecientes a la cultura hindú son figuras concéntricas que simbolizan la idea de perfección. El arte espiritual de los mándalas se originó en la India, siendo una herramienta fundamental para la meditación.. Una vez estudiada la propuesta por los niños/as, enlazada la forma, color, tamaño y posibles significados que ellos le dan, comienzan a construirlo en este caso con *post-it* de colores vivos elegidos por ellos. En este espacio de interacción destaca el trabajo cooperativo para conseguir un fin común: se van repartiendo los *post-it*, decidiendo los colores entre todos, etc. (véanse Figuras 10. y 11.). y nuevamente se escucha de fondo música de este país.



Figuras 10 y 11. : Figura 10 Los niños/as debaten la estructura y los colores que van a utilizar. Figura 11. Durante el proceso de creación del mándala trabajan de forma cooperativa la comunicación a través del lenguaje de los símbolos. 2013. (Imágenes: Fuente propia)

3ª SESIÓN “Nueva york y los rascacielos: arquitectura simbólica, espacio relacional”.

Artista de referencia: Rachel Whiteread

Rachel Whiteread es una artista inglesa que transforma objetos cotidianos en obras de arte poéticas, evocadoras de pensamientos y experiencias. Queremos destacar su instalación “The unilever series”, 2006 en Tate Modern de Londres, creada con cajas de polietileno fundido blanco amontonadas de diversas maneras asemejándose a la arquitectura monumental de una ciudad hoy.

El objetivo de esta sesión es trabajar las relaciones sociales a través de la construcción y deconstrucción de lugares en los que compartimos experiencias de vida. Conocer la ciudad de Nueva York, su cultura y arquitectura, los rascacielos, crear un espacio de acción una instalación artística como espacio de construcción de conocimiento basado en problemas. Iniciarse en la percepción tridimensional, la arquitectura como espacio de relación. Analizar color, tamaño, forma, etc. Establecer relaciones de comparación de volúmenes y las relaciones dentro-fuera.

Desarrollo de la sesión.

Área de trabajo	OBJETIVOS	HABILIDADES	ACTIVIDADES	OBSERVACIÓN
Relaciones sociales	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender a resolver problemas que se le plantean de forma constructiva. - analizar y crear “lugares para compartir”. - La instalación artística como espacio de construcción de conocimiento basado en problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plantear un conflicto a través de la instalación artística y proponer soluciones. - Obstáculos que hay que resolver: superando y/o sustituyendo, materiales, colores. - Adquirir estrategias de construcción y deconstrucción, de objetos y espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exponer e interpretar lo que para él representa la ciudad de Nueva York. - Analizar Nueva York, desde el conflicto de su construcción como espacio, su arquitectura. - Dialogar sobre posibles conflictos que pueden tener a la hora de construirlos. - Buscar materiales con los que se pueden construir estos rascacielos. - Construir y deconstruir jugando entre todos el edificio más alto posible. - Construir “La instalación total”, un espacio experiencial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Documentar de forma audiovisual todo el proceso de trabajo. - Descubrir y valorar las respuestas positivas y negativas que se plantean en la creación del espacio. - Analizar las propuestas tomadas y rechazadas en cada momento del proceso.

Figura 12. Esquema de Planificación Sesión 3ª: “Nueva york y los rascacielos: arquitectura simbólica, espacio relacional”.

Para finalizar, los niños/as visualizan el capítulo de la película correspondiente a EEUU. En la asamblea comparten sus impresiones sobre los enormes rascacielos de la ciudad de Nueva York. Para crear el espacio se plantea una pregunta: ¿podríamos construir en el colegio un rascacielos?¿cómo podemos construir nuestros propios rascacielos? Tras hacer una lluvia de ideas, surge la idea de construirlos con grandes cajas de cartón, sorprendentemente uno de los

niños se acuerda de la obra de un artista que conoce en las primeras sesiones de introducción en el lenguaje visual del arte contemporáneo.

Durante la creación de este espacio, los niños juegan con las cajas. Algunos, mediante el juego simbólico convierten la caja en un coche, se meten dentro de ellas (analizan los conceptos dentro-fuera), las empujan por el suelo, las del mismo color, otros que las apilan, etc. (Figuras 13. y 14.). En el proceso de creación, todos intentan construir altos rascacielos ingeniándose las para que no se caigan, pero deben entender que para conseguir uno muy alto deben ayudarse unos a otros. Éste es el espíritu del trabajo cooperativo (Figura 15.). Después de interactuar tanto con el espacio como con todos los compañeros, la creación de la instalación culmina con unos grandes rascacielos contruidos con las cajas con las que tanto se han divertido (Figura 16.).



Figuras 13 y 14.: Figura 13. Manejan las cajas familiarizándose con su tamaño, forma, color, etc. Figura 14. Hacen uso del juego simbólico convirtiendo las cajas en medios de transporte. 2013. (Imágenes: Fuente propia).



Figuras 15y 19. : Figura 16. Gracias al trabajo cooperativo, consiguen construir altos rascacielos y estar enormemente satisfechos del trabajo realizado. Figura 19. Resultado final de la instalación: Nueva York, los rascacielos. 2013. (Imágenes: Fuente propia)

CONCLUSIONES

Para terminar, y a modo de conclusiones, cabe señalar que la experiencia y sus resultados han sido muy positivos, pues a través del medio audiovisual y la instalación artística creada por niños/as del aula de infantil, hemos comprendido la importancia de las nuevas metodologías de aprendizaje de acción. Hemos sido testigos de cómo los niños/as de esta etapa del desarrollo que habitualmente desmotivan, con estas metodologías se activan y colaboran entre sí reafirmando su identidad y defendiéndose a través de sus propios discursos. La inclusión de la instalación artística a través del lenguaje audiovisual ha sido una gran herramienta pedagógica y psicosocial que nos ha permitido acercarnos a su pensamiento constructivo y creativo. Como bien dice Roger Renaud (1981):

“Habitamos un universo que no juega, donde la corriente del juego no fluye más, o lo hace muy mal, entre el mundo adulto y el de los niños. Entonces, si se quiere que la infancia reencuentre ese juego al que nos invita –no una categoría específica de actividades, sino una cualidad posible de todas las ocupaciones humanas-, resulta claro que es a los adultos a quienes corresponde cambiar o reinventar sus propios juegos”. (Renaud 1981. p.40).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abad Molina, J. (2009). *Iniciativas de educación artística a través del Arte Contemporáneo para la Escuela Infantil*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Acaso, M. (2013). *rEDUvolution: hacer la revolución en la educación*. Barcelona, Paidós Iberica.

Acaso López-Boch, M. (2000). *Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil*. Revista Arte, Individuo y Sociedad, 12, p. 41-57.

Amar, J., Abello, R., Tirado, D. (2004). *Desarrollo infantil y construcción del mundo social*. Colombia, Ediciones Uninorte.

Augé, M. (1998). *Los "No Lugares": Espacios Del Anonimato: Una Antropología de la Sobremodernidad*. Barcelona, Gedisa.

Aranda Redruello, R. (2007). Evaluación Diagnóstica sobre las Habilidades Sociales de los Alumnos de Educación Infantil: Proyecto de Formación del Profesorado en Centros (Centro “La Inmaculada” de Hortaleza) (Primera parte). *Tendencias Pedagógicas*, 12.Pp. 111-149.

Díaz-Obregón, R. (2003). *Arte contemporáneo y educación artística: los valores potencialmente educativos de la instalación*. Tesis Doctoral, 233-357. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

- Elliot, S. N. (1991). *Social scilicet intervention auide*. Circle Pines. Minesota: AGS.
- García-Lledó, G. (2002). *Las instalaciones en la escuela*. Revista Arte, Individuo y Sociedad. Anejo I. Madrid, Servicio de publicaciones de la Universidad Complutense.
- Gennari, M. (1994) *La Educación Estética Arte y Literatura*. Barcelona, Paidós.
- Jiménez-Vélez, C. A. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Colombia, Magisterio.
- Larrañaga, J. (2011). *Instalaciones*. Guipúzcoa, Nerea.
- Lowenfeld, V. y Lambert, W. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid, Editorial Síntesis.
- Marin, Viadel, R. (2002). *Arte infantil y educación artística*. Arte Individuo y Sociedad. Anejo 1. P. 111-144
- Marín Viadel, R. (2006). *Didáctica de la Educación Artística*. Madrid: Pearson Educación.
- Monjas Casares, I. (1996). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*. Madrid, CEPE.
- Piaget, J. (1976). *La construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires, Nueva Visión.
- Popper, F. (1980). *Arte, acción y participación*. Madrid, Ediciones Akal.
- Renaud, Rogerd. (1981) "A modo de introducción", *Juegos y juguetes, Siglo Veintiuno*. México, Editores. En I. Vázquez Mariño (2011). *Aplicación de las teorías constructivistas al uso de actividades cooperativas en la clase de E/LE*. *RedELE*, 21. http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2011_21/2011_redELE_21_08Vazquez.pdf?documentId=0901e72b80dcdfda.