



**Universidad**  
Zaragoza

## **Trabajo Fin de Grado**

**Maestro en Educación Infantil**

### **Las naturalezas muertas como recurso didáctico para Educación Infantil: Arcimboldo y Nolan**

---

Still life as a didactic resource for Infant Education:  
Arcimboldo and Nolan

**Autora:**

Paloma Pascual Barbó

**Director:**

Juan Cruz Resano López

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

AÑO 2017-2018

# Índice

## RESUMEN

### INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....1

### MARCO TEÓRICO .....3

#### 1. Las naturalezas muertas.....3

##### 1.1. Giuseppe Arcimboldo: un artista manierista.....9

##### 1.2. John Nolan: un artista contemporáneo .....15

#### 2. Evolución del lenguaje plástico de 0 a 6 años .....17

#### 3. El collage.....21

### PROPUESTA DIDÁCTICA.....24

#### 1. Descripción .....24

#### 2. Justificación .....24

#### 3. Contexto .....26

#### 4. Metodología .....27

#### 5. Temporalización .....29

#### 6. Objetivos .....30

#### 7. Contenidos.....31

#### 8. Actividades.....32

#### 9. Evaluación.....52

### CONCLUSIÓN.....53

### BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....55

### ANEXOS.....56

## RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en la Educación plástica y visual dentro del aula de infantil y pretende diseñar una propuesta didáctica para el tercer curso de Educación Infantil.

Esta propuesta se centra en las naturalezas muertas y por dicha razón, se ha realizado previamente una fundamentación teórica donde se puede ver la evolución histórica de este género. Del mismo modo, se ha realizado un proceso similar sobre la evolución del lenguaje plástico entre los cero y seis años y una breve introducción al collage, al ser una de las técnicas más utilizadas en las actividades propuestas.

Al englobar la naturaleza muerta un gran número de autores y obras ha sido necesario tener especial cuidado en la selección de autores, habiéndose optado por John Nolan y Giuseppe Arcimboldo, toda vez que ambos artistas permiten trabajar de forma globalizada diferentes áreas del currículo de Educación Infantil, tal y como se muestra en este TFG.

**Palabras clave:** Educación Infantil, Educación plástica y visual, Naturaleza muerta, Arcimboldo y Nolan, Propuesta didáctica.

## ABSTRACT

This final dissertation focuses on Visual Arts Education within infant classrooms and intends to design a didactic proposal for the third grade of infant education.

This proposal deals with still life, which is why a theoretical foundation on the history of this artistic genre has been developed. In the same way, a similar process has been established regarding the evolution of the artistic language between zero to six year-olds, and a brief introduction to the collage technique, being one of the main approaches used in most of the proposed activities.

Since still life encompasses several authors and paintings, it has been necessary to choose the authors we were going to use, being these: John Nolan, and Giuseppe Arcimboldo. Through both authors we intend to work globally the different curricular areas.

**Key words:** Infant Education, Visual Arts Education Still life, Arcimboldo and Nolan, Didactic proposal.

## INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El arte es una necesidad vital y una cualidad innata en el ser humano. Esto se demuestra gracias a la existencia de manifestaciones artísticas que se remontan a los tiempos prehistóricos y que cumplían la función de expresar e intercambiar ideas y sentimientos utilizando un código diferente al lenguaje oral. El lenguaje plástico nos permite hacer uso de los colores, formas, volúmenes, imágenes y sonidos con la finalidad de transmitir un mensaje. Aunque existen diferentes manifestaciones artísticas en función de las técnicas y formas de expresión utilizadas, este trabajo se centrará en la pintura, en esta ocasión figurativa, dando gran relevancia al color y las texturas.

Tal y como señala Freedman (2003), en la sociedad contemporánea convivimos con las artes plásticas y visuales de forma inconsciente puesto que estas aparecen constantemente en nuestro día a día: en los medios de comunicación, vallas publicitarias, esculturas de parques, diseño de edificios, muebles, ropa... Esta continua exposición ha conseguido que valoremos las numerosas posibilidades didácticas que nos ofrecen debido a su atractivo, su gran simbolismo y su amplia variedad, pudiendo englobar desde el arte religioso hasta el diseño de videojuegos o anuncios publicitarios. Esto quiere decir que en la escuela no solo se deben trabajar las consideradas “artes tradicionales” sino también las nuevas formas de arte que han surgido en los últimos años de la mano de las nuevas tecnologías, e incluso tratar de integrar ambas. De hecho, con el paso de los años se han encontrado numerosos fundamentos que demuestran la importancia de desarrollar y aprovechar mejor las habilidades de ambos hemisferios cerebrales, esto es, que la escuela ha dejado de potenciar exclusivamente el desarrollo del hemisferio izquierdo, el cual regula el pensamiento más lógico, y ha comenzado a trabajar el lado derecho del cerebro, que se encarga de lo perceptivo, intuitivo, analógico y emocional (Martínez, 2014).

No obstante, pese a ser conocida la necesidad de fomentar el desarrollo artístico del alumnado, la educación plástica y visual, desgraciadamente, sigue siendo considerada una asignatura de segunda categoría en nuestras escuelas. La educación artística puede llevarse a cabo en todos los niveles educativos, desde infantil hasta estudios superiores, puesto que es fácilmente adaptable a las necesidades educativas de cada etapa. En el caso de la Educación Infantil su enseñanza ha solido consistir en la realización de dibujos o manualidades, sin embargo, es una asignatura que, si se trabaja

correctamente, nos puede permitir tratar una gran cantidad de contenidos curriculares. A través del arte podemos trabajar no solo aquello que vemos, sino también las ideas y creencias que subyacen en cada obra, de esta forma estaríamos fomentando que nuestros alumnos desarrollen un pensamiento crítico que les permita configurar su propia visión del mundo, lo cual es necesario ya que vivimos rodeados de imágenes que intentan manipular nuestro pensamiento. Además, Martínez (2014) señala que la Educación Artística en infantil es una experimentación en sí misma que permite a los niños desarrollar su capacidad creativa y construir sus propios conocimientos mediante la formulación de hipótesis y las predicciones que los niños hacen basándose en sus experiencias personales. Por si esto no fuera razón suficiente para otorgar una mayor importancia a la educación plástica y visual, la expresión artística es placentera para los niños y les ofrece la oportunidad de plasmar el mundo que les rodea de forma libre y explorando nuevas estructuras. Se puede considerar, por lo tanto, que el arte tiene un carácter lúdico, es motivador y ofrece un amplio rango de oportunidades para la experimentación del medio y de diferentes materiales, ayudando a potenciar las capacidades de los niños.

Por todas estas razones, en este trabajo se va a presentar una propuesta didáctica diseñada para Educación Infantil en la que se integraran las tres áreas mencionadas en el Currículo de Infantil de la Comunidad de Aragón. Para ello trabajaremos la figura de dos autores, John Nolan y Arcimboldo, lo cual nos permitirá que los niños aprendan, no solo sobre el género pictórico de la naturaleza muerta y algunos de sus representantes, sino también sobre las estaciones, frutas y verduras, cantidades, colores, partes de la cara y que desarrollen su motricidad fina, habilidades sociales, autonomía a la hora de realizar las actividades propuestas, etc. No podemos olvidar, como se ha mencionado con anterioridad, la presencia de las nuevas tecnologías en la vida de nuestros alumnos, es por esto que las TIC estarán presentes en esta propuesta.

# MARCO TEÓRICO

## 1. Las naturalezas muertas

Desde el principio de los tiempos, el ser humano ha mostrado una gran inquietud sobre aquello que le rodeaba, este deseo de conocimiento se ha manifestado de diferentes maneras. Uno de los temas por los que el ser humano ha mostrado interés, de acuerdo con Cuenca-Ruiz y Olmo-Ruiz (2017) ha sido la comida, como se puede apreciar al ser la gastronomía uno de los ejes principales del arte plástico. Tal y como afirma Vando Blanco (2015) “este género ha permitido representar la comida habitual de las tierras y las épocas en las que fueron pintadas, así como descubrir en alguna ocasión algunos alimentos ya desaparecidos.” Silva-Prada (2016) añade que la gastronomía, además de ser una expresión de la cultura de los pueblos, es un recurso muy interesante para acercarnos a la historia de la sociedad a la capacidad de interacción de las personas que la forman con sus propios recursos naturales. Al fin y al cabo, la representación de alimentos requiere que se establezca una relación entre el objeto representado y el espectador (Somers, s.f).

Olivera (2013) define los bodegones, o naturalezas muertas, como “la representación gráfica y pictórica de objetos inanimados o inertes que son extraídos del ambiente o de la vida diaria”, a esto Martínez (2013) añade que están representados dentro de un espacio creado por el artista, pudiendo ser este natural o creado por el hombre.

El género de la naturaleza muerta ha existido en el mundo occidental durante milenios, desde la Edad Antigua hasta nuestros días. Pese a su presencia en la historia del arte, este género ha pasado desapercibido frente a otros. De acuerdo con López-Romero (2011), naturaleza muerta es un concepto amplio, cuyo término fue acuñado en Francia a principios del siglo XIX, en el que se incluyen otros géneros como los bodegones o las vanitas. Las vanitas son entendidas como un subgénero debido a su iconografía, se tratan de pinturas didácticas que hacen referencia a la muerte o la brevedad de la vida, mientras que el termino bodegón, que surge en España entre los siglos XVII y XVIII, proviene de la palabra bodega (lugar en el que se guardan los alimentos y se mantiene fresca la bebida) por lo que es un término mucho más concreto

que se refiere a aquellos cuadros en los que se muestran exclusivamente comida, bebida y utensilios culinarios.

Según Somers (s.f.), durante los años que este género ha estado presente en la historia del arte podemos diferenciar principalmente dos categorías: la simbólica, que está presente desde el comienzo, y la abstracta, que surge a partir del postmodernismo. La más duradera ha sido la simbólica, esta corriente utilizaba las imágenes como lenguaje, consiguiendo que los objetos actuaran como metáforas. Así pues, en el Renacimiento, se mostraba riqueza y nivel social a través de los alimentos que aparecían representados en el cuadro, más adelante los simbolismos empezaron a centrarse en la moralidad y la mortalidad. No obstante, a partir del postmodernismo el uso convencional de las naturalezas muertas empezó a escasear. Esta misma autora explica que los objetos pasaron de tener valor simbólico y monetario a tener valor artístico propio, aun sin haber sido procesados para expresar la intención del artista.

A continuación, tomando como referencias principales las obras de Blanco (2015), Cuenca-Ruiz y Olmo-Ruiz (2017) y Olivera (2013), se podrá ver de forma breve la evolución que ha sufrido el uso de la comida en el arte a lo largo de la historia, comenzando desde la Prehistoria hasta nuestros días. Es importante tener en cuenta que, tal y como señala Olivera (2013) “muchas manifestaciones pictóricas ya existían antes de ser reconocidos y clasificados, esto mismo ocurrió con las denominadas naturalezas muertas”.

Ya en Altamira se pueden encontrar escenas de caza y animales en las cuevas, estas mostraban las preferencias gastronómicas y que se pueden considerar como la primera representación que combina arte y gastronomía.

En la Edad Antigua, los romanos decoraban sus casas con frescos y mosaicos donde se mostraban composiciones de frutas, aves, peces... Se cree que estos representaban aquellos alimentos que el anfitrión ponía a disposición de los huéspedes, demostraban la variedad de comida de la que disfrutaban las clases adineradas y eran signos de hospitalidad, celebración, las diferentes estaciones y la vida. Pero no solo se



Carnicería, crátera corintia



Carnicería, antigua Roma. Bajorrelieve en piedra

mostraban los alimentos, sino también cuencos, vasijas, etc. Esto no solo ocurría en Roma, en Grecia podemos encontrar representaciones de objetos cotidianos y animales como motivo decorativo de jarras y vasijas, y en Egipto, según Bartlett (1982), decoraban las tumbas con flores y animales con la finalidad de mostrar al hombre como el conquistador de la naturaleza. No obstante, la naturaleza constituía un mero telón de fondo, siendo la figura humana la verdadera protagonista de las obras.

En el siglo V, tras la caída del Imperio Romano y las invasiones germánicas, se produjo un cambio socioeconómico radical que conllevó el abandono del uso de la iconografía natural, sustituyéndose por la expansión de la cultura estética. No obstante, su uso no desapareció completamente gracias al uso que se hizo, especialmente de frutas y verduras, en algunos capiteles y misales.

Durante la Edad Media, gracias a artistas como Giotto, las naturalezas muertas pasaron a integrarse dentro de las pinturas religiosas a través de objetos de la vida cotidiana que acompañaban a las figuras protagonistas, por esto se encontraban en un segundo plano, estando considerado este género como un arte menor al estar subordinado a otros géneros. Fue también importante la figura de Van Eyck, y otros artistas del norte de Europa, que desarrolló la técnica del óleo, logrando un estilo hiperrealista. Bartlett (1982) señala que en este periodo histórico la naturaleza tenía un valor simbólico, por lo que no se representaba de una forma realista, en los primeros siglos se pueden encontrar numerosos ejemplos de bosques oscuros, tormentas... que buscaban transmitir una sensación de terror, mientras que en siglos posteriores se empezó a considerar un motivo de gozo.

Durante el Renacimiento se pueden diferenciar dos ámbitos: el religioso y el profano. Por un lado, en el ámbito religioso hay una fuerte presencia de los alimentos, especialmente en la iconografía mariana. Por otro lado, en el ámbito profano se empiezan a representar suntuosos banquetes. Es importante señalar, tal como hace Bartlett (1982), que en este periodo el paisaje cobra importancia, pero sigue habiendo una marcada presencia humana.

En el siglo XVI, tras la reforma luterana, el mecenazgo de obras temáticas religiosas desaparece (Ramos-Martin, 2015), por lo tanto, el arte deja de girar en torno a la religión, esto conllevó que los temas místicos, bíblicos y religiosos fueran sustituidos por escenas costumbristas, paisajes, composiciones florales y bodegones. Esta misma



autora explica que, al tener los artistas la libertad de escoger los objetos que pintaban, “estas obras se convirtieron en un magnífico medio de experimentación técnica en el que hacer estudios de color o prácticas de calidades”. De hecho, no fue hasta este siglo, sobre todo en el noveno decenio, cuando se consolidan como protagonistas los comestibles en el arte, especialmente en Italia.

Entre los precursores de este nuevo género podemos encontrar a autores como Campi, Passerotti, Carracci y Arcimboldo, del que hablaremos con profundidad más tarde, que fueron de gran importancia. Es entre 1580 y 1585 cuando Vincenzo Campi pintó cuatro lienzos que son considerados como el punto de partida de la naturaleza muerta en este país. No obstante, fue Ambrogio Figino quien en 1591-1594 pintó *plato de melocotones*, el primer bodegón de la historia del arte italiano, aunque otros consideran que fue *cesto con frutas* de Caravaggio. Lo que está claro es que los primeros bodegones buscaban una representación lo más realista y precisa posible.



Plato de melocotones. 1591-1594. Ambrogio Figino



Cesto con frutas. 1596. Caravaggio

Pero no solo en Italia se consolidó este género, también en los Países Bajos también se generalizó el uso de este género pictórico, y en España se consolida a partir de 1560, pese a que la religión seguía teniendo una fuerte presencia, uno de los pioneros fue Escamilla, quien comenzó a introducir elementos propios del bodegón en los cuadros religiosos.

Bodegón de caza, hortalizas y frutas. 1602. Sánchez Cotán



En el siglo XVII el bodegón ya estaba generalizado y fusionaba la necesidad del hombre de alimentarse y de admirar la belleza. En España el mayor representante y precursor de este género es Juan Sánchez Cotán con obras como *Bodegón de*

caza, hortalizas y frutas o *Bodegón con aceitunas y queso*. Incluso artistas como Velázquez, con obras como *Vieja friendo huevos*, o Zurbarán con *naturaleza muerta con limones naranjas y una rosa*, se sumaron a esta corriente.



Naturaleza muerta con limones, naranjas y una rosa. 1633. Zurbarán

La esencia del bodegón se ha mantenido hasta nuestros días, adaptándose a los estilos que han ido apareciendo, desde los clásicos hasta los impresionistas y vanguardistas. Así pues, en el siglo XIX, según Ramos-Martín (2015), podemos destacar a Cézanne quien plasmo su personal concepción del espacio y la forma con su obra *bodegón con canasta de manzanas*.

En el arte moderno y contemporáneo del siglo XX también se ha utilizado la naturaleza muerta como tema, incorporándose nuevos procedimientos y técnicas,



Latas de sopa Campbell. 1962. Andy Warhol

algunas de ellas no pictóricas, donde el artista rompe la barrera bidimensional incluyendo técnicas tridimensionales, fotografías, diseño por ordenador... Algunos autores a destacar son Magritte, Andy Warhol o Picasso con *cazo esmaltado*.

En España, además, podemos hablar de excelentes artistas del bodegón como Antonio López, Manuel Villaseñor, Consuelo Martínez o Miguel Cano, este último es el artista que más realismo y sensibilidad muestra en sus bodegones.

En el siglo XXI el binomio entre arte y comida ha ido un paso más allá, la comida no es representada en obras de arte. Los cocineros buscan que sus platos sean obras de arte, la comida se vuelve arte en sí misma teniéndola que englobar en el llamado arte efímero. También el mundo empresarial busca combinar el arte con la alimentación a través de la presentación de sus productos, etiquetas que reproducen obras de arte, envases con diseños estructurales novedosos.

“La gastronomía, comida, el bodegón, ha estado presente desde el principio de los tiempos, de una u otra manera, es parte del arte y por tanto de nuestra vida y os habla de las costumbres y tradiciones del ser humano. Por esto, nunca dejará de formar parte de la producción de artistas futuros, que nos seguirán

recordando su importancia y su condición de necesidad o placer para nuestros sentidos.” (Martínez, 2013)

Los alimentos ya no son únicamente representados en obras plásticas, sino que se utilizan para hacer creaciones tridimensionales e incluso esculturas, como las presentadas en la exposición organizada por Jean Paul Gaultier donde el único material fue el pan. Por todo esto, podemos confirmar que el binomio arte-gastronomía nunca pasa de moda y que, de hecho, se encuentra en pleno auge.

Ha transcurrido muchísimo tiempo desde que los primeros artistas pintaron sus bodegones en las paredes y techos de las cavernas, pero en todo tiempo y sin interrupciones, la humanidad ha tratado de sublimar uno de estos conceptos mediante la expresión del otro, y es ahora al comienzo del tercer milenio cuando disfrutamos del mejor momento, de la más depurada preparación intelectual, de las personas y de las instituciones más generosas para poder conseguirlo plenamente. (Cuenca-Ruiz y Olmo-Ruiz, 2017:16)

Como hemos podido ver el género de las naturalezas muertas, aunque su representación es anterior a su nacimiento como concepto, nace como tal en el siglo XVI (López-Romero, 2011), es por esta razón por la que ahora se hablará en mayor profundidad de este periodo.

Martínez (2013) explica que el gran interés que surgió en este siglo por el mundo natural fue producto de los descubrimientos del Nuevo Mundo.

En los Países Bajos, los motivos por los que se generalizó el uso de las naturalezas muertas no fueron solo estéticos o simbólicos, sino también económicos. En el siglo XVI se produjo una revolución económica que provocó cambios en la artesanía, agricultura, supuso un crecimiento demográfico y una mayor demanda de alimentos, y también provocó la aparición de una nueva clase social adinerada. En este contexto las naturalezas muertas eran utilizadas para mostrar el poder económico y “para hacer publicidad de los distintos manjares que se ofrecían al consumidor” (López-Romero, 2011:45). Es importante destacar que desde el siglo XIV hasta este momento eran frecuentes las representaciones de la Virgen con el niño Jesús, o de Santos, en las que se sostenían elementos animados, sin embargo, debido al protestantismo y su rechazo por la imagería, en Holanda las pinturas marianas desaparecieron, mientras que, en Flandes, donde seguían siendo católicos, se exacerbó el simbolismo religioso.

## **1.1. Giuseppe Arcimboldo: un artista manierista**

Giuseppe Arcimboldo fue un pintor manierista italiano que nació en Milán en 1527 y falleció en esta misma ciudad en 1593. Principalmente conocido por un estilo que el mismo inventó en el que realizaba representaciones manieristas del rostro humano a través del uso de flores, frutas y otros objetos y que fue precursor del surrealismo gracias a su juego visual y originalidad (Luis, 2007). Uno de los artistas del siglo XX al que más influenció es Salvador Dalí, quien utiliza el mismo tipo de dobles sentidos e ilusiones ópticas como recurso en sus obras (tres minutos de arte, 2016).

Según García (2014), El principal rasgo de los cuadros de Arcimboldo es que si se miran a cierta distancia se puede reconocer un rostro humano, pero al acercarse se puede apreciar que la piel, los cabellos o las ropas están compuestas por una gran variedad de objetos y pintados con gran detalle. Esta ilusión óptica provoca lo que se llama imaginación compartida, “un juego en el que participan el observador y el creador” (tres minutos de arte, 2016)

Hijo del artista Biaggio Arcimboldo, comenzó a trabajar en el taller de su padre, en un primer momento sus tareas consistían en el diseño de tapices y realización frescos para iglesias de la zona, pero a finales de 1540 pasó a ayudar a su padre en el diseño de vidrieras y pinturas para el baldaquino del altar de la Catedral de Milán. Sin embargo, esta obra de temática religiosa no ha sido la causante de que el nombre de Arcimboldo se siga recordando hoy en día (El Gabinete del Parnaso, 2014; García, 2014).

En 1562 se trasladó a Viena para ser el retratista de los Habsburgo, la familia real alemana, trabajando al servicio de Maximiliano II y, posteriormente, su hijo Rodolfo II. Gracias a este último Arcimboldo se convirtió en uno de los pintores favoritos de la corte, llegando incluso a diseñar decorados y vestuario para el teatro imperial (El Gabinete del Parnaso, 2014).

Fue en esta época cuando se especializó en los caprichos alegóricos en los que las naturalezas muertas se organizaban creando cabezas compuestas o *teste composte*. Según Bono (2017), esto ocurrió tras abandonar la pintura de retratos al uso al ver que carecían de alma, esto se juntó con todos los exóticos productos que eran importados desde el Nuevo Mundo que deslumbraron al artista, el cual decidió incluirlos en sus obras. No se puede negar que las obras de Arcimboldo están llenas de efectos visuales,

sátiras y alegorías. Este estilo personal provocó que sus obras fueran vistas como algo curioso, grotesco y extraño, lo cual causó que, aunque en su época Arcimboldo gozaba de cierta fama, su nombre no destacara en la historia del arte durante casi tres siglos (El Gabinete del Parnaso, 2014). En el siglo XX fue redescubierto por los surrealistas, quienes lo consideraron un artista revolucionario para su época, debido a su carácter imaginativo y a su parecido con alucinaciones (Luis, 2007; tres minutos de arte, 2016).

En 1587 vuelve a Milán, su ciudad natal, aunque siguió manteniendo el contacto con el emperador Rodolfo II, al cual retrató como *Vertumno*, el dios romano de la vegetación. Poco antes de morir en 1593 pintó *La ninfa Flora*, siguiendo el mismo estilo que le había granjeado la fama (García, 2014).



Flora. 1589. Giuseppe Arcimboldo



Retrato de Rodolfo II en traje de Vertumno.  
1591. Giuseppe Arcimboldo

Como ya ha sido explicado previamente, Arcimboldo consiguió la fama gracias a la mezcla de tres géneros: la alegoría, el retrato y las naturalezas muertas. Los primeros cuadros, según García (2014), documentado dentro de este estilo fue una serie realizada entre 1562 y 1573 llamada *Las cuatro estaciones* en las que se combinan frutos y plantas típicas de cada época del año para representar su hipotético rostro.

Si nos fijamos más detenidamente, en la alegoría de *Primavera* se ve una joven sonriendo y mirando hacia la izquierda, pero si nos acercamos podemos ver que el pelo está compuesto por un sinfín de flores de diferentes colores, la piel está cubierta de flores blancas y rosas, la nariz es en realidad un capullo de azucena, la oreja un tulipán, los ojos son belladonas, el cuello de la camisa es un conjunto de margaritas y otras flores blancas y el vestido está compuesto de diferentes hojas verdes que florecen en la primavera (García, 2014).

El *Verano*, que es el único cuadro con firma, muestra un rostro girado hacia la derecha formado por frutas, verduras y hortalizas siendo la nariz un pepino, la oreja una berenjena, la mejilla un melocotón, la ceja una mazorca y los labios cerezas, el vestido esta hecho trigo, estando la firma en el cuello y la firma en el hombro.

El *Otoño* nos muestra a un hombre que mira a la izquierda formada por peras y manzanas, el mentón es una granada, la oreja una seta, el pelo está compuesto por uvas y una calabaza, su cuello está formado por dos peras y diferentes y el cuerpo es una cuba de madera.

Por último, el *Invierno*, quizá el más complejo de todos, es una combinación de elementos secos y fríos, como la corteza de la cara en la que se pueden distinguir arrugas, con otros más cálidos y vivos, como las hojas que hacen de pelo, la boca está formada por dos setas y el vestido es una estera de paja (Luis, 2007). Este es un gran ejemplo de cómo a partir de la combinación de objetos de la naturaleza, Arcimboldo consigue construir un rostro humano.





Inverno. 1562-73. Giuseppe Arcimboldo



Primavera. 1562-73. Giuseppe Arcimboldo



Verano. 1562-73. Giuseppe Arcimboldo



Otoño. 1562-73. Giuseppe Arcimboldo

Otra de sus series más conocidas es la de *Los cuatro elementos* (1566) donde el artista vuelve a crear rostros mediante el uso de los elementos más característicos de cada uno. No obstante, Luis (2007) señala que, a diferencia de la serie anterior, las caras están formadas por un único elemento compositivo, de esta forma la *Tierra* está compuesta de animales terrestres, el *Aire* por aves y el *Agua* por peces y animales marinos exclusivamente. El *fuego*, al contrario, está formado por diferentes objetos relacionados con él, desde brasas que imitan el cabello hasta cañones a modo de torso. Cabe señalar que, pese a la aparente limitación que supone el uso de un único elemento, el resultado es más conseguido. Hay que destacar también que ambas series guardan una evidente relación puesto que “ambas están organizadas según un hipotético eje de simetría” (Luis, Arcimboldo, 2007), así pues, se enfrentarían *Aire* con *Primavera*, *Verano* con *Fuego*, *Otoño* con *Tierra* e *Invierno* con *Agua*.

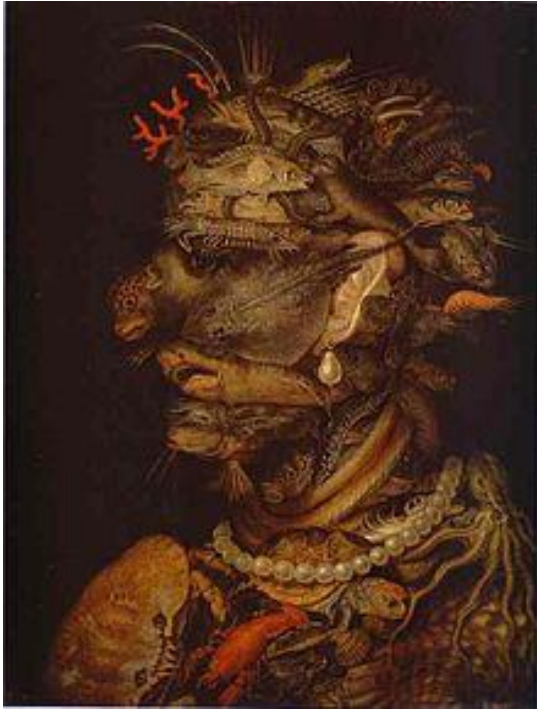


Tierra. 1566. Giuseppe Arcimboldo



Aire. 1566. Giuseppe Arcimboldo





Agua. 1566. Giuseppe Arcimboldo



Fuego. 1566. Giuseppe Arcimboldo

Otra de las series que realiza entre 1566 y 1573 reunía diferentes profesiones y oficios. Dentro de esta serie podemos encontrar *El jurista*, que se cree que podría representar a un jurista de la época (Luis, 2007), cuyo rostro está formado por peces y pájaros asados, mientras que su cuerpo son “volúmenes y legajos vestidos” (García, 2014), *El bibliotecario* que está compuesto de libros que le dan un aspecto más geométrico. En esta serie también se incluían *El cocinero* y *El bodeguero*, que a día de hoy están desaparecidos.



El bibliotecario. 1566-73. Giuseppe Arcimboldo



El jurista. 1566-73. Giuseppe Arcimboldo

Es cierto que Arcimboldo pinta retratos alegóricos de gran originalidad, pero quiso ir más allá con sus cuadros de doble sentido, también llamados retratos invertidos (García, 2014). Tal como dicen en tres minutos de arte (2016), pinto varias obras que representan una cosa, pero que, si se les da la vuelta, representan algo totalmente distinto, un claro ejemplo es *El Asado* o *El jardinero*.



El jardinero. 1567-90. Giuseppe Arcimboldo

## 1.2. John Nolan: un artista contemporáneo

Pintor contemporáneo nacido en 1958 en Dublín, Irlanda. Las obras de John Nolan son modernas, con una clara inspiración en la del artista brasileño Romero Britto. No obstante, hay una gran diferencia entre estos dos autores, puesto que la obra de John Nolan suele incluir figuras de personajes de comic (Bodegones Catalogo de Pinturas Modernas, 2015).

Siendo su padre pintor, John ha estado en contacto con el arte desde una edad muy temprana. Su obra, fácilmente reconocible por sus colores exóticos y brillantes y sus bordes gruesos de color negro, exploran el color a través de un estilo estilizado, contemporáneo y abstracto. Un aspecto a destacar en cuanto a color es que le gusta contraponer los colores cálidos y fríos, soliendo pintar los elementos frontales de los primeros y el fondo de los segundos. Los motivos que representa en sus cuadros son pescados, flores, aves, bodegones, paisajes y personas, pero también realiza cuadros de carácter más abstracto e incluso siguiendo la técnica del collage. (The New Irish Art Project, s.f.; John Nolan Art, s.f.)

John Nolan está claramente influenciado por el pop art de los años 60 y 70. Este movimiento artístico, que surgió en 1950 en Reino Unido y Estados Unidos, buscaba



romper con el arte abstracto y volver al arte que representaba el mundo de forma reconocible, siendo una de las características más representativas que las formas tenían unos contornos negros muy marcados y un colorido variado y fuerte (Arslatino, s.f.; Tate, s.f.).

Algunas de las obras de John Nolan que podemos encontrar son:



Still Life with three fish. John Nolan



Homage to Tom Wesselmann. John Nolan



Flowers wine lobster lemons. John Nolan



Daffs wine and limes. John Nolan



Wine lemons and flowers. John Nolan



Still Life With Fish. John Nolan

## **2. Evolución del lenguaje plástico de 0 a 6 años**

El dibujo infantil es el reflejo de una expresión plástica espontánea y sincera, siendo quizá uno de sus mayores atractivos la ingenuidad y sentido lúdico que desprenden. (Estrada, 1991). Gracias a él los niños desarrollan su motricidad, inteligencia, equilibrio emocional, capacidades perceptivas, sensibilidad, creatividad y su propia personalidad (Machón, 2015)

Estrada Díez (1991) considera que la expresión plástica infantil es el resultado de ciertas actitudes infantiles que dan a entender que:

- Disfrutan produciendo huellas y manchas sobre diversas superficies, lo cual les permite satisfacer determinadas pulsiones y sorprenderse por los resultados de sus acciones y las realidades que crean.
- Disfrutan sabiéndose capaces de crear algo desde cero y que esto les permita revivir su proceso de creación.
- Sienten curiosidad por diferentes materiales y objetos, y buscan conocer sus funciones a través de la manipulación y exploración activa de las posibilidades que estos les ofrecen.
- Perciben y son atraídos por el poder comunicativo de las artes plásticas que descubren de forma espontánea.

A los dos años comienza la capacidad imaginativa de los niños que combinada con el lenguaje y el juego da lugar a la figuración (Machón, 2015). Los niños no necesitan que nadie les enseñe a dibujar, aprenden el uso del lenguaje plástico de forma autónoma e inconsciente como una forma de expresión de sus necesidades e intereses. (Estrada, 1991). A medida que los niños crecen aquello que les motiva a dibujar cambia, de forma que cada estadio del desarrollo gráfico “cumple unas funciones determinadas y satisface unas exigencias que forman parte del desarrollo general” (Estrada, 1991:13). Es importante tener en cuenta que la infancia, periodo que abarca los siete primeros años de vida, es uno de los momentos más importantes en la vida puesto que los niños están en pleno desarrollo (Machón, 2015), incluyendo el desarrollo de las habilidades plásticas, que está estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo, psicológico y motor, siendo especialmente importante la coordinación visomotora (Estrada, 1991).

Dentro del plano psicológico, y siguiendo el modelo genético de Piaget, hay que mencionar las conductas sensomotoras y la aparición de la función simbólica. Estrada

(1991) dice que el primer nivel de inteligencia se inscribe en el ámbito de las acciones y no en el de la representación del pensamiento, estaríamos hablando entonces de una inteligencia sensomotora que permite la adaptación al medio. No obstante, el dibujo va más allá del mero descubrimiento y adaptación al medio, es una herramienta que les permite exteriorizar su mundo interior y consolidar su identidad propia (Machón, 2015). En este estadio de conductas sensomotoras las producciones plásticas del niño carecen de intencionalidad, más allá de la de explorar las posibilidades que su cuerpo y otros materiales proporcionan.

Es a partir del año y medio, momento en el que el niño toma conciencia de que está rodeado de objetos permanentes siendo el uno más, cuando se empieza a desarrollar la capacidad simbólica (Estrada, 1991), es decir, el intento de representar de forma intencional elementos del entorno, siendo el garabateo la primera fase. Al garabatear, las manos se convierten en una prolongación del cerebro, permitiendo a los niños exteriorizar, de forma voluntaria y consciente, sus emociones y experiencias (Machón, 2015).

El niño dibuja porque necesita convertir en algo tangible, en este caso un ideograma, aquello que experimenta. Los niños dibujan más lo que saben y no lo que ven porque no buscan copiar un momento determinado, sino representar la realidad han experimentado y así constatar y asimilar nuevos datos (Estrada, 1991).

El desarrollo de la expresión plástica y el desarrollo cognitivo de desarrollan de forma paralela, pudiendo establecer una relación entre los hitos evolutivos de ambos.

Tabla 1

*Correspondencia entre las fases del desarrollo intelectual y plástico*

<i>Desarrollo intelectual</i>	<i>Desarrollo de la expresión plástica</i>
<i>Periodo sensomotor (0-2)</i>	<i>Periodo del garabateo (1-3)</i>
<i>Periodo preoperacional (2-7)</i>	
<i>Etapas preconceptual (2-4)</i>	<i>Periodo de elaboración de protoesquemas figurativos (3-4)</i>
<i>Etapas intuitiva (4-7)</i>	<i>Periodo de realismo intelectual (4-7)</i>

---

*Periodo de operaciones concretas (7-12)      Periodo de transición del realismo intelectual al visual (7-12)*

*Periodo de operaciones formales (12-...)      Periodo del realismo visual (12-...)*

---

**Nota:** Fuente: Estrada Diez, E. (1991). Génesis y Evolución del Lenguaje Plástico de los Niños.

El paso del garabateo a la figuración no es brusco, sino lento y gradual, comenzando entre los 3-4 años cuando se empieza a sustituir “el gesto libre y espontáneo por la organización formal” (Estrada, 1991:76). Es a esta edad cuando nos encontramos lo que James Sully bautizó como “renacuajos” y que no dejan de ser las primeras representaciones de la figura humana (Machón, 2015).

Centrémonos ahora en cómo evoluciona la representación de la figura humana en niños entre 3 y 6 años. En primer lugar, hay que tener en cuenta una serie de elementos que caracterizan los dibujos infantiles, según Estrada Diez (1991) estos son:

- Ejemplaridad de las imágenes: los niños hacen representaciones genéricas de la realidad, esto supone, entre otras cosas, que la representan de forma clara, simple, y en la posición más representativa e identificable, destacando los componentes más importantes. Estos esquemas figurativos son cambiantes, lo cual se puede apreciar en la figura humana, que pasa de ser una única unidad con extremidades a tener cabeza y tronco diferenciadas, lo cual obliga a reajustar la posición de brazos y piernas, lo mismo ocurrirá cuando quieran vestirlos o diferenciar el sexo.
- Sincretismo: supone asimilar un objeto o situación de forma global sin necesidad de analizar sus elementos, es decir, es la capacidad para identificar algo por su percepción de conjunto, siendo una característica del pensamiento preoperacional. En el caso de la figura humana, al principio lo el cuerpo y las extremidades son lo esencial, después el cuerpo es dotado de cabeza y tronco y brazos, pero siguen sin aparecer orejas y cuello ya que no son considerados imprescindibles.
- Conjugación de vistas diversas en un mismo esquema formal: no son capaces de aceptar que dependiendo de la perspectiva con la que se hace un dibujo puede haber partes que queden ocultas. Los niños reconocen los objetos independientemente de que sea contemplado desde un lugar u otro, pero no

aceptan que no se incluyan partes relevantes. Es por esto que al representar la figura humana de perfil siguen dibujando ambos ojos.

La representación de la figura humana comienza hacia los dos años y en un principio se limita a una unidad genérica con forma geométrica, generalmente un círculo, en la que se puede apreciar un pequeño y concentrado cúmulo de grafismos que simbolizan los órganos humanos y recuerdan al núcleo de una célula, razón por la que se las conoce con el nombre de formas celulares (Estrada, 1991). Cuando ese conjunto de grafismo se empieza a simplificar y organizar se pueden empezar a distinguir las primeras representaciones faciales (Machón, 2015).

Hacia los 3 años, surge el deseo de hacer que se muevan, para lo que añaden múltiples apéndices a lo largo de la célula, pudiéndose parecer a los esquemas solares. (Estrada, 1991; Machón, 2015).

La siguiente mejora surge al querer mostrar la capacidad de mantenerse de pie y estar erguido, es entonces cuando los apéndices de la fase anterior pasarán a diferenciarse como las extremidades inferiores, colocándose la cabeza-cuerpo sobre una línea vertical que simula las piernas y pudiendo denominarlos cabezones monópodos. Más adelante, con la intención de reforzar la estabilidad, se empezarán a utilizar dos líneas verticales a modo de piernas, pasándose a llamar estas representaciones cabezones bípedos (Estrada, 1991; Machón, 2015).

Una vez que las forma pueden caminar, los niños buscan mostrar otras funciones, para lo que añaden nuevos miembros a los cabezones bípedos, sumando ahora los dos brazos extendidos normalmente de forma horizontal. Finalmente, hacia los cuatro o cinco años los niños representan de forma separada la cabeza y el tronco, por lo general mediante el uso de un círculo y un óvalo, pasándose a denominar estos esquemas como monigotes con tronco y convirtiéndose en una de las representaciones más características del arte infantil (Estrada, 1991).

Así pues, se puede apreciar que la representación de la figura humana avanza desde la visión general hasta la conciencia pormenorizada de los principales componentes que la integran (Estrada, 1991). Los componentes que primero aparecen son los ojos y las piernas, después la boca y más adelante la nariz y las orejas. Luego aparecen los brazos, que acaban en manos y dedos. Cabe destacar que el pelo se suele utilizar para diferenciar el género y su aparición es más frecuente en dibujos de niñas

(Machón, 2015). En el caso de las orejas su aparición se hace muy acusada en los dibujos de los niños de cuatro años, pero después desaparecen debajo de las cabelleras. A esa misma edad se comienza a representar el cuello, pero con poca frecuencia, no es hasta los seis o siete años cuando su aparición se hace más significativa (Estrada, 1991).

Este proceso comienza a los dos años, edad a la que aparecen los primeros esquemas con un claro predominio de cabezones monópodos y bípedos. A los tres años se produce el apogeo de los protoesquemas y la aparición de los monigotes solares, hasta que a los cuatro años estos esquemas son sustituidos por los monigotes con tronco y figuras vestidas, que alcanzan su cota máxima a los cinco años. Finalmente, a los seis años disminuyen los monigotes con tronco, pero se mantiene el predominio de las figuras vestidas.

### **3. El collage**

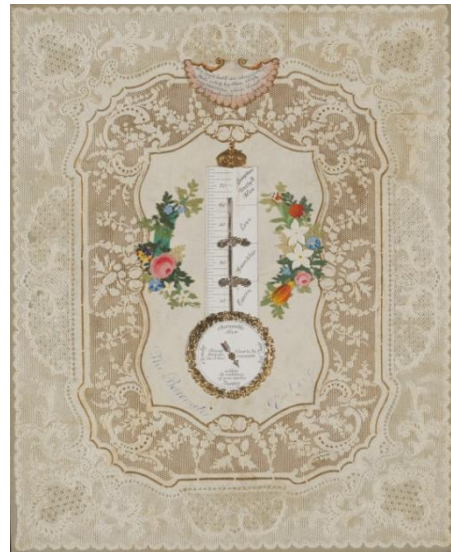
Según Méndez (1983), las artes plásticas son un instrumento imprescindible para construir la propia personalidad y para comunicarse con el resto de personas del entorno.

El uso de la técnica del collage permite un empleo libre del lenguaje visual “sin necesidad de inventarlo ni de ser un experto (Méndez ,1983). El collage tiene infinidad de variantes debido a la gran cantidad de materiales que se pueden utilizar y a la enorme capacidad de creación que estos proporcionan.

Según Méndez (1983), el collage es un recurso muy interesante a nivel pedagógico, especialmente en educación infantil. No obstante, las aplicaciones pedagógicas no serían posibles si esta técnica no hubiese sido explotada a lo largo de la historia. Como afirma Wescher (1976), el collage y los cuadros con realizados con distintos materiales tienen una larga trayectoria histórica, ya en el siglo XII las obras poéticas se escribían en hojas sobre las que se pegaban papeles de colores que creaban motivos florales, pájaros pequeños o estrellas. Cabe destacar que a principios del siglo XVI el recorte de papel gana importancia, destacan los recortadores de flores de Constantinopla y en el siglo XVIII los adornos de árboles genealógicos. Pero esto no significa que no se utilicen otros materiales y técnicas de pegado, de hecho, se pueden encontrar obras en las que se incorporan desde plumas y paja hasta granos de café o cáscaras de huevo.



Otro precursor de lo que hoy conocemos como collages son las composiciones que aparecen a mitades del siglo XVIII llamadas “valentines”, que son alegorías o versos sobre el amor, o cualquier obra u objeto que tratara ese tema y estuviera compuesto por piezas en forma de incrustaciones, ensambladuras o engarces. La idea moderna de collage, que proviene del francés *coller* y significa pegar, nace de la mano del cubismo cuando algunos artistas empezaron a pegar papeles en sus obras, y se acabó convirtiendo en una especialidad cuando algunos artistas realizaban sus obras únicamente con fragmentos pegados. (Méndez, 1983; Wescher, 1976)



Barometer of Love. 1845.

En la etapa cubista, Picasso y Braque comenzaron a sustituir algunos de los objetos de sus bodegones, como periódicos o etiquetas, con papeles reales. La técnica del collage se empezó a popularizar entre los movimientos vanguardistas, pudiendo encontrar ejemplos en el futurismo y el expresionismo alemán. No obstante, las vanguardias que más utilizaron esta técnica fueron el dadaísmo, con autores como Picabia, Man Ray y Duchamp, y el surrealismo, de la mano de artistas como Dalí, Miró, Magritte y Max Ernst.

Tras la Segunda Guerra Mundial, tuvo lugar una aproximación a la materialidad de la pintura, lo que se tradujo en el abandono de la búsqueda de la representación en favor de la presentación. Surge así el informalismo y los collages matéricos que carecían de figuración y de mensaje. En los 60, gracias en parte a los medios de comunicación, se popularizó el uso de objetos reales del entorno al arte dando lugar al movimiento Pop-Art, que se puede dividir en el Pop británico y el Pop americano, diferenciándose este último por el uso de la imitación a la hora de hacer collages, un gran ejemplo es Warhol. En los 70 surge el Arte Conceptual y el Land Art, para la técnica del collage esto significó la combinación de elementos naturales y artificiales.

Así pues, queda demostrado que el collage no consiste únicamente en el encolado o pegado, sino que incluye la fijación de diversos materiales al espacio de representación, de ahí su gran potencial pedagógico. De acuerdo con Méndez (1983), el collage hace posible que los niños puedan trabajar con cualquier material del entorno, lo

que, a su vez, significa que se puede hacer arte a partir de cualquier elemento mediante su destrucción y reutilización.

Este mismo autor explica que la técnica del collage implica la exploración, selección y manipulación de materiales del entorno, haciendo que el proceso creativo sea casi infinito, además requiere de una observación de “las cualidades plásticas (texturas, colores...) que luego han de combinarse” (Méndez, 1983:43).

Así pues, se puede decir que la realización de un collage tiene dos etapas: la elección de materiales y el montaje. En la primera fase el artista debe elegir aquellos materiales que cree que podrá utilizar y recortarlos de la forma que más le interese. Durante la segunda fase, una vez que ya tiene los fragmentos seleccionados y recortados, tiene que conseguir formar con ellos un nuevo objeto visible. (Méndez, 1983)

Como recurso educativo, el collage, al constituir una única imagen formada por otras de distintas procedencias, estimula la imaginación y logra que se establezcan relaciones que no podrían ser mostradas de otra manera. Es también de gran utilidad para la realización de “copias” sencillas de obras de artistas, lo cual favorece el acercamiento a sus obras y técnicas. Por último, Méndez (1983) señala algunos objetivos específicos que se deben tener en cuenta al utilizar el collage como recurso:

- Familiarizarse y dominar de diversas técnicas y materiales.
- Conocer el medio para conseguir desarrollar las actividades mediante el uso de materiales diversos.
- Desarrollar la percepción y expresión a través de la selección y transformación de materiales.
- Interesarse por las formas naturales y artificiales.
- Desarrollar la imaginación a partir de las motivaciones provocadas por el propio material.
- Perfeccionar las destrezas y habilidades manuales y psicomotoras.
- Desarrollar el sentido de la selección, clasificación y ordenación de los materiales y objetos.

# **PROPUESTA DIDÁCTICA**

## **1. Descripción**

La propuesta didáctica que a continuación se va a desarrollar busca que los niños conozcan el concepto de naturaleza muerta, así como autores y sus obras más características, pero también se pretende que los niños se inicien en la técnica del collage, por lo que gran parte de las, y actividades se basarán en esta técnica. Los artistas que se trabajarán en este proyecto son Giuseppe Arcimboldo, un pintor manierista al que se considera precursor del surrealismo y, en menor medida, John Nolan, un artista contemporáneo. La razón de trabajar dos autores de épocas distintas es que los niños puedan comparar sus diferentes estilos y sean conscientes, en la medida que sea posible, de que un mismo género pictórico, en este caso las naturalezas muertas, puede dar lugar a una gran variedad de obras.

Esta propuesta está diseñada para niños de tercero de Educación Infantil, es decir cinco y seis años, y las actividades estarán adaptadas a las características propias de esta edad y fundamentadas en base a la Orden de 28 de marzo de 2008, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

La Educación infantil tiene un carácter esencialmente globalizador y de interrelación de las áreas; por lo tanto, la distribución de contenidos en las diferentes áreas no significa que sean compartimentos cerrados, ya que los contenidos de un área adquieren sentido desde la perspectiva de las otras, en una estrecha relación. El conocimiento de sí mismo y la autonomía personal se desarrollan en la niñez a medida que cada individuo se relaciona y progresa en el conocimiento del entorno, necesitando para ello de las formas de comunicación y representación. Por esta razón las actividades no se centrarán exclusivamente en contenidos artísticos, sino que se integrarán con contenidos pertenecientes al resto de áreas.

## **2. Justificación**

Esta propuesta didáctica está estrechamente relacionada con las áreas de Conocimiento del Entorno, puesto que trabajaríamos conceptos matemáticos y de conocimiento del medio, Lenguajes, no solo por ser una actividad artística, sino también

porque el uso que se hace de las nuevas tecnologías, y conocimiento de sí mismo y autonomía personal, al ser uno de sus focos la representación del esquema facial.

Basándonos en el BOA, los objetivos curriculares que se trabajan con esta propuesta son los siguientes:

#### Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal y valorando la diversidad como una realidad enriquecedora.
2. Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo y utilizando las posibilidades motrices, sensitivas, expresivas y cognitivas, coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.
5. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros en actividades cotidianas y de juego, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración y evitando comportamientos de sumisión o dominio.

#### Conocimiento del entorno

1. Observar y explorar de forma activa su entorno, generando preguntas, interpretaciones y opiniones propias sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento y comprensión.
3. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
6. Iniciarse en las habilidades matemáticas manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.

7. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunos de sus cambios, relaciones y transformaciones, utilizando distintas habilidades para comprenderlo y desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.

8. Mostrar interés por asumir responsabilidades en la realización de tareas en grupo, desarrollando actitudes de ayuda y colaboración en un ambiente de respeto mutuo.

#### Lenguajes

2. Expresar emociones, sentimientos, deseos, vivencias e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

7. Explorar y disfrutar las posibilidades comunicativas para expresarse plástica, corporal y musicalmente participando activamente en producciones, interpretaciones y representaciones.

8. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas, iniciándose en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

### **3. Contexto**

El proyecto que a continuación se va a desarrollar está pensado para alumnos del tercer curso de Educación Infantil y por lo tanto va dirigido a niños de entre cinco y seis años. Para que las actividades se ajusten lo más posible a la realidad de un aula de infantil se tendrán en cuenta las características del alumnado de una clase en concreto, siendo esta el aula en la que realicé las prácticas escolares.

Se trata por lo tanto de un aula de veintidós alumnos, de los cuales diez eran niñas y doce niños. Tres alumnos proceden de familias extranjeras, pero no presentan un nivel inferior de castellano en comparación con sus compañeros. Me gustaría también destacar que dos de los alumnos son zurdos, lo cual supone que algunos de los materiales, como por ejemplo las tijeras, están adaptados. El aula consta de cinco mesas en forma de rectángulo donde se sientan 4-5 niños, esta disposición favorece el trabajo en equipo y el desarrollo social de los alumnos. La jornada escolar es partida, siendo las clases de la mañana de nueve a doce y cuarto, y las de la tarde de tres a cinco.

## 4. Metodología

En Educación Infantil, la metodología estará orientada a desarrollar, desde edades tempranas, las habilidades de observar, indagar, resolver problemas, formular hipótesis, poner a prueba sus ideas previas, deducir, extraer conclusiones, etc., para construir sus propios conocimientos.

Tomando como referencia el BOA (Boletín Oficial de Aragón, número 43), del 14 de abril de 2008, concretamente el *Artículo 10. Principios metodológicos generales*, la metodología que se va a utilizar en este proyecto se basa en los siguientes pilares:

Un enfoque globalizador e integrador de las áreas del currículo que nos permita trabajar de forma interdisciplinar contenidos pertenecientes a diferentes áreas del currículo de educación infantil, para que así los niños puedan establecer conexiones entre lo conocido y lo experimentado con el fin de acercarse a la realidad que les rodea y construir significados más amplios y diversificados. Igualmente importante es trabajar de forma contextualizada e integral todos aquellos conceptos, procedimientos y actitudes permitiendo la adquisición de unos conocimientos básicos que faciliten la comprensión del mundo natural, social y cultural

El alumno es el protagonista de su aprendizaje, por lo tanto, tiene que tener un papel activo que le permita construir significados mediante el establecimiento de relaciones, ruptura de estructuras cognitivas y su posterior reelaboración y/o sustitución al entrar en contacto con nuevas experiencias de aprendizaje, es decir, un aprendizaje significativo. Es fundamental, por tanto, que se respeten los tiempos y niveles evolutivos de los alumnos, estableciendo una secuencia adecuada al proceso de construcción personal.

El papel del profesor es el de guía y facilitador del aprendizaje, respetando siempre el papel protagonista del niño en él. Así pues, deberá crear un ambiente de seguridad y transmitir afecto, mientras se muestra disponible y dispuesto a responder a las necesidades de los niños y establecer límites con el fin de conseguir que los niños adquieran cada vez una mayor autonomía

Se hará uso de materiales diversos que favorezcan el descubrimiento y permitan la observación, simbolización y representación de los aprendizajes. Es importante que se combine el uso de materiales cotidianos con aquellos empleados para la consecución de objetivos determinados, y que todos los recursos estén adaptados a las características

y necesidades de los niños, pero también a las características espacio-temporales del aula.

El juego, al cual se considera como una actividad placentera, común y propia de todos los niños, tendrá una gran relevancia puesto que es el principal recurso metodológico de la etapa al proporcionarnos importante información sobre los niños como, por ejemplo, que tipo de relaciones entablan, que uso hacen del lenguaje o cuáles son sus intereses. Además, el juego ayuda a crear un ambiente distendido que servirá para que los niños/as olviden la presión a la que están sometidos. Por último, también constituye uno de los elementos de socialización más importante en esta edad fomentando la comunicación entre iguales. Es por esto que las actividades que se llevarán a cabo en este proyecto tendrán un carácter lúdico

Se crearán y reforzarán las relaciones interpersonales con la intención de posibilitar el desarrollo de las capacidades intelectuales, afectivas y sociales de los niños y niñas de forma que se vayan integrando de forma progresiva en el mundo que les rodea. Para esto seguiremos la metodología del aprendizaje cooperativo.

Recientes investigaciones han mostrado que el aprendizaje cooperativo tiene un gran poder sobre el aprendizaje, es por eso que la comunidad educativa ha comenzado a mostrar un gran interés acerca de la cooperación. Mediante el aprendizaje cooperativo se está promoviendo el desarrollo social puesto que se proporciona a los niños herramientas para poder tener relaciones interpersonales adecuadas y para la resolución de problemas (Schumck, 1985) Además, los niños que trabajan con esta metodología aprenden de una forma activa, social y motivadora puesto que se les plantea un reto o un problema que tienen que resolver entre todos. Esto se traduce en unos mejores resultados de aprendizaje que los obtenidos con metodologías tradicionales (Slavin, 1985). Kagan (1985) explica cuáles son los elementos que deben estar presente en el aprendizaje cooperativo, de los cuales, a lo largo de este proyecto, pondremos en práctica los siguientes. En primer lugar, la clase debe ser dividida en grupos heterogéneos de 4 o 5 niños, estos grupos deben estar formados por un niño de alto rendimiento académico, uno de bajo rendimiento académico y dos o tres alumnos promedio. Dentro de cada grupo se asignarán diferentes roles a cada niño, esto determina cuales son las funciones que deben de cumplir para lograr el éxito en las actividades. Por último, se deben seguir cuatro principios básicos, interdependencia positiva, responsabilidad individual, interacción simultanea y participación equitativa

por parte de todos los miembros del grupo. No obstante, no solo trabajaremos de forma cooperativa puesto que es igual de importante y necesario que los niños aprendan a trabajar de forma individual, para que conozcan sus fortalezas y debilidades y que estrategias funcionan para ellos.

Al tratarse de un proyecto de educación visual y artística hay que tener en cuenta una serie de aspectos metodológicos específicos de esta área. Tal como dice Seva (1985), la creatividad está directamente vinculada a la riqueza de materiales, por lo tanto, proporcionaremos la mayor variedad posible de materiales de forma que los niños puedan experimentar y crear con ellos. Este mismo autor señala que como profesores tenemos que promover el desarrollo de un pensamiento divergente, siendo este aquel en el que existen diferentes soluciones a las que se puede llegar mediante distintos caminos. Esto implica que se debe evitar imponer normas, técnicas y modos de expresión determinados, por el contrario, tenemos que motivar a nuestros alumnos para que se expresen con libertad e intentar activar sus conocimientos previos para que sus representaciones sean fieles a sus experiencias vitales. Es importante también crear una atmósfera adecuada, gratificante y estimulante en el que los materiales estén a su alcance, de forma que consigamos fomentar su autonomía. Por último, hay que darles la oportunidad de exponer sus resultados puesto que esto permitirá descubrir diferentes modelos representativos (Díaz, 1985).

## **5. Temporalización**

En cuanto a la temporalización este proyecto se llevará a cabo a lo largo del segundo cuatrimestre, concretamente de febrero a marzo. Se llevarán a cabo un total de 16 sesiones repartidas a lo largo de 8 semanas. Así pues, se dedicarán dos sesiones semanales a su realización, siendo una de ellas la de plástica y la otra o bien de matemáticas o bien de conocimiento del medio, dependiendo de los conceptos que se vayan a trabajar esa semana. Es importante destacar que las sesiones de plástica se llevarán a cabo por las tardes y tendrán una duración de 1 hora y media, aproximadamente, mientras que las sesiones destinadas al trabajo del área de conocimiento del entorno durarán 45 minutos.



Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	Sesión 1 (conocimiento del medio) Alimentos			Sesión 2 (plástica) John Nolan
	Sesión 3: (matemáticas) Conteo			Sesión 4 (plástica) John Nolan
	Sesión 5: (conocimiento del medio) Mezclas			Sesión 6 (plástica) Actividad puente
	Sesión 7: (matemáticas) Clasificaciones			Sesión 8 (plástica) Arcimboldo
	Sesión 9: (conocimiento del medio) Textura			Sesión 10 (plástica) Arcimboldo primavera
	Sesión 11: (matemáticas) Tamaños			Sesión 12 (plástica) Arcimboldo invierno
	Sesión 13: (Conocimiento del medio) Alimentos			Sesión 14 (plástica) Arcimboldo verano
	Sesión 15: (matemáticas) Series			Sesión 16 (plástica) Arcimboldo otoño

## 6. Objetivos

Los objetivos que se busca alcanzar con esta propuesta son los siguientes:

*Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:*

- Identificar y representar su esquema corporal.
- Usar los sentidos para explorar el medio e identificar y expresar las sensaciones y percepciones obtenidas.
- Participar activamente en los juegos y actividades.
- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.

*Conocimiento del entorno*

- Identificar diferentes texturas.
- Clasificar colecciones en base a diferentes atributos (color, tamaño...)
- Realizar mezclas.
- Contar del 1 al 10 como forma de cuantificar colecciones.
- Representar gráficamente colecciones cuantificables.
- Realizar series siguiendo un criterio.
- Iniciarse en el uso de las TIC
- Identificar diferentes alimentos.

- Diferenciar entre frutas y verduras.
- Respetar y cuidar los elementos del medio natural.
- Conocer características de las cuatro estaciones.
- Iniciarse en la formulación de hipótesis.
- Adquirir pautas de comportamiento democrático.
- Trabajar cooperativamente haciendo uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas.

#### *Lenguajes: comunicación y representación*

- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos
- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.
- Familiarizarse con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes.
- Observar, descubrir y explorar diferentes colores, texturas y líneas.
- Identificar y diferenciar los colores primarios y secundarios.
- Fabricar los colores secundarios.
- Identificar y diferenciar los colores fríos y cálidos.
- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.
- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.
- Familiarizarse con la técnica del collage.
- Crear y explicar sus propias obras.
- Iniciarse en la creación y modificación de imágenes con recursos tecnológicos.

## **7. Contenidos**

Para esta propuesta didáctica, una vez establecidos los objetivos a alcanzar, se proponen los siguientes contenidos:

- Partes de la cara: pelo, ojos, nariz, boca, orejas y cuello.
- Texturas: suave/áspero, liso/rugoso.
- Colores: primarios y secundarios.
- Colores: cálidos y fríos.
- Tamaños: grande, pequeño y mediano.
- Números del 1 al 10.

- Alimentos: frutas y verduras.
- Elementos de la naturaleza: hojas, flores, ramas.
- Las cuatro estaciones: características
- Arcimboldo: las cuatro estaciones.
- John Nolan y sus obras.
- El collage.

## 8. Actividades

A continuación, se procederá a la explicación de las actividades que forman parte de esta propuesta didáctica

Sesión 1	
<b>Área:</b> Conocimiento del medio	<b>Temporalización:</b> 45'
<b>Materiales:</b> Alimentos de la cocinita, proyecciones de obras de John Nolan, papel y pinturas de colores.	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración</li> <li>- Adquirir pautas de comportamiento democrático.</li> <li>- Trabajar cooperativamente haciendo uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas</li> <li>- Identificar diferentes alimentos.</li> <li>- Diferenciar entre frutas y verduras</li> <li>- Crear y explicar sus propias obras.</li> <li>- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa</li> <li>- Familiarizarse con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> </ul>

Para empezar, se proyectarán diferentes obras de John Nolan (*Still life with three fish*, *Flowers wine lobster lemons*, *Wine lemons and flowers*, *Still life with fish y Daffs wine and limes*) y pediremos a los niños que las observen y nos digan que tienen en común, esperando que nos digan que en todas ellas aparece comida. Será entonces cuando se explique que por esa razón son todas naturalezas muertas, porque en ellas pueden aparecer elementos que no son comida, como por ejemplo flores.

Una vez los niños hayan entendido que es una naturaleza muerta les pediremos que nos digan que alimentos aparecen en las obras de John Nolan que hemos visto. Nos centraremos entonces en los limones y las limas y les preguntaremos que más frutas conocen, a la vez que los niños responden la profesora mostrará los alimentos mencionados que previamente habrá cogido de la cocinita de clase. Justo después la profesora enseñará diferentes verduras y les preguntará si saben cómo se llama cada una y explicará que todas son verduras. De esta forma se habrán separado frutas y verduras en dos grupos.

Para terminar, les diremos a los alumnos que nos vamos a convertir en artistas, como John Nolan, y que, por grupos, tenemos que crear nuestra propia obra. Dos de las mesas tendrán que hacer su composición utilizando solo verduras mientras que las tres mesas restantes lo harán exclusivamente con frutas. En ese momento los niños se sentarán en las mesas y empezarán a planificar que alimentos van a utilizar, una vez decidido, el encargado de los libros y el observador (en aquellas mesas formadas por cinco niños) tendrán que coger la comida de la cocinita que hayan acordado y todos juntos empezarán a fabricar su naturaleza muerta. Cuando lo hayan terminado toda la clase irá pasando a ver las creaciones de los otros grupos, teniendo el portavoz que explicar que alimentos han utilizado y si son frutas o verduras.

Para terminar el encargado del material cogerá papeles y pinturas de colores y cada miembro del grupo tendrá que dibujar su resultado final como sepan. Cuando hayan finalizado el encargado de limpieza lo recogerá todo.

Sesión 2	
Área: Plástica	Temporalización: 1 hora 45'
<b>Materiales:</b> tablets y <i>daffs limes and wine</i> de John Nolan.	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Adquirir pautas de comportamiento democrático</li> <li>- Iniciarse en la creación y modificación de imágenes con recursos tecnológicos.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Familiarizarse con la técnica del collage.</li> <li>- Familiarizarse con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Iniciarse en el uso de las TIC</li> </ul>

Para llevar a cabo esta actividad trabajaremos siguiendo la metodología de rincones. Esto se debe a la falta de tablets, que impide que todos los niños puedan trabajar con ellas a la vez.

Lo primero que haremos será elegir, mediante votación, que cuatro rincones vamos a tener, siendo el quinto el rincón de plástica, y teniendo cada uno una duración de 20 minutos. Una vez elegidos, cada grupo comenzará a trabajar en su rincón. A aquellos que estén en el rincón de plástica se les mostrará la obra de John Nolan *daffs limes and wine*, que ya conocen de la sesión anterior, y se les pedirá que nombren los elementos que pueden ver. Lo siguiente que tendrán que hacer los niños es imitar el cuadro de John Nolan en la Tablet utilizando imágenes digitales.

Estas imágenes habrán sido previamente seleccionadas por la profesora, de forma que haya diferentes opciones de copas de vino, flores, limas, etc., para que los niños sigan teniendo la capacidad de decidir que imágenes utilizar y la actividad no tenga un resultado completamente cerrado. Es importante que las imágenes no tengan fondo para que se puedan superponer entre sí. Los niños tendrán que pintar el fondo de los colores del original para posteriormente copiar y pegar las imágenes que seleccionen, de forma que consigan que su obra sea lo más parecida posible a la de Nolan

Sesión 3	
Área: Matemáticas	Temporalización: 45'
<b>Materiales:</b> cuadro <i>still life with fish</i> , papel y pinturas.	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Identificar diferentes alimentos.</li> <li>- Contar del 1 al 10 como forma de cuantificar colecciones.</li> <li>- Representar gráficamente colecciones cuantificables.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes</li> </ul>

Se proyectará el cuadro *still life with fish* de John Nolan, el cual observaremos durante un minuto. Pasado este tiempo se quitará la imagen de la pantalla y se pedirá a los niños que nombren los elementos que recuerdan haber visto, una vez hayan dicho todos se les preguntará cuantos peces, limones y flores había. Volveremos a proyectar la imagen y contaremos entre todos cuantos hay (7 limones, 1 pez y 4 flores), contaremos también el número de topos que hay en el bol (7) y líneas en el pez (3).

Después haremos parejas y daremos a cada miembro un dibujo (ANEXO I) y un folio en blanco. Los alumnos realizarán un dictado pictórico con la finalidad de trabajar los números, para esto un miembro de la pareja describirá lo que tiene en su dibujo y cuantos hay, para que su compañero lo vaya dibujando, y viceversa. Una vez hayan acabado de dibujar podrán pintar el dibujo que nosotros hemos dado como prefieran.

Sesión 4		
Área: Plástica		Temporalización: 1 hora 30'
<b>Materiales:</b> temperas roja, azul y amarilla, pinceles, <i>flowers wine lobster lemons</i> proyección y ficha (ANEXO II)	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades</li> <li>- Identificar diferentes alimentos</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Identificar y diferenciar los colores primarios</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> </ul>	

Proyectaremos la obra de John Nolan llamada *flowers wine lobster lemons* y observaremos los elementos que aparecen, así como los colores, que son mayoritariamente primarios.

A continuación, mostraremos una cartulina en la que aparece el mismo cuadro, pero sin pintar. Explicaremos a los alumnos que John Nolan nos ha enviado esos dibujos para ver si después de haber conocido y trabajado sus obras nos hemos convertido en artistas de las naturalezas muertas. Para demostrárselo tendremos que pintar el dibujo utilizando témperas, pero Nolan nos ha propuesto un reto, utilizar solo tres colores: rojo, azul y amarillo.

Sesión 5	
Área: Conocimiento del medio	Temporalización: 45'
<b>Materiales:</b> yogures, colorante alimentario, agua, pinceles, cartulina, pinturas y ficha (ANEXO III)	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Realizar mezclas</li> <li>- Iniciarse en la formulación de hipótesis.</li> <li>- Adquirir pautas de comportamiento democrático.</li> <li>- Trabajar cooperativamente haciendo uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas.</li> <li>- Familiarizarse con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Identificar y diferenciar los colores primarios y secundarios.</li> <li>- Fabricar los colores secundarios.</li> <li>- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Crear y explicar sus propias obras.</li> </ul>

La profesora les preguntará a los niños si recuerdan la actividad que hicieron el viernes, esperando una respuesta afirmativa (en caso contrario lo recordará ella) y que colores utilizaron (rojo, amarillo y azul). Entonces contará a los niños que ese día se van a convertir en científicos y a conseguir colores diferentes utilizando solo esos tres.

En tres vasos con agua añadiremos los colorantes alimenticios de los colores primarios y sacaremos otros tres vasos con agua normal. En ese momento los niños se pondrán en grupos y la profesora dará una ficha a cada grupo y 3 pinturas (morada, verde y naranja). Entre todos tendrán que pensar que ocurrirá si mezclamos el amarillo con el rojo, el rojo con el azul y el azul con el amarillo y colorear la ficha en base a su respuesta. Después comprobaremos sus hipótesis mezclando los vasos de agua entre sí.

A continuación, daremos a cada grupo un yogur. Tendrán que elegir que dos colores quieren mezclar, la profesora pondrá en su yogur los colorantes correspondientes para que hagan la mezcla. Para terminar, cada niño pintará con los yogures un dibujo libre.



Sesión 6		
Área: Plástica		Temporalización: 1 hora 45'
<b>Materiales:</b> cartulina negra tamaño DIN-A5 (ANEXO IV), papel celofán rojo, amarillo, azul y transparente, punzón, tijeras, pegamento y cuadros <i>still life with three fish</i> y <i>wine lemons and flowers</i>	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades</li> <li>- Realizar mezclas.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo</li> <li>- Familiarizarse con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Observar, descubrir y explorar diferentes colores, texturas y líneas</li> <li>- Identificar y diferenciar los colores primarios y secundarios.</li> <li>- Fabricar los colores secundarios.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Familiarizarse con la técnica del collage.</li> </ul>	

Esta actividad servirá de nexo entre Nolan y Arcimboldo, para ello los niños recrearán una vidriera (como las de Arcimboldo en sus comienzos) basada en dos obras de John Nolan que se proyectarán en la pizarra.

Durante la proyección de las imágenes se preguntará a los niños que es lo que pueden ver y que colores hay. Después pediremos a los niños cuantos limones/peces... hay, y los contaremos todos juntos. Después proyectaremos ejemplos de vidrieras de Arcimboldo para que se vayan familiarizando con su nombre. Por último, mostraremos uno de los cuadros de Nolan y una vidriera y les preguntaremos a los niños que tienen en común, esperando que una de las respuestas sea que los dos tienen líneas negras. Explicaremos entonces que en las vidrieras se utilizaban esas líneas negras para diferenciar los elementos y los colores.

El siguiente paso será recordar los colores primarios y secundarios. Para ello prepararemos unos trozos de papel de celofán con los colores primarios y preguntaremos que creen que ocurrirá si mezclamos amarillos con azul, etc. y comprobaremos la respuesta. Enseñaremos también que si se juntan todos los colores conseguimos el negro.

A continuación, mostraremos un ejemplo de lo que tienen que hacer y los materiales que utilizarán, luego les explicaremos los pasos. Primero tendrán que picar la cartulina negra siguiendo las líneas plateadas, es importante hacer hincapié en esto puesto la trama es compleja. Una vez hayan picado la cartulina se les colocará un trozo de celofán transparente sobre el que después pegarán los trozos de colores. Después, tendrán que coger un trozo de papel amarillo, azul y rojo y cortarlo en trozos con las tijeras, para finalmente pegarlos sobre la cartulina y el celofán.

Como tuve la suerte de poder implementar esta actividad durante mis prácticas escolares III a continuación podemos ver imágenes del proceso y resultado final.



Sesión 7	
Área: Matemáticas	Temporalización: 45'
<b>Materiales:</b> tablets, frutas y verduras de la cocinita, objetos de diferentes tamaños y rotuladores.	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Adquirir pautas de comportamiento democrático.</li> <li>- Trabajar cooperativamente haciendo uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas</li> <li>- Clasificar colecciones en base a diferentes atributos (color, tamaño...)</li> <li>- Iniciarse en el uso de las TIC</li> <li>- Diferenciar entre frutas y verduras.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Familiarizarse con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Identificar y diferenciar los colores primarios y secundarios.</li> </ul>

En esta actividad los niños tendrán que clasificar diferentes elementos teniendo en cuenta un criterio establecido. En primer lugar, la profesora colocará dos cajas en la zona de la asamblea, alrededor de las cuales se sentarán los niños. En ese momento cogerá una fruta y una verdura de la cocinita y les pedirá a los niños que le digan nombre de cada una, a continuación, a modo de repaso, les preguntará si es una fruta o una verdura y colocará cada una en una caja. Entonces esparcirá por el suelo el resto de frutas y verduras y les explicará a los niños que van a clasificarlos en dos grupos, frutas y verduras, de uno en uno los niños cogerán uno de los alimentos, dirán su nombre y los colocarán en la caja correspondiente. Esto mismo se repetirá con rotuladores de colores, teniendo los niños que clasificarlos según su color y con objetos de diferentes tamaños, dividiéndolos en grandes y pequeños.

Una vez hayamos realizado las clasificaciones de forma manipulativa, diremos a los niños que se pongan en grupo y les daremos una Tablet. Utilizando Kahoot los niños tendrán que decidir la categoría pertenecen diferentes objetos.

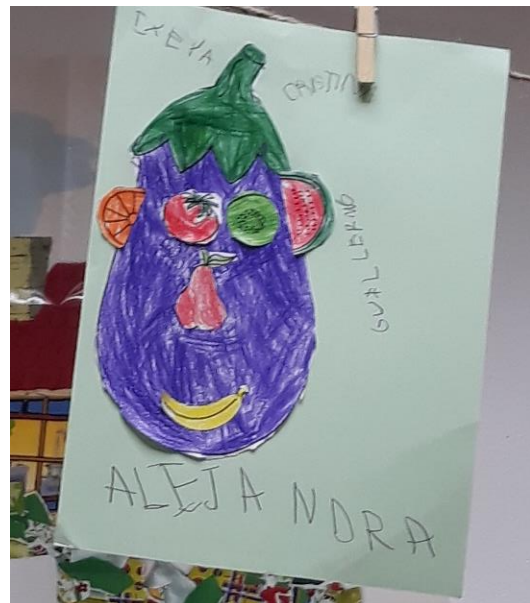
Aprovecharemos esta actividad de clasificación para dar a conocer las obras de Arcimboldo, para esto haremos recordar a los niños la actividad de la vidriera, puesto que se les mostraron vidrieras de este autor. En ese momento se proyectarán diferentes obras de Arcimboldo (*Vertumno* y *las cuatro estaciones*) y pediremos a los niños que las observen para ver que tienen en común, esperando que nos digan que en todas hay comida y que se pueden ver caras de persona. A continuación, mostraremos las obras de Arcimboldo y de Nolan, al mismo tiempo, para que nos digan qué diferencias hay. Después de esto, les explicaremos que los cuadros de Arcimboldo son naturalezas muertas como los de Nolan. Para comprobar si diferencian las obras de los dos autores volveremos a utilizar Kahoot mostrando sus cuadros más conocidos haciendo que los niños los clasifique de acuerdo a su autor.

Sesión 8		
Área: Plástica		Temporalización: 1 hora 45'
<b>Materiales:</b> Cartulina, dibujos comida (ANEXO V), tijeras, pegamento, cuadro <i>Vertumno</i>	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y representar su esquema corporal.</li> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Identificar diferentes alimentos</li> <li>- Adquirir pautas de comportamiento democrático.</li> <li>- Trabajar cooperativamente haciendo uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Familiarizarse con la técnica del collage.</li> <li>- Iniciarse en la creación y modificación de imágenes con recursos tecnológicos.</li> </ul>	

Se proyectará la obra de Arcimboldo llamada *Vertumno* para que los niños la observen durante un minuto. Pasado ese tiempo se les preguntará que comida han visto, y después se les preguntará si han podido ver una cara, esperando una respuesta afirmativa. En ese momento se les preguntará donde están las diferentes partes de la cara.

A continuación, se mostrarán diferentes frutas y verduras, se recordarán sus nombres y los niños las clasificarán en dos grupos. Una vez hecho esto, se enseñará un modelo de lo que tienen que hacer, una cara pegando dibujos de frutas y verduras. Explicaremos que por grupos van a tener que hacer su propia cara hecha de frutas y verduras. Lo primero que tendrán que hacer es reunirse y decidir que alimentos van a utilizar y para que (ojos, boca, etc.), una vez decidido el encargado de los libros le pedirá a la profesora los alimentos y el encargado de material cogerá pinturas, tijeras y pegamento para que puedan empezar a pintar, recortar y pegar. El observador (si lo hay) tendrá que supervisar que los alimentos se pegan en el sitio acordado. Una vez hayan terminado el encargado de limpieza recogerá todo. Para finalizar la actividad, los portavoces explicarán al resto de compañeros como han hecho su cara (que alimentos han utilizado, colores, etc.)

Esta fue otra de las actividades que pude llevar a cabo durante mis prácticas, por lo tanto, a continuación, podéis ver el resultado final:



Sesión 9	
Área: Conocimiento del medio	Temporalización: 45'
<b>Materiales:</b> elementos de la naturaleza (hojas, ramas, flores...), una caja, cartulinas y <i>la primavera</i> de Arcimboldo.	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y representar su esquema corporal</li> <li>- Usar los sentidos para explorar el medio e identificar y expresar las sensaciones y percepciones obtenidas.</li> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Identificar diferentes texturas.</li> <li>- Respetar y cuidar los elementos del medio natural.</li> <li>- Conocer características de las cuatro estaciones.</li> <li>- Iniciarse en la formulación de hipótesis.</li> <li>- Trabajar cooperativamente haciendo uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Observar, descubrir y explorar diferentes colores, texturas y líneas.</li> </ul>

En primer lugar, preguntaremos a los niños que saben de la primavera, nos interesa que aprendan que en primavera crecen las flores y las plantas, empieza a hacer más calor y a haber insectos y que suele llover bastante.

Una vez hayamos visto las características de esta estación proyectaremos el cuadro de la *primavera* de Arcimboldo, y observaremos en silencio los elementos que aparecen en él. Pasados unos minutos quitaremos la imagen y pediremos a los niños que nos digan que han visto, una vez hayan respondido volveremos a mostrar la imagen para comprobar sus respuestas y ver si se han dejado algo. Veremos las diferentes partes de la cara y los elemento con los que se han hecho.

A continuación, la profesora les dará elementos reales que aparecen en el cuadro, es decir, flores, hojas, etc. para que los niños los toquen, exploren y manipulen.

Después jugarán a adivinar que objeto es solo utilizando el tacto, para esto la profesora meterá en una caja un objeto, los niños estarán en grupo y tendrán que meter la mano en la caja, después hablarán entre sí para decidir que objeto creen que hay dentro.

Para terminar, se sentarán en la mesa y la profesora les dará una cartulina pintada con rotuladores y recubierta por una capa de cera manley negra, los niños por grupos elegirán diferentes materiales para rascar la cartulina, primero tendrán que decir que creen que va a pasar al frotar el material sobre la cartulina y luego comprobar sus hipótesis.

Sesión 10	
Área: Plástica	Temporalización: 1 hora 30'
<b>Materiales:</b> <i>la primavera</i> de Arcimboldo, cartulina blanca tamaño DIN-A4, pegamento y elementos de la naturaleza.	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y representar su esquema corporal.</li> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Identificar diferentes texturas.</li> <li>- Respetar y cuidar los elementos del medio natural.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Observar, descubrir y explorar diferentes colores, texturas y líneas</li> <li>- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Familiarizarse con la técnica del collage.</li> <li>- Crear y explicar sus propias obras.</li> </ul>

En esta actividad volveremos a proyectar la obra de *la primavera* y repasaremos las partes de la cara identificándolas en el cuadro y jugando a Simón dice. Una vez hecho esto, explicaremos que vamos a convertirnos en artistas como Arcimboldo y vamos a hacer un cuadro de nuestra cara pegando flores, hojas, etc. la profesora mostrará un ejemplo para que sepan a qué se refiere, recalcaremos que es importante que se diferencien los ojos, boca, ... para que se vea que es una cara.

Los niños cogerán una cartulina blanca y un pegamento y se sentarán en su sitio, a la vez, la profesora colocará bandejas en la zona de la asamblea con diferentes elementos naturales para que los niños cojan aquellos que necesiten.

Cuando hayan terminado nos volveremos a reunir en la asamblea y los niños explicarán al resto de compañeros su obra (que elementos han utilizado y para qué...)

Sesión 11	
Área: Matemáticas	Temporalización: 45'
<b>Materiales:</b> <i>El invierno</i> de Arcimboldo, plastilina marrón	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y representar su esquema corporal.</li> <li>- Usar los sentidos para explorar el medio e identificar y expresar las sensaciones y percepciones obtenidas.</li> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración</li> <li>- Clasificar colecciones en base a diferentes atributos (color, tamaño...)</li> <li>- Conocer características de las cuatro estaciones</li> <li>- Trabajar cooperativamente haciendo uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> </ul>

En primer lugar, preguntaremos a los niños que saben del invierno, nos interesa que aprendan que en invierno los árboles pierden sus hojas y hace frío.

Una vez hayamos visto las características de esta estación proyectaremos el cuadro del *invierno* de Arcimboldo, y observaremos los elementos que aparecen en él. Pasados unos minutos pediremos a los niños que nos digan que han visto.



Preguntaremos a los niños como se sienten al ver al hombre del cuadro y que creen que siente él, esperando que digan que siente enfado o tristeza, y porqué creen eso.

Como el elemento principal de esta obra son las ramas de árbol, pediremos a los niños que, con plastilina, hagan varias ramas de diferentes tamaños. Después, cada mesa tendrá que ordenar sus churros de más grande a más pequeño y, entre todos, comprobaremos que se ha hecho bien.

Por último, la profesora enseñara un modelo de tronco realizado con churros de plastilina enrollados entre sí alrededor de un cilindro. Se dirá a los niños que todos juntos tienen que intentar hacer un tronco con las ramas que han hecho, cuando esté hecho se le añadirán las partes de la cara, de forma que tengamos nuestra propia versión tridimensional de la obra de Arcimboldo.

Sesión 12	
Área: Plástica	Temporalización: 1 hora 45'
<b>Materiales:</b> Hielo tintado, palos de polo, cartulina blanca, el mismo dibujo con colores fríos/cálidos (ANEXO VI), cuadro <i>invierno</i> .	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y representar su esquema corporal.</li> <li>- Usar los sentidos para explorar el medio e identificar y expresar las sensaciones y percepciones obtenidas.</li> <li>- Conocer características de las cuatro estaciones.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Observar, descubrir y explorar diferentes colores, texturas y líneas</li> <li>- Identificar y diferenciar los colores fríos y cálidos.</li> <li>- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> </ul>

Para llevar a cabo esta actividad trabajaremos siguiendo la metodología de rincones. Lo primero que haremos será elegir, mediante votación, que cuatro rincones vamos a tener, siendo el quinto el rincón de plástica. Una vez elegidos, cada grupo

comenzará a trabajar en su rincón. A aquellos que estén en el rincón de plástico se les mostrará la obra de *invierno* de Arcimboldo para ver con más detalle que elementos han sido utilizados para representar las partes de la cara. Después se enseñará dos dibujos iguales, uno con colores fríos y otro con cálidos. Se preguntará a los niños si creen que en ese lugar hace frío o calor, y se les explicará que con los colores azul, verde y morado se da una sensación de frío y con los colores rojo, amarillo y naranja dan sensación de calor.

A continuación, se les dará una cartulina en blanco y una cubitera con hielos hechos con agua con colorantes de distintos colores (rojo, azul, amarillo, verde, naranja y morado). Los niños tendrán que dibujar su propia cara, pero utilizando únicamente colores fríos, ya que en invierno hace frío. Cada grupo de niños permanecerá en su rincón 20 minutos, transcurrido este tiempo rotarán rincones.

Sesión 13	
Área: Conocimiento del medio	Temporalización: 45'
<b>Materiales:</b> cartulina, témperas, alimentos varios y cuadro <i>verano</i> de Arcimboldo	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Identificar diferentes alimentos.</li> <li>- Conocer características de las cuatro estaciones.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Crear y explicar sus propias obras</li> </ul>

En primer lugar, preguntaremos a los niños que saben del verano, nos interesa que aprendan que en verano hace mucho calor, y que los árboles nos dan sus frutos y es época de cereales.

Una vez hayamos visto las características de esta estación proyectaremos el cuadro del *verano* de Arcimboldo, y observaremos en silencio los elementos que aparecen en él. Pasados unos minutos quitaremos la imagen y pediremos a los niños que nos digan que han visto, una vez hayan respondido volveremos a mostrar la imagen para comprobar sus respuestas y ver si se han dejado algo.

A continuación, como en verano los árboles dan frutos, enseñaremos a los niños las frutas y verduras que aparecen en el cuadro de Arcimboldo (cerezas, uvas, ajos, melocotones, olivas) y dejaremos que las prueben. Luego jugaremos a un juego similar al teléfono roto. Los niños harán una fila por grupos, el último de la fila tendrá los ojos cerrados mientras que el primero tendrá delante una mesa con todos los alimentos que hayan probado. La profesora dará un trozo de alimento a los alumnos que tienen los ojos cerrados, estos tendrán que identificar que alimento es y decirle el nombre al siguiente de la fila, que se lo dirá al siguiente hasta que llegue al primer alumno que tendrá que coger el alimento adecuado. El primer grupo que lo consiga ganará un punto y se rotarán las posiciones.

Para terminar, se dará a los alumnos un trozo de cartulina y se dejará en la zona de la asamblea todos los alimentos trabajados y recipientes con pintura. Los niños tendrán que experimentar con las diferentes estampas y crear sus propias obras. Después explicarán al resto de la clase que colores y alimentos han utilizado.

Sesión 14	
Área: Plástica	Temporalización: 1 hora 45'
<b>Materiales:</b> cartulina, cola blanca, lápiz, arroz, pasta, lentejas y cereales varios.	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y representar su esquema corporal</li> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Identificar diferentes texturas.</li> <li>- Identificar diferentes alimentos.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Familiarizarse con la técnica del collage.</li> <li>- Crear y explicar sus propias obras.</li> </ul>

En esta actividad volveremos a proyectar la obra del *verano* y repasaremos las partes de la cara identificándolas en el cuadro y los alimentos utilizados. Una vez hecho esto, explicaremos que vamos a volver a convertirnos en artistas como Arcimboldo y vamos a hacer nuestro retrato de perfil utilizando diferente comida. La profesora mostrará un ejemplo para que sepan que significa de perfil. En esta actividad centraremos la atención de los niños en el cuello y hombros de la obra de Arcimboldo, que está hecha de trigo puesto que en verano se cultivan muchos cereales, y recalcaremos que es importante que su obra tenga cuello.

Los niños cogerán una cartulina blanca y una bandeja con cola blanca, a la vez, la profesora colocará bandejas en la zona de la asamblea con diferentes alimentos para que los niños cojan aquellos que necesiten. Lo primero que harán los niños será buscar un compañero que les ayude a realizar su perfil, para esto tendrán que tumbarse en el suelo y poner su cara de lado sobre la cartulina, su compañero cogerá un lápiz y repasará la silueta de su compañero, una vez tengan sus siluetas tendrán que rellenarlas con los alimentos que prefieran. Cuando hayan terminado nos volveremos a reunir en la asamblea y los niños explicarán al resto de compañeros su obra.

Sesión 15	
Área: Matemáticas	Temporalización: 45'
<b>Materiales:</b> trozos de pera, manzana, cereza y uva, brochetas y cuadro <i>otoño</i> de Arcimboldo	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Contar del 1 al 10 como forma de cuantificar colecciones.</li> <li>- Realizar series siguiendo un criterio.</li> <li>- Identificar diferentes alimentos.</li> <li>- Conocer características de las cuatro estaciones</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>-</li> </ul>

En primer lugar, preguntaremos a los niños que saben del otoño, nos interesa que aprendan que en verano empieza a hacer frío, y que las hojas de los árboles cambian de color y se caen.

Una vez hayamos visto las características de esta estación proyectaremos el cuadro del *otoño* de Arcimboldo, y observaremos en silencio los elementos que aparecen en él. Pasados unos minutos quitaremos la imagen y pediremos a los niños que nos digan que han visto, una vez hayan respondido volveremos a mostrar la imagen para comprobar sus respuestas y ver si se han dejado algo.

A continuación, los niños se sentarán en sus sitios, les daremos una brocheta y varias cerezas, uvas y trozos de pera y manzana y se les pedirá que hagan una serie siguiendo el criterio que quisieran. Cuando hayan terminado, la profesora comprobará que lo hayan hecho correctamente y les pedirá que cuenten cuantos trozos han utilizado en total y cuantos de cada fruta. Después, se sentarán en la asamblea para comer todos juntos.

Sesión 16	
Área: Plástica	Temporalización: 1 hora 45'
<b>Materiales:</b> catálogos de supermercado, papel, pegamento, tijeras y cuadro del <i>otoño</i>	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y representar su esquema corporal</li> <li>- Participar activamente en los juegos y actividades.</li> <li>- Establecer relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</li> <li>- Identificar diferentes texturas.</li> <li>- Identificar diferentes alimentos.</li> <li>- Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos</li> <li>- Familiarizarse con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</li> <li>- Utilizar diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Utilizar diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</li> <li>- Familiarizarse con la técnica del collage.</li> <li>- Crear y explicar sus propias obras.</li> </ul>

Nos sentaremos en asamblea y volveremos a fijarnos en el cuadro del *otoño*, hablaremos de los diferentes alimentos que ha utilizado Arcimboldo, y nos centraremos especialmente en las setas, preguntaremos a los niños si alguna vez las han visto por el bosque, si las han probado y, si es así, si les gustaron o no. Después, les enseñaremos un modelo de la actividad que tienen que hacer.

Cada niño tendrá un folio y varias páginas de catálogos de supermercado. La actividad consiste en crear un rostro recortando y pegando diferentes alimentos del catálogo. Cuando hayan terminado explicarán al resto de sus compañeros que alimentos han utilizado y para representar que parte de la cara.

Como esta es la última actividad de la propuesta didáctica, y se lleva a cabo un viernes por la tarde, el tiempo restante de la sesión se dedicará a crear un museo en el aula con todas las obras que han realizado. Al acabar la jornada lectiva se invitará a los padres a entrar al aula y ver los trabajos de sus hijos.

## **9. Evaluación**

Tal como dice el BOA, la evaluación es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que nos permite obtener información necesaria para reajustar nuestras intervenciones educativas, nos permite valorar como se ha desarrollado y en que grado se han cumplido los objetivos propuestos.

La evaluación en la etapa infantil tiene que ser formativa y realizarse de manera continua. Para lograr esto, el profesor utilizará la observación, y al terminar cada actividad deberá tomar notas sobre el grado de consecución de los objetivos de esa actividad concreta, de esta forma, a la hora de evaluar los objetivos, podremos tener en cuenta como ha sido la evolución del niño a lo largo de la propuesta, en vez de evaluar exclusivamente su resultado final.

Para llevar a cabo la evaluación utilizaremos una lista de control para cada niño, en la que aparecen todos los indicadores de evaluación. La lista cuenta con tres ítems: adquirido, en proceso de adquisición y no adquirido. El resultado se puede ver en el ANEXO VII.

## CONCLUSIÓN

Con este trabajo se ha tratado de demostrar que la educación artística –en su vertiente visual- no es un mero pasatiempo, sino que es un área que permite a los alumnos adquirir nuevos conocimientos de manera significativa a través de la manipulación y el juego, y a los maestros les proporciona información valiosa para evaluar diferentes aspectos pertenecientes a otras áreas.

Considero que trabajar a partir de las naturalezas muertas nos permite trabajar múltiples contenidos y objetivos curriculares, especialmente pertenecientes al área de Conocimiento del Entorno, de una forma contextualizada. Además, gracias a los autores seleccionados para esta propuesta, no solo se van a trabajar los alimentos, sino que las obras de John Nolan dan pie a trabajar desde los colores al conteo numérico, y los cuadros de Arcimboldo nos permiten trabajar el esquema facial y las estaciones del año.

Me gustaría destacar que al trabajar con los colores no nos hemos centrado únicamente en contenidos artísticos, sino que hemos planificado actividades con las que se trabajan desde la lógico-matemática gracias a las clasificaciones y seriaciones.

Por otra parte, a través de la educación visual y plástica se consigue transmitir al alumno diversos aprendizajes, como, por ejemplo, el respeto hacia los demás y hacia sus producciones, valores democráticos, la colaboración y cooperación, así como el trabajo en equipo, pero sobre todo se fomenta la creatividad de los alumnos. Este último aspecto es uno de los más relevantes en esta propuesta didáctica puesto que pretende alejarse del trabajo por fichas y las actividades con un resultado único y cerrado, por el contrario, permite que los alumnos busquen respuestas propias y únicas, logrando que los aprendizajes sean más significativos.

Una de las mayores dificultades que he encontrado realizando esta propuesta ha sido planificar la evaluación, puesto que hay que centrarse en los contenidos que se trabajan en cada actividad evitando evaluar el resultado en sí, toda vez que se buscaba que los niños realizaran, en la medida de lo posible, creaciones libres y personales. Con esto quiero destacar que se ha pretendido fomentar un pensamiento divergente y que los resultados de las actividades, a nivel artístico, sean muy diversos y que no haya dos iguales, lo cual puede dificultar el proceso de evaluación.



Como esta propuesta es de índole teórica, no se puede saber con certeza si los objetivos propuestos serán alcanzados o si los recursos y actividades serán motivadores y se adaptarán al proceso de enseñanza y a las necesidades individuales del alumnado. No obstante, las actividades que sí han podido ser implementadas en el aula han tenido muy buena acogida entre los alumnos y los resultados han sido muy satisfactorios.

Finalmente, puedo decir que estoy contenta con el trabajo realizado, pese a ser consciente de que siempre habrá margen de mejora y de seguir aprendiendo. En cualquier caso, estoy impaciente de poder implementar esta propuesta didáctica en el aula, y, si fuese posible, ampliarla, puesto que durante su elaboración han sido muchas las ideas que han surgido para trabajar más contenidos del currículo desde la expresión plástica. Al fin y al cabo, tal como dijo Albert Einstein “el arte supremo del maestro es despertar el placer de la expresión creativa y el conocimiento”.

## Bibliografía y webgrafía

- Arslatino. (s.f.). *Movimientos artísticos: Pop Art*. Recuperado de Arslatino: <https://www.arslatino.com/es/magazine/notas/394-movimientos-artisticos-pop-art> el 10/05/2018
- Barlett, A. (1982). *Dibujar y pintar el paisaje*. Hermann Blume.
- Bodegones Catalogo de Pinturas Modernas. (24 de Septiembre de 2015). *Bodegones Catalogo de Pinturas Modernas, John Nolan*. Recuperado de Mirarte Galeria: <http://www.mirartegaleria.com/2015/09/bodegones-catalogo-de-pinturas-modernas.html> el 13/05/2018
- Cuenca-Ruiz, E., & Olmo-Ruiz, M. (2017). *Arte y Gastronomía*. Guadalajara.
- Díaz, E. (1985). La expresión plástica y su incidencia en la formación integral del niño. En A. Seva, E. Estrada, Á. Azpeitia, & R. Marín, *Aspectos pedagógicos de la expresión plástica infantil* (págs. 47-73). Zaragoza: Cometa S.A.
- El Gabinete del Parnaso. (21 de Enero de 2014). *Giuseppe Arcimboldo*. Recuperado de <https://elgabinetedelparnaso.wordpress.com/2014/01/21/giuseppe-arcimboldo/> el 01/05/2018
- Estrada, E. (1991). *Génesis y Evolución del Lenguaje Plástico de los Niños*. Zaragoza: Mira Editores S.A.
- Freedman, K. (2003). *Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics and the Social Life of Art*. Nueva York: Teachers College Press.
- García, A. (1 de Octubre de 2014). *Giuseppe Arcimboldo. Pintor manierista italiano y precursor del surrealismo*. Recuperado de Algargos, Arte e Historia: <http://algargosarte.blogspot.com.es/2014/10/giuseppe-arcimboldo-pintor-manierista.html> el 01/05/2018
- John Nolan Art. (s.f.). *John Nolan, A celebration of colour*. Recuperado de John Nolan Art: <http://www.nolanart.com/about-john-nolan/> el 13/05/2018
- Kagan, S. (1985). Dimensions of Cooperative Classroom Structures. En R. Hertz-Lazarowitz, S. Kagan, S. Sharan, C. Webb, R. Slavin, & R. Schumck, *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn* (págs. 67-97). Nueva York: Plenum Press.

- López-Romero, F. (2011). *Naturalezas muertas siglos XVI al XXI*. Tomelloso: Cooperativa "Virgen de las Viñas".
- Luis, J. (19 de Octubre de 2007). *Arcimboldo*. Recuperado de Foro Xerbar: <http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?f=53&t=5773> el 01/05/2018
- Machón, A. (2015). *Por qué dibujan los niños: Guía práctica para padres y maestros*. Madrid: Fíbulas.
- Martínez, A. (2014). *Diseño de una unidad didáctica en Educación Plástica de Infantil: Experiencias con materiales elementales*. Palencia.
- Martinez, M. (2013). El bodegón: modernidad y tradicion. El arte y la comida. De Leonardo da Vinci a Ferran Adriá. En *Claustronomía. Revista gastronómica digital*. México: Universidad del Claustro de Sor Juana.
- Méndez, M. (1983). *El collage infantil: aspectos artísticos y aplicaciones pedagógicas*. Barcelona: Sociedad Nestlé.
- Olivera, C. (29 de Mayo de 2013). *El Bodegón - Arte gráfico y pictórico*. Recuperado de Dea arte y cultura: <http://www.dearteycultura.com/el-bodegon-arte-grafico-y-pictorico/#.Wt2wociFPIU> el 29/12/2017
- Orden 1085/2008, de 28 de marzo, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Boletín Oficial de Aragón, núm. 43, de 28 de marzo de 2008
- Ramos-Martín, L. (14 de Mayo de 2015). *Historia de Bodegón*. Recuperado de The lighting mind: <http://www.thelightingmind.com/historia-del-bodegon/> el 29/12/2017
- Schumck, R. (1985). Learning to Cooperate, Cooperating to Learn, Basic Concepts. En R. Hertz-Lazarowitz, S. Kagan, S. Shara, R. Slavin, C. Webb, & R. Schumck, *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn* (págs. 1-5). Nueva York: Plenum Press.
- Seva, A. (1985). Psicología e intereses de los niños en relación con la expresión plástica. En A. Seva, E. Estrada, Á. Azpeitia, & R. Marín, *Aspectos pedagógicos de la expresión plástica infantil* (págs. 11-55). Zaragoza: Cometa S.A.

- Silva-Prada, N. (13 de Septiembre de 2016). *Del sublime arte de comer: Gastronomía y patrimonio digital*. Recuperado de El Tiempo: <http://blogs.eltiempo.com/love-cooking-love-history/2016/09/13/gastronomia-y-patrimonio-digital/> el 03/02/2018
- Slavin, R. (1985). An introduction to Cooperative Learning Research. En R. Hertz-Lazarowitz, S. Kagan, S. Sharan, C. Webb, R. Slavin, & R. Schumck, *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn* (págs. 5-17). Nueva York: Plenum Press.
- Somers, L. (s.f). *The Implications of the Still Life in the Context of Contemporary Art*. Recuperado de Academia : [http://www.academia.edu/1773640/The\\_Implications\\_of\\_the\\_Still\\_Life\\_in\\_the\\_Context\\_of\\_Contemporary\\_Art](http://www.academia.edu/1773640/The_Implications_of_the_Still_Life_in_the_Context_of_Contemporary_Art) el 14/01/2108
- Tate. (s.f.). *Pop Art*. Recuperado de Tate: <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/pop-art> el 11/05/2018
- The New Irish Art Project. (s.f.). *John Nolan*. Recuperado de New Irish Art: <https://newirishart.com/irish-artists/john-nolan-artist.htm> el 13/05/2018
- Tres minutos de arte. (2 de Noviembre de 2016). *Otoño (1573). Arcimboldo*. Recuperado de 3 minutos de arte: <https://3minutosdearte.com/el-otono-1573-arcimboldo/> el 30/04/2018
- V.V.A.A. (2007). *Artes, artes escénicas y música. Guía temática planeta*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Vando Blanco, C. (30 de Enero de 2015). *La Comida en el Arte, una mirada a través de cuatro siglos*. Recuperado de Descubrir el Arte: <http://www.descubrirelarte.es/2015/01/30/la-comida-en-el-arte-una-mirada-a-traves-de-cuatro-siglos.html> el 17/01/2018
- Wescher, H. (1976). *La historia del collage. Del cubismo a la actualidad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

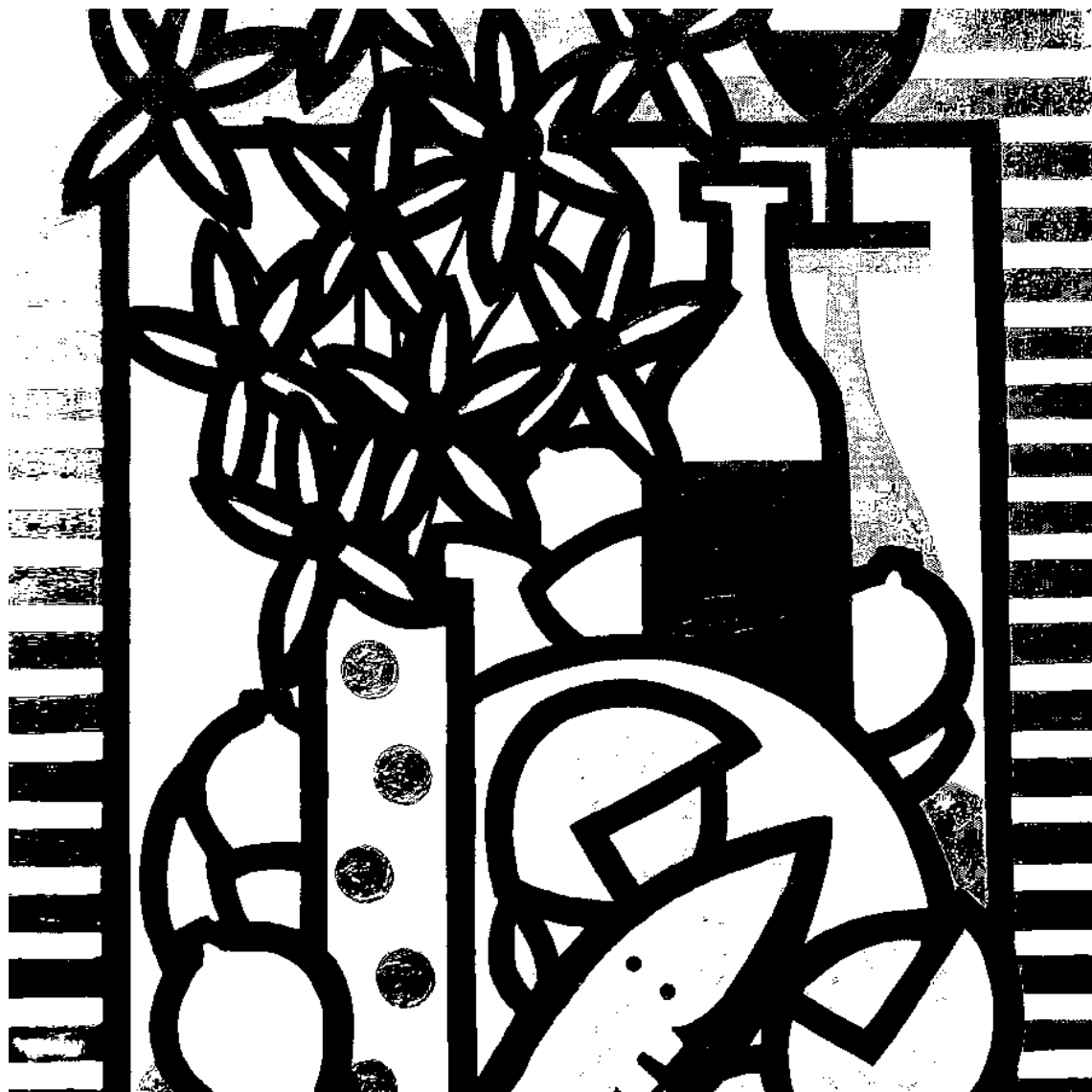
**ANEXOS**

## ANEXO I



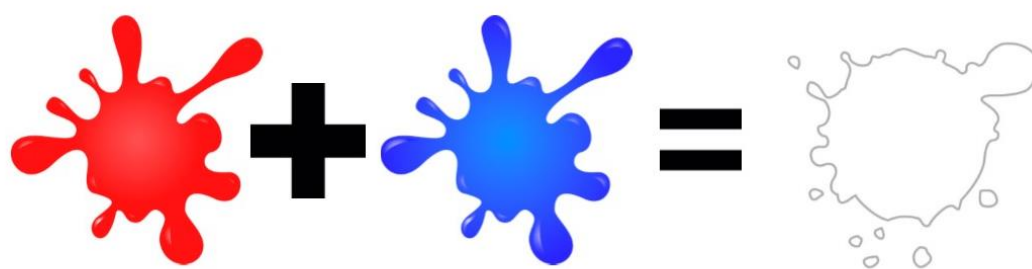
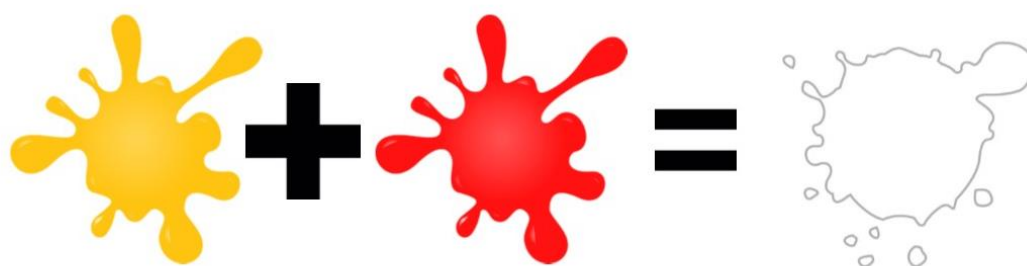
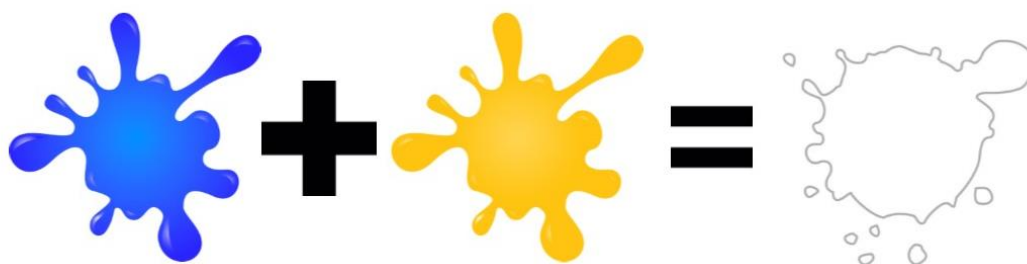


## ANEXO II

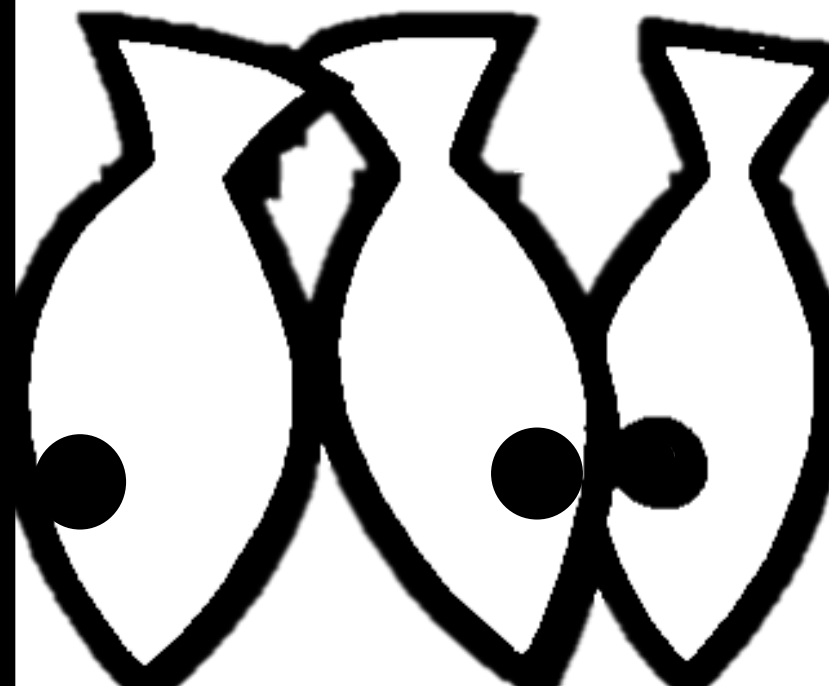




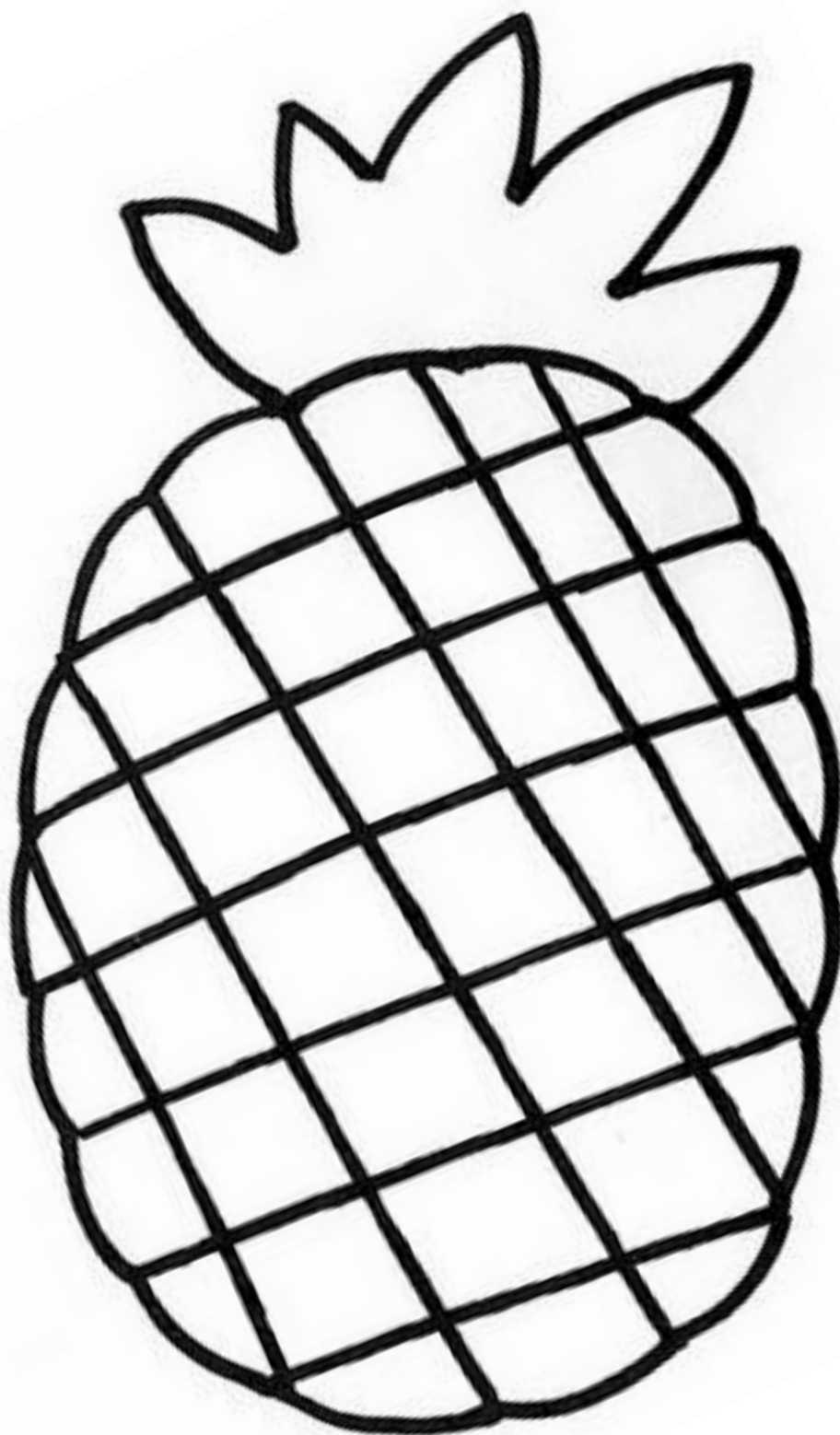
### ANEXO III

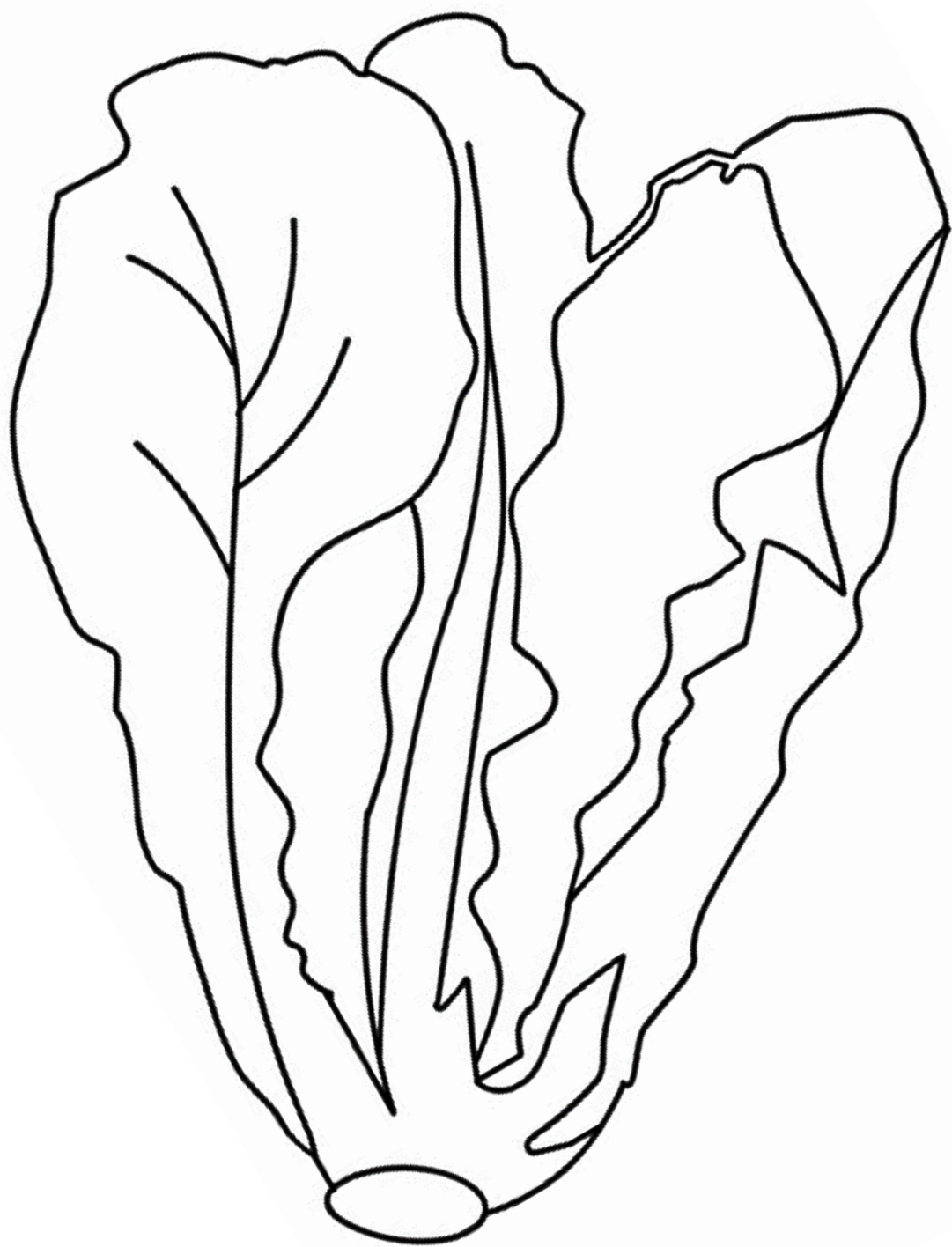


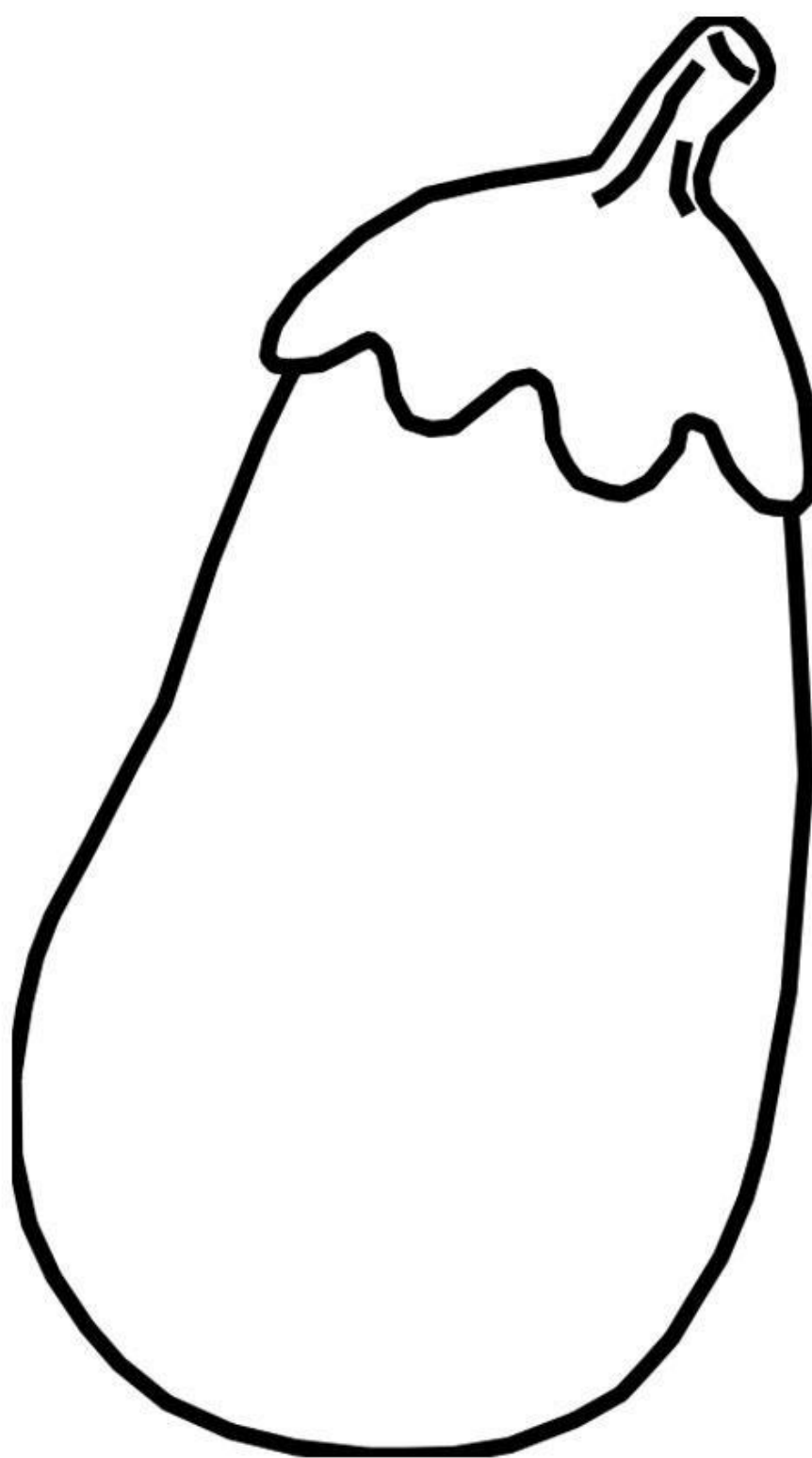
ANEXO IV

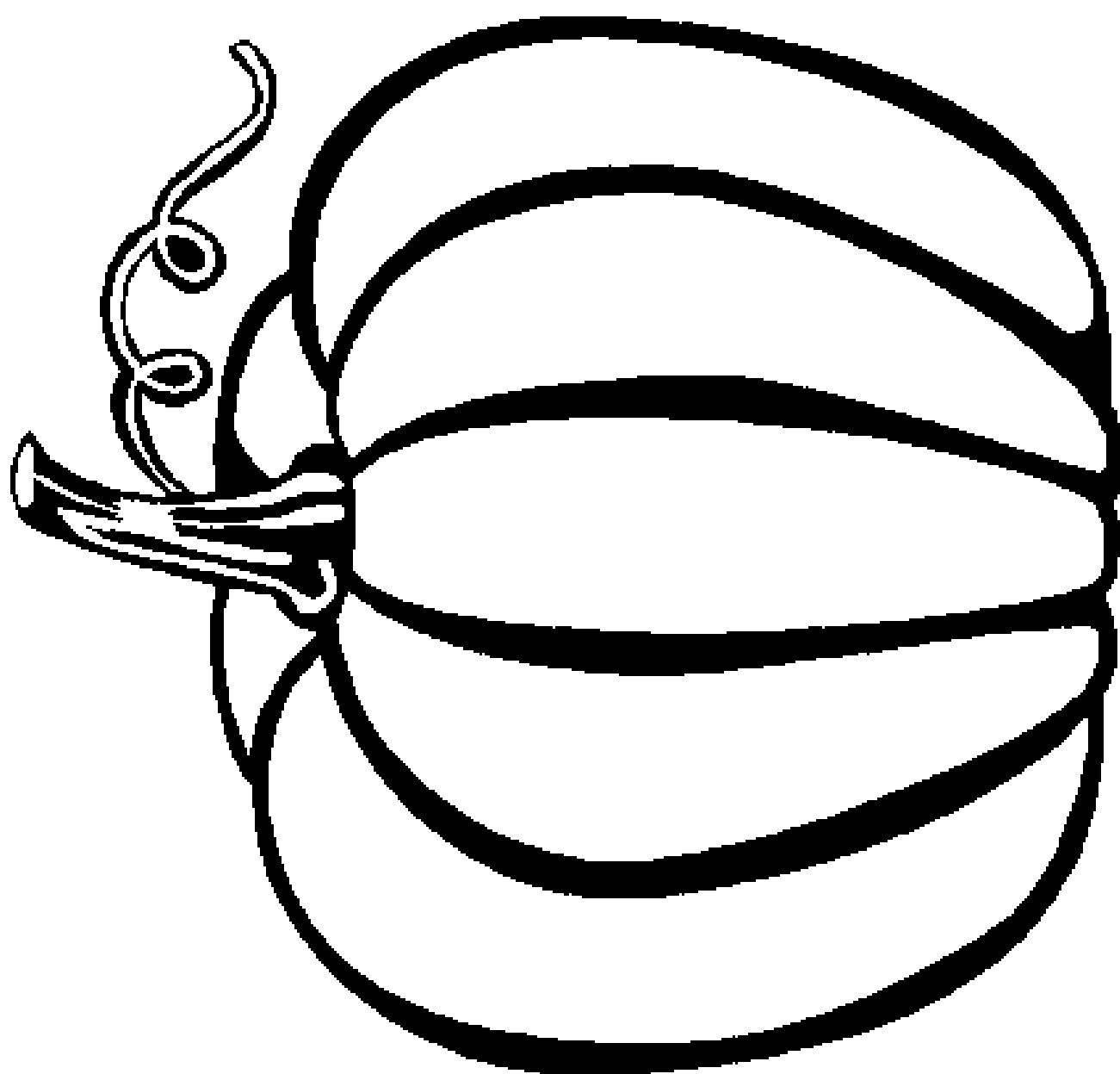


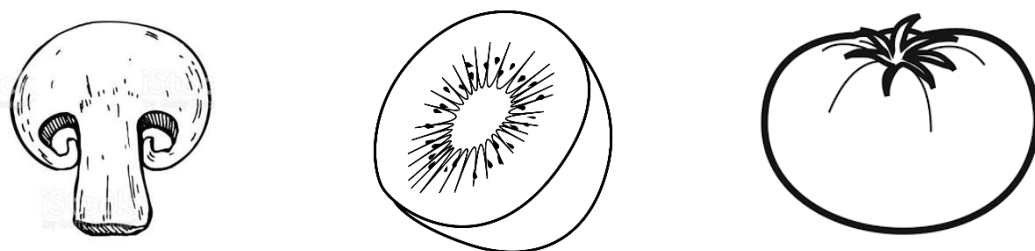
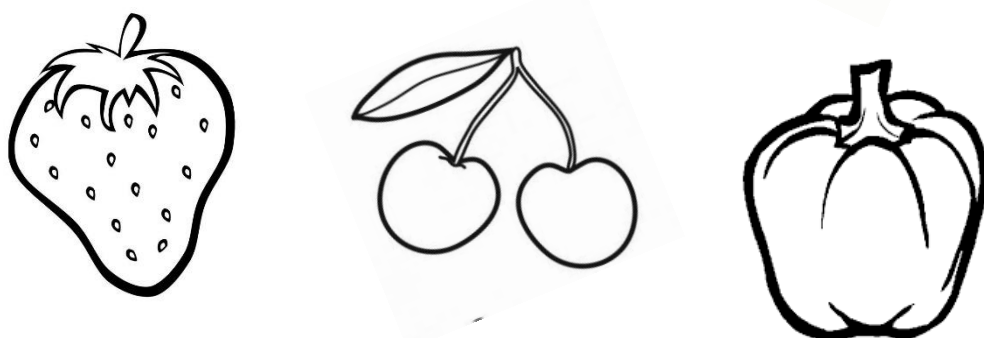
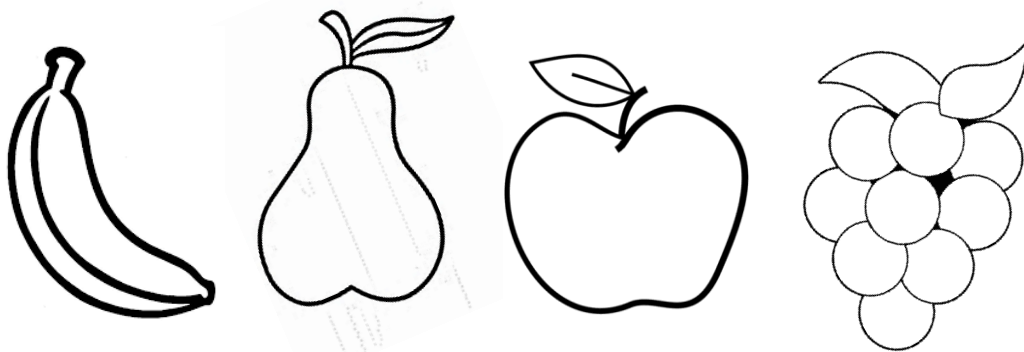
ANEXO V













ANEXO VI





## ANEXO VII

ITEM	ADQUIRIDO	PROCESO DE ADQUISICION	NO ADQUIRIDO
<b>Identifica y representa su esquema corporal.</b>	Reconoce y representa todos los elementos faciales (ojos, pelo, orejas, nariz, boca y cuello).	Reconoce y representa entre 4 y 3 elementos faciales.	Reconoce y representa menos de 3 elementos faciales.
<b>Usa los sentidos para explorar el medio e identificar y expresar las sensaciones y percepciones obtenidas.</b>	Explora activamente el entorno utilizando los sentidos y expresa las sensaciones percibidas.	Explora activamente el entorno utilizando los sentidos, pero no expresa las sensaciones percibidas.	No explora activamente el entorno utilizando los sentidos ni expresa las sensaciones percibidas.
<b>Participa activamente en los juegos y actividades.</b>	Participa activamente más de un 70% de las veces	Participa activamente entre el 70 y 40% de las veces	Participa activamente menos del 40% de las veces
<b>Establece relaciones positivas de afecto con los demás a través de la interacción y la colaboración.</b>	Establece relaciones positivas a través de la interacción y la colaboración.	Establece relaciones positivas a través de la interacción, pero no de la colaboración.	No establece relaciones positivas.
<b>Identifica diferentes texturas.</b>	Identifica las cuatro texturas: rugosas, lisas, suaves y ásperas.	Identifica dos tipos de texturas.	Identifica menos de dos tipos de texturas.
<b>Clasifica colecciones en base a diferentes atributos (color, tamaño...)</b>	Clasifica las colecciones en relación a color, tamaño, autor y fruta/verdura	Clasifica las colecciones en relación a tres o dos atributos.	Clasifica las colecciones en relación a un atributo o menos.
<b>Realiza mezclas.</b>	Realiza las mezclas correctamente solo.	Realiza las mezclas correctamente con ayuda.	No realiza las mezclas correctamente.
<b>Cuenta del 1 al 10 como forma de cuantificar colecciones.</b>	Realiza el conteo correcto de más de ocho números.	Realiza el conteo correcto de entre ocho y cinco números.	Realiza el conteo correcto de menos de cinco números.
<b>Representa gráficamente colecciones cuantificables.</b>	Representa gráficamente tres colecciones correctas.	Representa gráficamente dos colecciones correctas.	Representa gráficamente una colección correcta.
<b>Realiza series siguiendo un criterio.</b>	Repite una serie correctamente tres o más de tres veces	Repite una serie correctamente dos veces.	Repite una serie correctamente una vez o menos.
<b>Se inicia en el uso de las TIC.</b>	Enciende y apaga la Tablet, abre y cierra las aplicaciones y las utiliza	Realiza dos de las acciones deseadas.	Realiza una acción deseada.

	adecuadamente.		
<b>Identifica diferentes alimentos.</b>	Identifica todos los alimentos trabajados.	Identifica más de la mitad de los alimentos trabajados.	Identifica menos de la mitad de los alimentos trabajados.
<b>Diferencia entre frutas y verduras.</b>	Diferencia correctamente un 70% o más de las frutas y verduras trabajadas.	Diferencia correctamente entre el 70 y 40% de las frutas y verduras trabajadas.	Diferencia correctamente menos del 40% de las frutas y verduras trabajadas.
<b>Respeto y cuida los elementos del medio natural.</b>	Muestra respeto e interés por la naturaleza y conductas de cuidado.	Muestra respeto e interés por la naturaleza, pero no conductas de cuidado.	No muestra respeto e interés por la naturaleza ni conductas de cuidado.
<b>Conoce características de las cuatro estaciones.</b>	Conoce el 70% o más de las características trabajadas.	Conoce entre el 70 y el 40% de las características trabajadas.	Conoce menos del 40% de las características trabajadas.
<b>Se inicia en la formulación de hipótesis.</b>	Realiza y comprueba sus hipótesis	Realiza hipótesis, pero no las comprueba.	No realiza hipótesis.
<b>Adquiere pautas de comportamiento democrático.</b>	Participa en las votaciones y acepta el resultado mayoritario, aunque no sea el suyo.	Participa en las votaciones, pero no acepta el resultado mayoritario si no es el suyo.	No participa en las votaciones.
<b>Trabaja cooperativamente haciendo uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas.</b>	Trabaja cooperativamente haciendo siempre uso del diálogo y de herramientas de resolución de problemas.	Trabaja cooperativamente haciendo uso ocasional del diálogo y de herramientas de resolución de problemas.	No trabaja cooperativamente, y si lo hace no utiliza el diálogo ni herramientas de resolución de problemas.
<b>Conocer el concepto de naturaleza muerta, así como alguno de sus ejemplos.</b>	Conoce las características básicas de las naturalezas muertas y sabe nombrar cuatro ejemplos.	Conoce las características básicas de las naturalezas muertas y sabe nombrar dos ejemplos.	No conoce las características básicas de las naturalezas muertas o no sabe nombrar ningún ejemplo.
<b>Se familiariza con la figura de Arcimboldo y algunas de sus obras más importantes.</b>	Conoce al autor y cuatro ejemplos de sus obras.	Conoce al autor y dos ejemplos de sus obras.	No conoce al autor o no sabe ningún ejemplo de sus obras.

<b>Se familiariza con la figura de John Nolan y algunas de sus obras más importantes.</b>	Conoce al autor y cuatro ejemplos de sus obras.	Conoce al autor y dos ejemplos de sus obras.	No conoce al autor o no sabe ningún ejemplo de sus obras.
<b>Observa, descubre y explora diferentes colores, texturas y líneas.</b>	Observa, descubre y explora colores, texturas y líneas.	Observa, descubre y explora colores, texturas o líneas.	No observa, descubre ni explora.
<b>Identifica y diferencia los colores primarios y secundarios.</b>	Identifica y diferencia los colores primarios y secundarios.	Identifica y diferencia los colores primarios, pero no los secundarios, y viceversa.	No identifica ni diferencia entre colores primarios y secundarios.
<b>Fabrica los colores secundarios.</b>	Realiza las tres mezclas correctamente (amarillo y azul, azul y rojo, rojo y amarillo).	Realiza menos de dos mezclas correctamente.	No realiza ninguna de las mezclas correctamente.
<b>Identifica y diferencia los colores fríos y cálidos.</b>	Identifica y diferencia los colores fríos y cálidos.	Identifica y diferencia los colores fríos, pero no los cálidos, y viceversa.	No identifica ni diferencia entre colores fríos y cálidos.
<b>Utiliza diferentes materiales cotidianos con una finalidad creativa y decorativa.</b>	Utiliza materiales cotidianos de forma adecuada para crear y decorar.	Crea y decora utilizando materiales cotidianos, pero haciendo un uso incorrecto.	No utiliza materiales cotidianos para crear o decorar.
<b>Utiliza diferentes técnicas y utensilios con una finalidad creativa y decorativa.</b>	Utiliza diferentes técnicas y utensilios de forma adecuada para crear y decorar.	Crea y decora utilizando diferentes técnicas y utensilios, pero haciendo un uso incorrecto de estos.	No utiliza diferentes técnicas y utensilios para crear o decorar.
<b>Se familiariza con la técnica del collage.</b>	Utiliza la técnica del collage de forma correcta más de un 80% de las veces.	Utiliza la técnica del collage de forma correcta entre un 80 y un 40% de las veces.	Utiliza la técnica del collage correctamente menos de un 40% de las veces.
<b>Crea y explica sus propias obras</b>	Explica a sus compañeros con detalle sus creaciones (colores, materiales y proceso).	Explica a sus compañeros sus creaciones, pero se deja información.	No explica a sus compañeros sus creaciones.
<b>Se inicia en la creación y</b>	Utiliza las nuevas tecnologías de	Utiliza las nuevas tecnologías	No utiliza las nuevas tecnologías

<b>modificación de imágenes con recursos tecnológicos.</b>	forma autónoma como herramienta para crear y modificar imágenes.	como herramienta para crear y modificar imágenes con ayuda de la profesora.	como herramienta para crear y crear y modificar imágenes.
--	--	---	---