

RECURSOS EDUCATIVOS PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LA CULTURA VISUAL EN EL ALUMNADO NEAE

Modalidad: Proyecto de innovación
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA
TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO DE MAESTRO/A EN EDUCACIÓN INFANTIL
CURSO ACADÉMICO 2023/2024
CONVOCATORIA DE JULIO

AUTORA: MARTA CABRERA NCHAMA

TUTORA: ANA MARÍA MARQUÉS IBAÑEZ

Resumen

En este documento se expone el Trabajo de Fin de Grado (TFG) del Grado de Maestro/a en Educación Infantil, en la modalidad de proyecto de innovación para solucionar un problema real. Investiga sobre estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEAE) y la relevancia de la cultura visual para ellos. El TFG propone un programa de 10 sesiones para mejorar los elementos educativos visuales en el aula y fomentar la socialización. Los resultados muestran mayor interacción entre los estudiantes, menos frustración en una alumna con Trastorno Del Espectro Autista (TEA) y su iniciativa para proponer juegos. El proyecto está motivado por experiencias personales con niños/as con diversidad en entornos escolares y familiares.

Palabras clave: NEAE, Socialización, Educación Infantil, Educación Inclusiva.

Abstract

This document presents the Final Degree Project (TFG) for the Bachelor's Degree in Early Childhood Education, in the form of an innovation project to solve a real problem. It investigates students with Special Educational Needs (NEAE) and the relevance of visual culture for them. The TFG proposes a 10 session program to improve visual educational elements in the classroom and promote socialization. The results show increased interaction among students, less frustration in a student with Autism Spectrum Disorder (ASD), and her initiative to propose games. The project is motivated by personal experiences with diverse children in school and family settings.

Keywords: SEN, Socialization, Childhood education, Inclusive education.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Contextualización del tema.....	4
3. Hipótesis.....	6
4. Marco Teórico: Cultura visual asociada a la infancia.....	6
4.1. Conceptos asociados a la cultura visual en la Educación Infantil.....	7
4.2. Importancia del desarrollo de la cultura visual en la infancia.....	9
5. Teorías sobre el aprendizaje visual en infantes.....	10
6. Estado actual de recursos educativos interdisciplinarios para fomentar la cultura visual.....	12
6.1. Potencialidades de los tableros sensoriales interactivos como herramienta educativa.....	13
6.2. La expresión corporal como elemento transmisor para potenciar las habilidades artísticas en los infantes.....	15
6.3. La inteligencia artificial para herramienta creativa para generar nuevos formatos de representación.....	16
7. Objetivos del proyecto.....	17
8. Metodología.....	18
9. Diseño de la propuesta educativa.....	18
9.1. Sesiones / Actividades.....	19
10. Evaluación del proyecto.....	26
10.1. Sistema de evaluación.....	27
10.2. Presupuesto.....	28
11. Discusión y conclusiones.....	28
12. Referencias bibliográficas.....	30
13. Anexos.....	32

1. Introducción

En el ámbito de la educación infantil, la inclusión y atención a la diversidad se han convertido en aspectos fundamentales para asegurar una educación equitativa y de calidad para todos los niños. En este contexto, la cultura visual emerge como una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje y la integración de los niños con diversidad. Según el reconocido autor Gardner (1983), quien desarrolló la teoría de las inteligencias múltiples, la capacidad visual-espacial es una de las diversas formas en que los individuos pueden manifestar su inteligencia y potencial. Esta perspectiva sugiere que el uso de elementos visuales puede ser particularmente beneficioso para niños que presentan diferentes tipos de necesidades educativas especiales (NEAE).

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) explora cómo la cultura visual puede ser implementada de manera efectiva en el aula de educación infantil para mejorar la experiencia educativa de niños con diversidad. La cultura visual, entendida como el conjunto de prácticas, técnicas y medios a través de las que se produce y se interpreta la información visual, ofrece múltiples oportunidades para apoyar el desarrollo cognitivo, emocional y social de estos niños. A través de un programa de actividades específicas, este proyecto busca no solo enriquecer el entorno de aprendizaje, sino también fomentar la socialización y la participación activa de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades y necesidades particulares.

La motivación para este estudio surge de la observación y la experiencia directa con niños con diversidad, tanto en entornos escolares como familiares, y del reconocimiento de la importancia de adaptar las estrategias educativas para satisfacer las necesidades de todos los alumnos. Al abordar la cultura visual como un medio inclusivo, este TFG pretende contribuir a la creación de aulas más equitativas y accesibles, donde cada niño tenga la oportunidad de desarrollar su máximo potencial.

2. Contextualización

La cultura visual es un campo de estudio que ha ganado prominencia en las últimas décadas, en gran parte debido a la creciente omnipresencia de los medios visuales en nuestra vida diaria. Este concepto se refiere al conjunto de prácticas, tecnologías y modos de

interpretación a través de los cuales las imágenes y los medios visuales son producidos, distribuidos y consumidos. En el contexto educativo, la cultura visual ofrece un enfoque innovador y multidimensional para abordar el aprendizaje y la enseñanza, especialmente cuando se trata de estudiantes con diversidad.

Nicholas Mirzoeff (2023), un destacado teórico de la cultura visual, define este campo como "el estudio de la manera en que las imágenes y los medios visuales configuran nuestra percepción de la realidad y de nosotros mismos". Según Mirzoeff (2023), la cultura visual no solo abarca las artes visuales tradicionales, sino también la cultura popular, los medios de comunicación y los entornos digitales. Esta definición amplia subraya la importancia de considerar todas las formas de representación visual como potenciales herramientas educativas.

En la educación infantil, la integración de la cultura visual puede ser particularmente beneficiosa. Los niños, desde temprana edad, están inmersos en un mundo visualmente rico y complejo. Utilizar estos elementos visuales en el aula puede ayudar a captar su atención y a facilitar el aprendizaje de manera más efectiva. Gardner (1983), con su teoría de las inteligencias múltiples, identifica la inteligencia visual-espacial como una de las formas en que los individuos pueden manifestar su inteligencia. Gardner (1983) argumenta que algunas personas tienen una mayor capacidad para pensar en términos de imágenes y espacio, lo que sugiere que las herramientas visuales pueden ser especialmente útiles para estos estudiantes .

La aplicación de la cultura visual en la educación infantil también tiene implicaciones significativas para los estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Las imágenes y otros medios visuales pueden servir como puentes de comunicación y comprensión para estos niños, ayudándoles a superar barreras lingüísticas y cognitivas.

En resumen, contextualizar la cultura visual entre los estudiantes con NEAE resalta la importancia de utilizar recursos educativos visuales adaptados para mejorar el aprendizaje y la inclusión social. Este enfoque no sólo beneficia a los estudiantes con necesidades educativas especiales, sino que también enriquece el entorno educativo para todos los participantes y promueve una educación más inclusiva y equitativa.

3. Hipótesis

La implementación de recursos educativos visuales adaptados y personalizados en la educación infantil de alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) mejora significativamente el desarrollo de la cultura visual, facilitando su aprendizaje, integración social y participación activa en el entorno escolar.

4. Cultura visual asociada a la infancia

El marco teórico de la cultura visual en el contexto de la primera infancia considera cómo los niños desarrollan la capacidad de interpretar, comprender y dar significado a imágenes y otros recursos visuales de su entorno. Este desarrollo es fundamental en una sociedad donde la visión domina cada vez más y donde las habilidades de decodificación y producción de imágenes son esenciales para la comunicación y el aprendizaje.

La cultura visual se refiere a la manera en que las imágenes y otros elementos visuales influyen en nuestras percepciones, pensamientos y comportamientos. En el contexto de la infancia, la cultura visual tiene un impacto considerable en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Según Fernando Hernández (2000), comenta que la cultura visual abarca no solo las imágenes que los niños ven en medios de comunicación y arte, sino también en su entorno cotidiano, incluyendo juguetes, ropa y materiales educativos.

Entre los autores pioneros en destacar la importancia de la experiencia en la educación están las investigaciones de John Dewey (1938). Dewey (1938) argumentó que el aprendizaje debe ser una experiencia completa que incluya la percepción sensorial, y que las imágenes pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la curiosidad y la exploración en los niños.

Lev Vygotsky (1978), también proporciona una base teórica relevante con su teoría del desarrollo social y la zona de desarrollo próximo (ZDP). Vygotsky (1978) enfatiza que el aprendizaje es un proceso social y que las interacciones con elementos visuales en un contexto cultural pueden ayudar a los niños a avanzar en su ZDP, permitiendo un desarrollo cognitivo más profundo.

En la obra "Visual Thinking" de Arnheim (1969), argumenta que el pensamiento visual no es solo un apoyo para el pensamiento verbal, sino una forma de pensamiento por derecho propio. Arnheim sugiere que el arte y otros medios visuales son esenciales para el desarrollo del pensamiento crítico y la percepción en los niños.

La inclusión de la cultura visual en el currículo ha sido investigada por Perkins (1994) y Gardner (1983) que han contribuido con investigaciones que muestran cómo puede mejorar la comprensión y retención de la información en los niños. Perkins (1994) destaca la importancia de enseñar a los niños a interpretar y criticar imágenes, desarrollando así habilidades de pensamiento crítico desde una edad temprana.

El marco teórico de la cultura visual asociada a la infancia se sustenta en las contribuciones de diversos teóricos y estudios empíricos que subrayan la importancia de los elementos visuales en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Desde Dewey y Vygotsky hasta Gardner y Arnheim, la investigación demuestra que integrar la cultura visual en la educación infantil puede enriquecer el proceso de aprendizaje y fomentar habilidades esenciales para el desarrollo integral de los niños.

En pocas palabras, el desarrollo de la cultura visual en la primera infancia, apoyado en recursos educativos visuales y métodos integrales, forma individuos competentes en una sociedad orientada a lo visual, abraza la diversidad y la creatividad de todos los valores y alienta a los estudiantes a promover una educación estimulante.

4.1. Conceptos asociados a la cultura visual en la Educación Infantil.

La cultura visual en la educación infantil es un campo de estudio que examina cómo las imágenes, los medios y las prácticas visuales influyen en el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Este enfoque reconoce que vivimos en una sociedad altamente visual y que desde edades tempranas los niños están expuestos a una gran cantidad de información visual que afecta a su percepción, interpretación y comprensión del mundo.

1. Alfabetización visual:

La alfabetización visual implica enseñar a los niños a interpretar, criticar y crear significados a partir de imágenes y otros medios visuales. Esto es crucial en una era donde la información visual es predominante. Fernando Hernández (2000) resalta la importancia de que los niños desarrollen competencias para analizar y entender las imágenes, no sólo como un complemento de la alfabetización tradicional, sino como una habilidad esencial en sí misma.

2. Mediación Cultural:

Las imágenes y los medios visuales actúan como mediadores culturales, transmitiendo valores, ideologías y normas sociales. Los niños, a través de sus interacciones con estas representaciones visuales, aprenden sobre su cultura y el mundo que les rodea. Hernández (2000) sugiere que la educación infantil debe abordar críticamente estas mediaciones, ayudando a los niños a cuestionar y reflexionar sobre los mensajes que reciben.

3. Creatividad y Expresión:

La cultura visual en la educación infantil promueve la creatividad y la expresión personal. Los niños deben ser animados a crear sus propias imágenes y medios, lo que les permite explorar su identidad y comunicar sus pensamientos y sentimientos. Según Hernández y Aguirre (2012), proporcionar un entorno que estimule la creatividad visual es esencial para el desarrollo integral de los niños.

4. Tecnología y Medios Digitales:

La incorporación de tecnología y medios digitales en la educación infantil es una realidad ineludible. Las tabletas, cámaras digitales y programas de edición se han convertido en herramientas importantes en el aula. Hernández y Aguirre (2012) abogan por un uso crítico y reflexivo de estas tecnologías, asegurando que los niños no sólo sean consumidores pasivos de contenido visual, sino también productores activos y críticos.

Fernando Hernández ha sido una figura influyente en el estudio de la cultura visual en la educación. Sus investigaciones y escritos han explorado cómo las imágenes y los medios visuales pueden ser herramientas poderosas para el aprendizaje y la enseñanza. Hernández y Aguirre (2012) han enfatizado que, en el contexto de la educación infantil, es crucial reconocer y aprovechar la omnipresencia de la cultura visual en la vida de los niños.

4.2. Importancia del desarrollo de la cultura visual en la infancia.

El desarrollo de la cultura visual en la infancia es un aspecto fundamental en la formación integral de los niños, ya que vivimos en una era dominada por las imágenes y los medios visuales. La capacidad de interpretar, comprender y crear imágenes no solo enriquece el aprendizaje, sino que también fomenta habilidades críticas y creativas esenciales para el desarrollo personal y social. Un autor destacado en este campo es Fernando Hernández (2000), quien ha investigado ampliamente sobre cómo la cultura visual puede integrarse de manera efectiva en la educación infantil.

1. Alfabetización Visual

La alfabetización visual es crucial en una sociedad donde las imágenes prevalecen en la comunicación diaria. Desde los anuncios publicitarios hasta las redes sociales, los niños están constantemente expuestos a mensajes visuales. Según Hernández y Aguirre (2012), desarrollar la capacidad de los niños para leer y entender estas imágenes es tan importante como enseñarles a leer y escribir. Esta alfabetización visual les permite interpretar correctamente la información, reconocer sesgos y manipulación, y responder de manera crítica y reflexiva.

2. Desarrollo Cognitivo y Creativo

La exposición a la cultura visual estimula el desarrollo cognitivo y creativo de los niños. Hernández y Aguirre (2012) argumentan que, al interactuar con diferentes formas de arte y medios visuales, los niños no solo mejoran sus habilidades perceptivas, sino que también desarrollan la creatividad y la imaginación. La creación de sus propias imágenes y medios visuales les permite explorar y expresar ideas complejas, contribuyendo significativamente a su crecimiento intelectual y emocional.

3. Habilidades Críticas y de Pensamiento

El enfoque crítico hacia la cultura visual es esencial para desarrollar el pensamiento analítico en los niños. Hernández y Aguirre (2012) subrayan la importancia de enseñar a los niños a cuestionar y analizar las imágenes que ven, entendiendo las intenciones y los contextos detrás de ellas. Esta habilidad crítica les ayuda a ser consumidores informados y responsables de los medios, capaces de distinguir entre información objetiva y manipulación visual.

4. Comunicación Multimodal

La comunicación en el mundo moderno es inherentemente multimodal, combinando texto, imagen, sonido y otros modos. Hernández y Aguirre (2012) destacan que la educación en cultura visual prepara a los niños para esta realidad multimodal, dándoles las herramientas para comunicar sus ideas de manera efectiva a través de diversos medios. Aprender a integrar imágenes con otros modos de comunicación enriquece su capacidad expresiva y facilita el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento.

5. Inclusión y Diversidad Cultural

La cultura visual también juega un papel importante en la promoción de la inclusión y el respeto por la diversidad cultural. Hernández y Aguirre (2012) señalan que a través del análisis y la creación de imágenes, los niños pueden explorar y apreciar diferentes culturas y perspectivas. Esto fomenta la empatía, la comprensión intercultural y el respeto por la diversidad, valores esenciales en una sociedad globalizada.

En conclusión, el desarrollo de la cultura visual en la infancia es esencial para preparar a los niños para una sociedad donde las imágenes juegan un papel dominante. Las aportaciones de Hernández y Aguirre (2012) ofrecen una guía valiosa para integrar eficazmente la cultura visual en la educación infantil, promoviendo habilidades críticas, creativas y multimodales que son fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

5. Teorías sobre el aprendizaje visual en infantes

Es fundamental explorar las diferentes perspectivas que han contribuido a nuestra comprensión de cómo los niños procesan y aprenden a partir de estímulos visuales. Aquí se presentan algunas de las teorías más relevantes, desarrolladas en detalle:

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: pionero en el estudio del desarrollo cognitivo infantil, propuso que los niños pasan por varias etapas de desarrollo cognitivo y que su comprensión del mundo se construye activamente a través de la interacción con el entorno. En su teoría, Piaget (1976) afirma que el período sensoriomotor (0-2 años de edad) es importante para el desarrollo temprano del pensamiento simbólico y la representación mental.

En esta etapa, los bebés comienzan a experimentar con objetos y a comprender las relaciones espaciales y causales a través de la exploración visual y táctil.

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura: enfatiza el papel del aprendizaje social y la observación en el desarrollo infantil. Según su teoría Bandura (2009), los niños aprenden observando e imitando las acciones de los demás, especialmente los modelos importantes que los rodean. En el contexto del aprendizaje visual, esto significa que los niños pequeños pueden aprender habilidades y comportamientos observando las acciones de los demás, tanto directamente como a través de medios visuales como la televisión y los videos.

La teoría del desarrollo ecológico de Yuri Bronfenbrenner: propuso una teoría ecológica del desarrollo que enfatiza la importancia del entorno social y físico en el desarrollo infantil. Según Bronfenbrenner (1979) esta teoría, los niños aprenden y se desarrollan dentro de una serie de sistemas que incluyen la familia, la escuela, la comunidad y la cultura en general. En el contexto del aprendizaje visual, esto significa que la exposición a una variedad de estímulos visuales en diferentes situaciones y entornos enriquece las experiencias de aprendizaje de los niños pequeños.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner: propuso la teoría de las inteligencias múltiples, que reconocía la diversidad de capacidades humanas y sugería la existencia de múltiples formas de inteligencia, incluida la inteligencia visual-espacial. Según Gardner (1983) esta teoría, algunos niños tienen habilidades visuales más desarrolladas que otros, lo que influye en sus estilos de aprendizaje y preferencias de adquisición de conocimientos. En el contexto del aprendizaje visual, esto significa que los educadores deben adaptar sus métodos de enseñanza para adaptarlos a las distintas inteligencias de los niños pequeños.

La integración de estas teorías del aprendizaje visual en la primera infancia puede proporcionar una comprensión más completa de cómo los niños procesan y aprenden de los estímulos visuales, y puede ayudar a avanzar en el campo de la educación infantil, ya que sirve como base para la práctica educativa.

6. Estado actual de recursos educativos interdisciplinarios para fomentar la cultura visual

El estado actual de los recursos educativos interdisciplinarios para fomentar la cultura visual muestra una tendencia creciente hacia la integración de diversas disciplinas y tecnologías emergentes. Este enfoque busca proporcionar a los estudiantes una comprensión más global y aplicable del mundo visual, incorporando elementos de arte, diseño, tecnología, ciencias sociales y humanidades. A continuación, se exploran los recursos educativos interdisciplinarios más relevantes y se destaca el trabajo de un autor influyente en este campo.

1. Recursos Tecnológicos:

- Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA): Estas tecnologías permiten experiencias inmersivas que mejoran la comprensión y la apreciación de contextos visuales complejos. Aplicaciones como Google Arts & Culture permiten a los estudiantes explorar museos y obras de arte de todo el mundo en 3D, ofreciendo una experiencia educativa más rica y envolvente.
- Plataformas de aprendizaje en línea: Plataformas como Coursera, edX y Khan Academy ofrecen cursos sobre historia del arte, diseño gráfico y otras disciplinas relacionadas con la cultura visual. Estas plataformas proporcionan acceso a recursos educativos de alta calidad y facilitan el aprendizaje autodirigido.

2. Estrategias Pedagógicas:

- Enfoques STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas): El enfoque STEAM incorpora el arte como un componente esencial del aprendizaje interdisciplinar, promoviendo la creatividad y la innovación. Proyectos que combinan principios científicos y matemáticos con el arte ayudan a los estudiantes a ver las conexiones entre diferentes disciplinas y a desarrollar una comprensión más integral del mundo visual.

3. Proyectos Colaborativos:

- Los proyectos colaborativos entre estudiantes de diferentes disciplinas fomentan una comprensión interdisciplinar. Por ejemplo, la creación de exposiciones de arte que exploran temas científicos o históricos puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de investigación, creatividad y pensamiento crítico.

Howard Gardner es un autor fundamental en el campo de la educación interdisciplinar, especialmente conocido por su teoría de las inteligencias múltiples. Según Gardner (1983), la inteligencia visual-espacial es una de las múltiples formas de inteligencia que deben ser cultivadas en la educación. Su trabajo ha tenido un impacto significativo en cómo se valoran y se enseñan las habilidades visuales en contextos educativos.

Gardner (1983) propone que la inteligencia no es una entidad única, sino que se compone de varias modalidades independientes. La inteligencia visual-espacial, en particular, se refiere a la capacidad de pensar en imágenes y visualizar el mundo con precisión. Esta teoría respalda la importancia de fomentar la cultura visual a través de enfoques educativos que reconozcan y desarrollen esta forma de inteligencia.

Las ideas de Gardner (1983) han influido en la creación de currículos que integran el arte y otras disciplinas, promoviendo un enfoque más inclusivo y diversificado en la educación visual. Su trabajo subraya la importancia de adaptar los métodos de enseñanza para atender a las diferentes inteligencias, lo cual es esencial en un enfoque interdisciplinar.

Este enfoque integral no solo destaca el estado actual de los recursos educativos interdisciplinarios, sino que también proporciona una base sólida para el desarrollo de un trabajo de fin de grado centrado en la promoción de la cultura visual a través de métodos innovadores y tecnologías emergentes.

6.1. Potencialidades de los tableros sensoriales interactivos para potenciar las habilidades artísticas en los infantes.

Los tableros sensoriales interactivos son herramientas educativas que integran estímulos visuales, auditivos y táctiles para promover el aprendizaje y desarrollo infantil. Estas herramientas, al proporcionar una experiencia multisensorial, pueden ser especialmente efectivas para potenciar las habilidades artísticas en los infantes. En su libro "Pedagogía de la expresión artística: arte y educación", Fumanal (2009) destaca la importancia de la expresión artística en el desarrollo integral de los niños, proporcionando una base teórica sólida para explorar cómo los tableros sensoriales interactivos pueden contribuir a este desarrollo.

La creatividad es un componente fundamental del desarrollo artístico infantil. Según Fumanal (2009), la estimulación multisensorial puede fomentar la creatividad al activar diferentes áreas del cerebro y promover asociaciones novedosas. Los tableros sensoriales interactivos, que combinan estímulos visuales, auditivos y táctiles, ofrecen una plataforma ideal para esta estimulación.

- **Visual:** Los colores vivos y las formas dinámicas captan la atención y estimulan la percepción visual.
- **Auditivo:** Los sonidos y melodías integrados en los tableros ayudan a desarrollar el sentido musical y la apreciación auditiva.
- **Táctil:** Las texturas variadas y la posibilidad de interactuar físicamente con el tablero fomentan el desarrollo de habilidades motoras finas y la exploración táctil.

Al proporcionar estas experiencias sensoriales ricas, los tableros interactivos pueden inspirar a los niños a experimentar con diferentes medios artísticos y técnicas, promoviendo la creatividad y la innovación en sus creaciones.

El uso de tableros sensoriales interactivos también puede contribuir al desarrollo de habilidades motoras y cognitivas. Fumanal (2009) subraya que la expresión artística requiere la coordinación de habilidades motoras finas, como el control del pincel o el uso de tijeras para cortar papel.

- **Habilidades Motoras finas:** Manipular los elementos del tablero, como botones, palancas y superficies táctiles, ayuda a los niños a mejorar la destreza y la coordinación mano-ojo.
- **Habilidades Cognitivas:** La resolución de problemas y la toma de decisiones son partes integrales del proceso artístico. Los tableros sensoriales, al ofrecer retos y actividades interactivas, pueden fomentar estas habilidades cognitivas críticas.

Los tableros sensoriales interactivos pueden ser especialmente beneficiosos en entornos educativos inclusivos. Fumanal (2009) enfatiza la importancia de adaptar las actividades artísticas a las necesidades de todos los niños, incluyendo aquellos con discapacidades físicas o cognitivas.

- **Adaptabilidad:** Los tableros interactivos pueden ser personalizados para satisfacer las necesidades específicas de cada niño, permitiendo ajustes en la dificultad y el tipo de estímulos ofrecidos.
- **Accesibilidad:** Estos tableros pueden ser diseñados para ser accesibles a niños con discapacidades, proporcionando oportunidades para que todos participen en actividades artísticas.

Los tableros sensoriales interactivos representan una poderosa herramienta educativa para potenciar las habilidades artísticas en los infantes. Al proporcionar un entorno rico en estímulos sensoriales, fomentan la creatividad, mejoran la motricidad fina, desarrollan habilidades cognitivas, promueven la inclusión y mantienen a los niños motivados y comprometidos. La integración de estas herramientas en la educación temprana puede tener un impacto duradero en el desarrollo artístico y general de los niños.

6.2. La expresión corporal como elemento transmisor para potenciar las habilidades artísticas en los infantes.

La expresión corporal juega un papel crucial en el desarrollo de las habilidades artísticas en los infantes, permitiéndoles explorar y comunicar emociones, pensamientos y experiencias a través del movimiento. Un autor clave que aborda este tema es Rudolf Laban (2006) cuya teoría del movimiento proporciona un marco comprensivo para entender cómo el cuerpo humano puede ser utilizado como un medio de expresión artística.

Rudolf Laban, un coreógrafo y teórico del movimiento del siglo XX, desarrolló un sistema detallado para analizar y describir el movimiento humano. Su enfoque no solo se limita a la danza, sino que también abarca la expresión corporal en un sentido más amplio, incluyendo el teatro, la música y las artes visuales.

La teoría de Laban (2006) se aplica en la educación artística infantil de diversas maneras:

- **Desarrollo motor:** La práctica de movimientos variados y expresivos ayuda a desarrollar la coordinación y la habilidad motora fina en los niños desde una edad temprana.

- **Desarrollo emocional:** La expresión corporal les permite a los niños explorar y comunicar emociones de manera segura y creativa, promoviendo el desarrollo emocional y la inteligencia emocional.
- **Creatividad y autoexpresión:** Al fomentar la improvisación y la experimentación con el movimiento, los niños aprenden a expresarse de manera única y personal, desarrollando su creatividad y confianza en sí mismos.

La expresión corporal basada en los principios de Rudolf Laban (2006) no solo enriquece las habilidades artísticas de los infantes, sino que también promueve un desarrollo integral que abarca aspectos físicos, emocionales y cognitivos. Integrar estos principios en la educación artística infantil puede ser fundamental para cultivar individuos creativos, sensibles y expresivos desde una edad temprana.

6.3. La inteligencia artificial como herramienta creativa para generar nuevos formatos de representación.

La inteligencia artificial (IA) ha emergido como una poderosa herramienta para generar nuevos formatos de representación en diversos campos creativos. Un autor relevante que aborda este tema es Lev Manovich, un teórico de los medios conocido por su trabajo en la convergencia entre arte, diseño y tecnología digital. En su libro "AI Aesthetics" (2018), Manovich explora cómo la IA está transformando la creatividad y la producción cultural, incluyendo la capacidad de la IA para generar nuevas formas de representación visual y narrativa.

Lev Manovich (2018) argumenta que la inteligencia artificial no solo automatiza tareas creativas tradicionales, sino que también introduce nuevas posibilidades y estilos estéticos que no podrían haber surgido sin su intervención. A través de algoritmos de aprendizaje automático y redes neuronales, la IA puede analizar grandes conjuntos de datos culturales y generar nuevas interpretaciones, combinaciones y estilos que desafían las convenciones establecidas.

- **Arte generativo:** Utilizando IA para crear obras de arte que exploran patrones, texturas y formas que humanos solos podrían no haber concebido.
- **Música y composición:** Algoritmos que componen música nueva basada en estilos existentes o crean mezclas innovadoras que desafían las estructuras convencionales.

- **Narrativa y literatura:** Generación de textos literarios y narrativas experimentales que exploran nuevas formas de contar historias y estructuras narrativas no lineales.

Manovich (2018) sugiere que la IA no solo diversifica las formas de representación cultural, sino que también cuestiona nuestras nociones de autoría y creatividad. Los artistas y creadores pueden colaborar con algoritmos para explorar nuevas ideas y conceptos, expandiendo así el espectro de lo que es posible en términos de expresión artística y cultural.

7. Objetivos del proyecto

Los objetivos que se proponen en este proyecto innovador se basan en conocer más de cerca las características individuales de una niña con TEA, cómo mejorar su socialización y eliminar las barreras insistentes, siendo así, creando una barrera educativa.

Se realiza un objetivo principal que es conseguir el desarrollo del lenguaje de la alumna, para así lograr una mejora de su comunicación verbal y no verbal, favoreciendo así la socialización, ya sea en el centro o en su hogar, también se busca fomentar el desarrollo sensorial, promover la autonomía y la independencia de esta y favorecer la regulación emocional.

Seguidamente se relatan unos objetivos más específicos que se busca conseguir con Mariam en este proyecto:

- Utilizar el lenguaje verbal y no verbal para comunicarse.
- Comprender el nuevo uso de pictogramas en vez de imágenes reales.
- Fomentar el juego con sus iguales.
- Favorecer la interacción social en los recreos.
- Promover el juego cooperativo con el resto de compañeros y compañeras.
- Conseguir mantener la atención en las actividades propuestas.
- Trabajar la construcción de oraciones simples.
- El desarrollo del sentido del tacto.
- La estimulación visual y auditiva.
- El desarrollo de habilidades motoras finas.
- Facilitar la transición entre actividades.

8. Metodología.

La metodología llevada a cabo en este proyecto, en una primera parte tiene un carácter individualizado. Por esto se fomentará la autonomía y la confianza en sus posibilidades, se tratará de que la niña trabaje el lenguaje de una forma más específica y lúdica a través del lenguaje no verbal, haciendo uso del tablero sensorial.

En una segunda parte, se tratará de fomentar la socialización, uniendo a Mariam a realizar juegos que ella pida o se le indiquen con otras y otros alumnos del aula (su aula de referencia).

Se tendrá un aprendizaje significativo como bien apoyaba el autor Ausubel este consideraba que el aprendizaje de nuevos conocimientos se basa en lo que ya es conocido. Es decir, aprendemos mediante la construcción de una red de conceptos y se van añadiendo nuevos a los ya existentes.

Del mismo modo, se tiene en cuenta el ambiente de trabajo. Éste debe primeramente, estar adaptado a las características de la alumna trabajando en su aula habitual en las primeras sesiones, para luego pasarla a otros contextos que se crean en las diferentes aulas y en el patio del centro. Sacándola así de la rutina de su aula.

La herramienta didáctica principal para el proceso de enseñanza-aprendizaje será el juego, debido a que como mejor aprende el alumnado es jugando. También es importante la motivación de la alumna en todo momento, ya que si pierde el interés no podrá trabajar e interactuar con el resto del alumnado.

9. Diseño de la propuesta educativa.

Se realizará una secuenciación didáctica de varias actividades, relacionadas con los objetivos que se pretenden conseguir. Las sesiones que se llevarán a cabo serán flexibles, es decir, se podrán cambiar y adaptar a lo largo de esta, ya que depende principalmente de la atención y motivación que tenga la alumna en ese momento, además de los estímulos y situaciones que la rodeen.

Estas actividades no solo son divertidas, sino que también promueven el desarrollo cognitivo, sensorial y motor de los niños a través de la interacción activa y el juego.

9.1. Sesiones y actividades.

Las sesiones de la primera semana estarán dedicadas al descubrimiento del tablero sensorial. Se presenta el tablero junto al material en físico, para que vaya familiarizándose con este y los diferentes objetos reales. Asimismo, se presentan dos objetos que ya conoce y suelen rodearse en su día a día, las texturas y los colores.

Se tratará de conseguir los objetivos de comprender el nuevo uso de los tableros sensoriales en vez de pictogramas o imágenes no reales, relacionar el objeto con el tablero sensorial y mantener una atención a las actividades propuestas.

SESIÓN 1: Introducción al Tablero Sensorial	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> Al entrar al aula se acude por el material junto a ella y nos sentamos en lo que será el rincón de trabajo dentro del aula habitual.	10 minutos
<u>B) Parte principal:</u> En esta sesión se le presentará el tablero sensorial, con las diferentes texturas, para ello se le enseñaran las imágenes de las cosas que se pueda encontrar en el tablero sensorial, primero se enseña la imagen y luego pasa a tocar la textura o el color que se presente, que se identificaran los colores usando piezas de colores brillantes, repitiendo así el nombre del objeto con el que está jugando. Este material ya es conocido por la alumna y le motiva a jugar con ellos (Anexo 1).	20 minutos
<u>C) Parte final:</u> Se recoge todo y se coloca dónde estaba. Además, se procura dejar que ella coloque el tablero sensorial en su sitio correspondiente.	5 minutos
<u>Observaciones:</u> Se debe innovar el material para captar la atención de la alumna. Varias distracciones por el ambiente del aula.	

SESIÓN 2: Estimulación Táctil	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> Se coloca una caja con nuevas texturas al lado del tablero sensorial, las cuáles se van a cambiar por las que ya estaban, para sorprender a la alumna. Antes de comenzar, se saludará a Mariam y se le dirá lo que vamos a realizar.	10 minutos
<u>B) Parte principal:</u> En esta sesión se le presentarán con imágenes reales nuevas texturas, estas consistirán en actividades de manipulación, se le permitirá a Mariam, primero tocar y recordar las de la sesión anterior y las nuevas que se pondrán con total libertad. Las nuevas a cambiar son acciones como abrochar y desabrochar botones. Antes de cambiarlas, se jugará con las texturas de la sesión anterior a “Encuentra la textura”, se le darán unas indicaciones y ella deberá tocar la que cree que es correcta. Una vez acabada la primera actividad, se le pedirá que ayude a quitar las texturas anteriores que están pegadas con velcro y colocar las nuevas (Anexo 2).	25/30 minutos
<u>C) Parte final:</u> La niña coloca en la caja las texturas que se quitaron y coloca el tablero sensorial junto a la caja en su sitio correspondiente.	5 minutos
<u>Observaciones:</u> Se mantiene más la atención que en la anterior sesión por ser material nuevo. Al repetirle lo que estaba haciendo mostrándole las texturas y permitiendo que lo tocara, se fomenta el aprendizaje de ellos.	

SESIÓN 3: Estimulación Visual	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> Se entra al aula saludando a la alumna, para seguidamente llevarla al rincón sensorial, en la que solo estará la profesora y ella para que pueda existir una mejor concentración en la sesión.	10 minutos
<u>B) Parte principal:</u> La niña ya adaptada a las sesiones, sabe que hay nuevos materiales puestos al lado del tablero, por lo que, toca y recuerda los de la sesión anterior. Posteriormente la profesora le enseña imágenes de diferentes formas geométricas, las cuáles están asociadas a un color, en el tablero estas figuras serán del color asociado pero con una luz de ese color. Se quitarán las figuras anteriores, la maestra pondrá las nuevas, y a medida que esta va enseñando las imágenes a la niña, ella irá tocándolas en el tablero (Anexo 3).	25/30 minutos
<u>C) Parte final:</u> A medida que se va utilizando objetos nuevos los anteriores se	5 minutos

meten en la caja, además, al estar en otro aula se acompaña con la canción de “a recoger” cuando se está terminando la hora, para luego ir a su aula habitual. Antes de llevarla a su clase se observa que todo está correctamente en su sitio.	
<u>Observaciones:</u> Al ir a un aula en la que no tenía distracciones ni estímulos como en su aula habitual la niña mantuvo la atención por mucho más tiempo que en las anteriores sesiones.	

Estas sesiones dependen del ritmo que presente la niña a la hora de interiorizar las texturas y los juegos, se podrían repetir o reforzar en caso de que se observe que la alumna no entienda alguno.

Al comenzar la segunda semana de sesiones con la alumna se fomenta como objetivos interiorizar lo aprendido, mostrar interés en conocer nuevas texturas y aprender nuevos contenidos. Llevándola principalmente al aula de música para comenzar estas sesiones, en la que podrá interactuar con los diferentes instrumentos, dándole pistas de los posibles sonidos u objetos que se encuentren en el tablero sensorial.

SESIÓN 4: Estimulación Auditiva	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> En este caso se hablará con la alumna de lo que se va a realizar ese día, comentándole de que hoy se cambiará de aula, y que será el aula de música, con lo cual habrá que llevarse el tablero sensorial y la caja donde están los diferentes objetos. Asimismo, se le dirá “Hoy cambiaremos de aula y nos iremos al aula de música”, repitiendo varias veces lo que va a hacer y en este caso mostrándolo con la ayuda del recurso de historia social.	10 minutos
<u>B) Parte principal:</u> Al llegar al aula de música, se dejará la caja y el tablero sensorial en una mesa, y antes de comenzar con los nuevos conceptos se repasarán las anteriores, preguntándole si recuerda cuales son las figuras geométricas y los colores. Una vez todo captado, se le presentarán los nuevos objetos, en este caso serán físicos (cascabeles, campanas, guitarra...). Después de esto se despegarán del tablero las figuras anteriores y se sacarán las nuevas, colocándolas de una en una, a la misma vez que se irán diciendo sus nombres (Anexo 4).	25/30 minutos
<u>C) Parte final:</u> Con total libertad, pero supervisado por la maestra, la niña podrá comparar los sonidos de los instrumentos reales con los presentados en el tablero sensorial. Una vez terminada la hora se recogerá todo y se llevará a la niña a su aula	5 minutos

habitual.	
<u>Observaciones:</u> La alumna estaba bastante interesada en los sonidos, también el hecho de haber cambiado de aula le llamó mucho la atención.	

SESIÓN 5: Desarrollo de Habilidades Motoras Finas	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> Se irá a buscar a la niña y se le explicará lo que se realizará ese día, y cuál será el aula en la que se trabajará, en este caso, se le dirá que a pesar de presentarse nuevos elementos y trabajar cosas diferentes a la sesión anterior, se seguirá trabajando en el aula de música. Se le repetirán las consignas para que la niña lo interiorice.	10 minutos
<u>B) Parte principal:</u> Al estar en el aula de música, se repetirán las actividades de la sesión anterior con el fin de que la niña repase los objetos sensoriales ya dados, una ya hecho eso, se le mostrarán los nuevos conceptos y objetos a aprender, pero para ello se le darán pistas como ¿Cuál es el gesto que haces cuando coges el mando de la tele y lo enciendes?, ¿Que hace el capitán de un barco al manejarlo?, a la misma vez se le mostrarán la foto de unas pinzas para ir dándole ideas de lo que se mostrará, a medida que se vayan dando las respuestas se le van presentando diferentes acciones, como apretar un botón, girar elementos, unas pinzas las cuáles deberá transportar de un lado a otro, una vez presentados ya todos se cambiarán los antiguos por los nuevos, dejando que la niña explore con total libertad y pasando a darle pistas para que señale el correcto (Anexo 5).	25/30 minutos
<u>C) Parte final:</u> La sesión finaliza mostrándole a la niña que la sesión ha sido un éxito, con aplausos, sonrisas, y elogios no verbales, se recogerá todo y se colocará el tablero en su sitio, yendo así al aula habitual.	5 minutos
<u>Observaciones:</u> Se distraía con los instrumentos que habían en el aula, ya que la sesión anterior le había llamado bastante la atención, y buscaba los diferentes objetos para hacer ruido.	

SESIÓN 6: Comunicación	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> Como de costumbre se buscará a Mariam, se le saluda y enseña a dónde se dirige, en este caso, como en la sesión anterior hubieron muchas distracciones en el aula de música, se va a optar por quedarse en el rincón sensorial,	10 minutos

en total tranquilidad, todo esto se le explicará a la alumna, contándole así también lo que se va a realizar en la sesión.	
<u>B) Parte principal:</u> Se llega al rincón sensorial, y la niña se encontrará con diferentes pictogramas, ya cambiados en el tablero sensorial se le mostrarán uno por uno y señalando y nombrando cada uno de manera clara y pausada, incluso enfatizando utilizando gestos y expresiones para presentar el nuevo concepto, a la misma vez, se le muestran pictogramas, de acciones que suele hacer la niña en horario escolar, que le hagan feliz o no le gusten tanto (jugar, hacer actividades, tareas, ruidos...), en esta sesión a parte de las emociones y acciones, también se van a trabajar elementos para comunicarse, se usarán diferentes pictogramas del tablero para iniciar una conversación no verbal con la niña, por ejemplo se señala el pictograma de beber y luego se le ofrecerá un vaso de juguete, entre otras, y así sucesivamente con todos los elementos presentes (Anexo 6).	25/30 minutos
<u>C) Parte final:</u> Una vez terminada la sesión se le mostrará a la niña todo lo que ha logrado durante la sesión utilizando los pictogramas, se utilizarán los gestos y las expresiones faciales para expresar orgullo y satisfacción por su esfuerzo y sus logros.	5 minutos
<u>Observaciones:</u> Repetir constantemente con la ayuda de los pictogramas el juego que se va a realizar. Procurar que la niña lo imite o intente hacerlo.	

En la tercera semana, se realizarán las sesiones en el patio del recreo y en el aula habitual con los demás compañeros, para así implementar la interacción social y poder fomentarlo con otros alumnos y alumnos con los que no haya trabajado anteriormente.

Con estas sesiones se busca conseguir como objetivos en la alumna, fomentar el juego con sus iguales, favorecer la interacción social mediante la creación del círculo de amigos en recreos y emplear una palabra para hablar con otra persona, ya sea adulto o niño.

SESIÓN 7: Regulación Emocional	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> Se buscará que la niña en esta sesión se habrá un poco más, se le explicará que esta sesión se va a realizar en el aula de psicomotricidad, con el fin de que se sienta más cómoda, también se le comentará que se le van a presentar nuevos elementos que de momento no había visto.	10 minutos

<p>B) Parte principal: Se colocarán materiales blandos, duros, bolas de estrés, botellas sensoriales, etc en las colchonetas del aula de psicomotricidad, dando así por presentado los elementos que se trabajarán en esta sesión, se permitirá que la niña toque y manipule cada material, observando sus reacciones ante estas, una vez observadas se le preguntará qué siente al tocarlas, a la misma vez, la maestra le pedirá que se siente con ella en una de las colchonetas del aula de psicomotricidad, buscando posteriormente el tablero sensorial y cambiando los elementos anteriores por los nuevos dados. La maestra le hará ver que puede asociar cada material con una emoción y diciéndole que por ejemplo “cuando te sientas triste, puedes agarrar algo blando cómo un peluche para sentirte mejor” (Anexo 7).</p>	25/30 minutos
<p>C) Parte final: Para finalizar, se recogerá todo el material, y se llevará a la niña a su aula, entre todo esto se le mostrará con gestos y expresiones faciales el orgullo y satisfacción por su esfuerzo y logros.</p>	5 minutos
<p>Observaciones: El ir al aula de psicomotricidad hizo que la alumna estuviera más cómoda, la comodidad de poder quitarse los zapatos para adaptarse al aula fue un punto positivo.</p>	

SESIÓN 8: Interacción Social	
Parte de la sesión	Temporalización
<p>A) Ritual de entrada: Se entrará al aula de la alumna saludándola y se le enseñará a donde se dirigirán, esta vez, será al recreo (la sesión se realizará a la hora del recreo) bajaremos 5 minutos antes que el resto del alumnado del colegio, así la niña jugará libremente con el tablero y luego vendrán el resto de estudiantes, antes de bajar, se le contará cuál va a ser el propósito de esta sesión, con la finalidad de que intente trabajar mínimo en pareja.</p>	10 minutos
<p>B) Parte principal: Al inicio del recreo la alumna para empiezas escogerá dos compañeras/os con las/os que quiera trabajar, y se les propondrá que se sienten en círculo, la idea es que Mariam le enseñe a sus compañeros/as el tablero sensorial, explicándoles cómo se usa ya sea de manera verbal como no verbal, he intentar que los niños/as que estén con ella también lo hagan. Una vez pase de la primera pareja, puede ir integrando a otros niños/as e ir siguiendo el mismo patrón.</p>	25/30 minutos
<p>C) Parte final: Para terminar la sesión se despide de los iguales con los que ha jugado, luego se dirige al aula. Claudia se queda en su aula y realiza la vuelta a la calma con su clase como normalmente hacen después del recreo.</p>	5 minutos
<p>Observaciones: Cuanto menor sea el número de las personas que trabajen con ella, mejor</p>	

reacciona la alumna.

En la cuarta semana, si los resultados ha sido satisfactorios la alumna con un mínimo de ayuda será capaz de manipular diferentes objetos de su vida cotidiana, explorar y comprender las diferentes figuras y texturas del mundo que le rodea, promover el juego colaborativo y el compartir, aunque la actividad en sí misma puede ser no verbal.

Con las sesiones que se muestran a continuación se busca como objetivos en la alumna, reforzar todo lo aprendido con anterioridad en las diferentes sesiones, dejar constancia de que ha servido de algo dichas actividades, y que las irá poniendo en práctica a su propio ritmo de acuerdo con sus intereses de forma autónoma, lo que puede resultar una experiencia de aprendizaje más efectiva y placentera.

SESIÓN 9: Refuerzo de Habilidades	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> Se trabajará en el aula habitual con la alumna, se le explicará que ya casi se van a terminar las sesiones de trabajo con el tablero sensorial y que la próxima sesión será la última, se le explicará lo que se va a realizar, consistirá en utilizar algunas actividades que se han utilizado anteriormente y elementos anteriores, con el fin de repasar lo aprendido.	10 minutos
<u>B) Parte principal:</u> La idea de esta sesión es reforzar el progreso ya practicado, para ello se harán actividades dadas con anterioridad, algunas de estas se combinarán, y las respuestas de estas serán varias opciones del tablero y no solo una como la niña está acostumbrada.	25/30 minutos
<u>C) Parte final:</u> Para terminar esta sesión se realizará una pequeña vuelta a la calma en la que mientras se va recogiendo todos los elementos utilizados con la melodía de una canción de fondo.	5 minutos
<u>Observaciones:</u> Se vió un poco saturada al meter tantos elementos, pero supo llevarlos con total tranquilidad.	

SESIÓN 10: Evaluación y Ajustes	
Parte de la sesión	Temporalización
<u>A) Ritual de entrada:</u> Esta última sesión se va a realizar, fuera del aula habitual, dónde la niña esté totalmente sola con la maestra, se irá a buscarla y se le explicará qué es la última sesión que se va a trabajar con el tablero sensorial y que se trabajará en un aula al lado del aula habitual, en la que estará sin nadie, se le explicará que esta vez en el tablero se va a encontrar varios elementos totalmente diferentes, estos elementos del tablero se ajustarán según las necesidades que se han observado a lo largo de todas las sesiones.	10 minutos
<u>B) Parte principal:</u> Se dejará que Mariam interactúe libremente con el tablero, para esto la maestra observará a la niña, sin intervención ninguna, se irá mirando el feedback sobre las actividades que más le gustan o le resulten más útiles, teniendo en cuenta si ha comprendido lo que se le ha querido transmitir durante todas las sesiones (Anexo 8).	25/30 minutos
<u>C) Parte final:</u> Una vez finalizada la hora de la actividad, se le hará ver a la alumna que ha sido totalmente un éxito las diferentes sesiones, halagándola y esperando que pongan en práctica todo lo aprendido.	5 minutos
<u>Observaciones:</u>	

10. Evaluación del proyecto.

Respecto al coste/beneficio del proyecto ha sido bastante bueno, ya que la mayoría de los materiales los aporta el centro.

Se podrían haber realizado más sesiones de las que se hicieron, debido a que al ser una niña con TEA hay aspectos que se tienen que reforzar mucho más.

Los recursos, en general, fueron los ideales para el periodo tan corto de tiempo en el que se realizó el proyecto. Al trabajar con poco alumnado en las aulas los recursos humanos fueron los esenciales, una docente en prácticas y otra y la docente habitual del aula, para realizar las actividades en el recreo se contó también con los diferentes docentes educativos que se encontraban ahí, así que no era necesario tener a más personas a cargo de este proyecto. Del

mismo modo, si se quisiera implementar en otro centro, con un docente especializado en las NEAE y un auxiliar educativo, también se podría realizar sin dificultades.

10.1. Sistema de evaluación.

En este proyecto se realizará una escala para la evaluación de la niña, se le aplicará antes de iniciar el proyecto y después de éste, así se observarán los aspectos que ha conseguido o no a lo largo de esas cuatro semanas.

Esta es de tipo nominal, se marca una cruz en el que valora los ítems evaluados. El modelo sería el que se muestra a continuación, para ver los resultados ir al Anexo 9.

Ítems	Nulo	Poco	Bastante	Mucho
Responde a indicaciones no verbales como señalar o mostrar objetos				
Mantiene la atención en las actividades propuestas.				
Emplea una palabra o sonido para comunicarse con un igual.				
Emplea una palabra o sonido para comunicarse con un adulto.				
Quiere jugar con otros niños y niñas.				
Toma iniciativa para explorar diferentes partes sin necesidad de ser guiada				
Muestra habilidades motoras finas adecuadas para su edad				
Recuerda la ubicación de ciertos objetos en el aula.				
Muestra flexibilidad en sus patrones de juego y exploración				

10.2. Presupuesto.

Los recursos necesarios para la realización de este proyecto han sido materiales como cajas reutilizadas, también los financieros fueron goma eva, botones, cremalleras, luces, cascabeles, campanas, etc, (10,00€) y dos cajas con velcro (0,75€ x 2= 1,50€). Incluyendo materiales didácticos que fueron aportados por el centro. Además, se utilizaron pictogramas e imágenes reales impresas y plastificadas en el centro.

Respecto a los recursos humanos, se necesitaría una persona que sería la que realizará este proyecto en mayor profundidad. Una cantidad estimada por la consejería sería un total 75€ por hora, que por 12 horas trabajadas en el proyecto se tendría un gasto total de 900€.

11. Discusión y conclusiones.

En consideración a cuando se le enseñaban las imágenes reales y luego los objetos, lo realizó y trabajó de manera sencilla y correcta, incluyendo que le llamaban la atención materiales con los que no hubiera trabajado antes que los otros que sí conocía. Es necesario añadir que para enseñarle dichos aspectos era mejor estar en una sala la docente con la alumna sola, debido a que su atención es muy limitada y por el ambiente que le rodea se distrae con facilidad.

Desde que empecé los estudios en este grado, me ha llamado la atención la rama de la plástica y la psicología en infantil, el porqué cada niño o niña se comporta de una manera diferente, lo expresan mediante dibujos, qué piensan, qué quieren hacer y muchas posibilidades más. Al centrar mi TFG en una niña con TEA, en una situación real, supe apreciar lo necesario e importante que es estar bien formado para trabajar con personas con estas características. Cuanto más conozco sobre los casos que existen de necesidades educativas especiales, más relevante es la preparación de los docentes en estos ámbitos, porque en sus manos está el desarrollo personal de cada niño o niña.

Dándole importancia también a que vivimos en un mundo donde dejamos de lado a las personas que tienen algún trastorno o diversidad y nos centramos en el resto, cuando debería ser al contrario. Bajo mi criterio, podemos hacer que la vida de estos escolares sea un mundo de posibilidades como el del resto, sin limitarlos y sabiendo que es mejor para ellos y ellas.

La realización de mi TFG ha hecho que me de cuenta, que trabajar con niños y niñas que tienen TEA es más complicado de lo que parece pero que se puede llegar a conseguir, asimismo tiene que existir una colaboración de las familias, porque no vale de nada hacer todo correctamente en el centro si en los hogares no se apoyan los mismos métodos. Me gustaría seguir indagando en temas de NEAE en mis estudios y formarme también sobre los ámbitos familiares en educación infantil.

12. Referencias bibliográficas

- Arnheim, R. (1969). *Visual Thinking*. University of California Press.
- Bandura, A. (2009). *Teoría del Aprendizaje Social*. Innovación y experiencias educativas.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano: experimentos de la naturaleza y el diseño*. Harvard University Press.
- Dewey, J. (1938). The philosophy of the arts. *John Dewey: The Later Works*, 13(357-368).
- Fumanal, B. (2009). Seed Production of *Ambrosia artemisiifolia* under Stress Conditions. Alfortville, France: Association Française de Protection des Plantes, pp. 465–472
<https://www.aaem.pl/pdf-72980-25090?filename=Estimation%20of%20pollen%20and.pdf>
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Guerri, M. (2021) La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel. PsicoActiva.
<https://www.psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>
- Hernández. F. (2003). Educación y Cultura visual. Octaedro.
- Hernández, F. y A. Aguirre (compiladores) (2012) *Investigación en las Artes y la Cultura Visual*. Barcelona: Universitat de Barcelona. Dipòsit Digital.
<http://hdl.handle.net/2445/22162>
- Laban, R. (2006). *El dominio del movimiento* (Vol. 101). Editorial Fundamentos.
- Longstaff, JS (2000). Reevaluación de la coreutica de Rudolf Laban. *Habilidades perceptuales y motoras*, 91 (1), 191-210. <https://doi.org/10.2466/pms.2000.91.1.191>
- Los Estudios de Cultura Visual : La construcción permanente de un campo no disciplinar. (s. f.). *CORE Reader*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/15776860.pdf>

Manovich, L. (2018). *Estética de la IA*. Strelka Press.
http://manovich.net/content/04-projects/165-ai-aesthetics/manovich.ai_aesthetics_2018.pdf

Mirzoeff, N. (2023). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429280238>

Perkins, D. N. (1994). *The Intelligent Eye. Learning to Think by Looking at Art*.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED375069.pdf>

Vygotsky, L. (1978) *Mind in Society*. Library of Congress.

Waece.org. (s.f.). Recuperado de: <http://waece.org/biblioteca/pdfs/d159.pdf>

13. Anexos.

Anexo 1. Texturas y Colores.

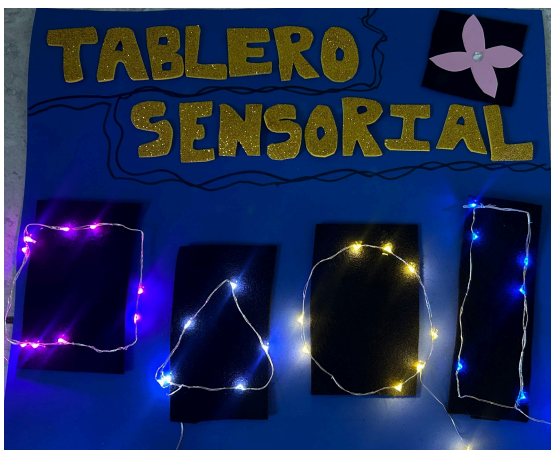


Anexo 2. Abrocha y desabrocha.



Anexo 3. Figuras geométricas / Luces.

Creado con velcro, luces led de diferentes colores, aguja e hilo y cartulina en tela.



Anexo 4. Sonidos.



Anexo 5. Habilidades motoras finas.



Anexo 6. Gestos.



Anexo 7. Blando duro.



Anexo 8. Conjunto de actividades.



Anexo 9. Rúbricas de la alumna.

- Antes de iniciar el proyecto.

Ítems	Nulo	Poco	Bastante	Mucho
Responde a indicaciones no verbales como señalar o mostrar objetos			X	
Mantiene la atención en las actividades propuestas.		X		
Emplea una palabra o sonido para comunicarse con un igual.	X			
Emplea una palabra o sonido para		X		

comunicarse con un adulto.				
Quiere jugar con otros niños y niñas.	X			
Toma iniciativa para explorar diferentes partes sin necesidad de ser guiada	X			
Muestra habilidades motoras finas adecuadas para su edad		X		
Recuerda la ubicación de ciertos objetos en el aula.			X	
Muestra flexibilidad en sus patrones de juego y exploración		X		

- Después de la realización del proyecto.

Ítems	Nulo	Poco	Bastante	Mucho
Responde a indicaciones no verbales como señalar o mostrar objetos			X	
Mantiene la atención en las actividades propuestas.			X	
Emplea una palabra o sonido para comunicarse con un igual.		X		
Emplea una palabra o sonido para comunicarse con un adulto.			X	
Quiere jugar con otros niños y niñas.		X		
Toma iniciativa para explorar diferentes partes sin necesidad de ser guiada		X		
Muestra habilidades motoras finas adecuadas para su edad				X

Recuerda la ubicación de ciertos objetos en el aula.			X	
Muestra flexibilidad en sus patrones de juego y exploración		X		