

ANEXO I

MODELO DE PORTADA



TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
CURSO ACADÉMICO 2023-2024
CONVOCATORIA JUNIO / JULIO

**ARTE CONTEMPORÁNEO Y EDUCACIÓN INFANTIL: INCLUSIÓN DE LA
OBRA DE JULIAN OPIE MEDIANTE LA ORGANIZACIÓN Y DISEÑO
ESPACIAL CON MONTESSORI.**

AUTOR(A): VALLEJO GUTIÉRREZ, ROSA
DNI: 02318054E

En Fuenlabrada, a 30 de mayo de 2024

Resumen

En este proyecto exploraremos la integración del arte contemporáneo en la Educación Infantil, enfocándose en la obra del artista Julian Opie y su inclusión a través de la metodología Montessori. Utilizando una metodología cualitativa y un enfoque historicista, el estudio emplea la Investigación Basada en las Artes (IBA) para analizar cómo las características distintivas del estilo minimalista y gráfico de Julian Opie pueden enriquecer el entorno educativo de los niños en edad de preescolar.

No obstante, se propone un diseño espacial en las aulas basado en la metodología Montessori que maximiza la interacción de los niños con el arte, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo. Así pues, la integración del arte contemporáneo mediante la obra, en este caso, de Julian Opie puede ser una herramienta poderosa para promover el desarrollo integral y enriquecedor de los niños, mostrando la relevancia del arte en la formación educativa temprana.

Palabras clave: arte contemporáneo, Julian Opie, metodología Montessori, Educación Infantil, diseño educativo, creatividad y desarrollo infantil.

Abstract

In this Project, we will explore the integration of contemporary art in Early Childhood Education, focusing on the work of artist Julian Opie and its inclusion through Montessori methodology. Using a qualitative methodology and a historicist approach, the study employs Arts Based Research (ABR) to analyse how the distinctive characteristics of Julian Opie's minimalist and graphic style can enrich the educational environment of pre-school children.

However, a spatial classroom design based on Montessori methodology is proposed that maximises children's interaction with art, creating a dynamic and engaging learning environment. Thus, the integration of contemporary art through the work, in this case, of Julian Opie can be a powerful tool to promote the integral and enriching development of children, showing the relevance of art in early educational training.

Key words: contemporary art, Julian Opie, Montessori methodology, Early Childhood Education, educational design, creativity, and child development.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.	5
1. OBJETO MATERIAL Y ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN.	6
1.1. OBJETIVOS.	6
2. ANTECEDENTES Y ESTADO DE LA CUESTIÓN	8
3. JUSTIFICACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	9
II. METODOLOGÍA.	10
1. METODOLOGÍA DEL MARCO TEÓRICO.	10
2. METODOLOGÍAS DEL MARCO PRÁCTICO.	11
2.1. PRINCIPIOS DE LA METODOLOGÍA MONTESSORI.	11
2.1.1. <i>El papel del maestro.</i>	12
2.1.2. <i>La educación temprana.</i>	13
2.1.3. <i>Un ambiente preparado.</i>	13
III. MARCO TEÓRICO.	13
1. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL CUERPO HUMANO EN EL ARTE.	13
2. LA SÍNTESIS Y EL ESQUEMA VISUAL.	16
3. ANTECEDENTES, CORRIENTES ARTÍSTICAS E INFLUENCIAS DE JULIAN OPIE.	18
3.1. EL ARTE POP.	18
3.2. JULIAN OPIE Y EL MINIMALISMO.	20
3.3. JULIAN OPIE Y EL UKIYO-E.	21
3.4. EL ARTE SUPER FLAT.	22
4. JULIAN OPIE: CARACTERÍSTICAS GENERALES.	23
4.1. TIPOS DE OBRAS.	23
4.1.1. <i>Bidimensional.</i>	23
4.1.2. <i>Tridimensional.</i>	24
4.1.3. <i>Imagen en movimiento.</i>	25
4.1.4. <i>Instalación artística.</i>	26
4.2. JULIAN OPIE Y SU CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA.	27
4.3. SOCIALIZACIÓN Y ACCESIBILIDAD DE LA OBRA DE JULIAN OPIE A NIÑOS EN EDAD DE PREESCOLAR.	27
5. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL.	28
5.1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.	28
5.2. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL.	28
5.3. LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL.	29
5.4. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.	30
IV. MARCO PRÁCTICO.	31
1. DISEÑO ESPACIAL DEL AULA INSPIRADO EN JULIAN OPIE Y MONTESSORI.	31
1.1. PROPUESTAS PARA LA ORGANIZACIÓN Y DISEÑO ESPACIAL DEL AULA QUE INTEGRE LA OBRA DE JULIAN OPIE Y LOS PRINCIPIOS MONTESSORI.	31
1.1.1. <i>Obras específicas y detalles de selección.</i>	32

ARTE CONTEMPORÁNEO Y EDUCACIÓN INFANTIL: INCLUSIÓN DE LA OBRA DE JULIAN OPIE
MEDIANTE LA ORGANIZACIÓN Y DISEÑO ESPACIAL CON MONTESSORI.

<i>1.1.2. Materiales.</i>	34
<i>1.1.3. Disposición del espacio.</i>	36
2. IMPLEMENTACIÓN DIDÁCTICA.	38
2.1. DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO PROPUESTO EN UN ENTORNO EDUCATIVO REAL.	40
3. RESULTADOS Y EVALUACIÓN.	43
3.1. EVALUACIÓN DEL IMPACTO DEL PROYECTO EN EL DESARROLLO ARTÍSTICO Y COGNITIVO DE LOS NIÑOS.	44
<u>V. CONCLUSIONES.</u>	45
<u>VI. BIBLIOGRAFÍA.</u>	46
<u>VII. ANEXOS: ÍNDICE DE IMÁGENES.</u>	48

I. Introducción.

En la educación infantil, el diseño y la organización del espacio de aprendizaje es un factor muy importante en el desarrollo integral de los niños. Es por ello por lo que el arte contemporáneo ejerce un papel fundamental, puesto que no solo estimula la creatividad y la expresión, sino que también fomenta la expresión sensorial y cognitiva de los alumnos. En este caso, la obra artística de Julian Opie se presenta en el aula como un recurso que inspira y transforma, además de que ayuda a los niños a conocer el mundo que les rodea.

En el trabajo presentado a continuación, nos adentraremos en la intersección entre el arte contemporáneo, de Julian Opie en este caso, la pedagogía Montessori y el diseño del espacio en el aula de educación infantil. Con el enfoque del artista británico Julian Opie, reconocido por su estética minimalista y su uso de la tecnología, en esta investigación nos proponemos explorar la manera en la que las características visuales y conceptuales de su trabajo puede ser llevadas al espacio educativo de los alumnos de infantil, siguiendo los principios de la metodología de María Montessori.

La elección del artista Julian Opie como referente principal en este proyecto se fundamenta en su capacidad para crear obras visuales que captan la atención de los niños y su imaginación. Además, su simplificación de formas y la representación de figuras humanas y animales de manera estilizada, hace más accesible su comprensión y la identificación por parte de los niños, creando así una conexión estética y emocional en su aprendizaje.

La pedagogía Montessori, en cambio, ha proporcionado un marco práctico y teórico para la integración de las obras del artista en el diseño del espacio educativo. Esta metodología, caracterizada por el respeto del ritmo individual de aprendizaje de cada niño y en la creación de ambientes que trabajen la autonomía y la exploración, tiene un enfoque holístico que va más allá de transmitir conocimientos, pues promueve el desarrollo integral del niño en la mayoría de sus ámbitos.

A lo largo de este proyecto examinaremos la relación entre la obra de Julian Opie y los principios de la pedagogía Montessori, explorando la manera en la que su integración puede influir en la experiencia de aprendizaje de los niños y en la creación de entornos educativos más enriquecedores y estimulantes. No obstante, trabajaremos la práctica artística desde la Investigación Basada en Artes (IBA) y su posible inclusión en diferentes contextos educativos, analizando sus resultados y posibles beneficios para el desarrollo de los alumnos.

Por último, ofreceremos nuevas perspectivas y herramientas para el diseño y organización de espacios de aprendizaje que inspiren curiosidad, sentido de asombro y creatividad en los niños, preparándolos para enfrentar los desafíos del siglo XXI con confianza.

1. Objeto material y estructura de la investigación.

La presente investigación ha tenido como objeto de estudio la obra de Julian Opie en la educación infantil mediante la organización y diseño espacial ofrecida por la propuesta de Montessori.

Se ha analizado cómo las características estilísticas y visuales que plantean la obra de Julian Opie pueden contribuir al desarrollo sensorial, cognitivo y emocional de los niños en la etapa de educación infantil y cómo estas pueden ser aplicadas en la creación de ambientes educativos que fomenten la exploración, el aprendizaje activo y autonomía.

Para analizar estas cuestiones se ha dividido la estructura de la investigación en dos bloques; un marco teórico y un marco práctico.

En el marco teórico nos centraremos en investigar el cuerpo humano y sus perspectivas; desde su síntesis hasta su esquema a lo largo de la historia. Además, recorreremos los diferentes estilos que han influido en la corriente artística de Julian Opie, como pueden ser el arte pop, el minimalismo, el *ukiyo-e* y el arte *super flat*. Por último analizaremos el papel de la Educación Plástica en Educación Infantil. Todo ello bajo una metodología cualitativa, con enfoque historicista y basada en la IBA (Investigación en Basada en las Artes).

Por otro lado, encontramos el marco práctico, el cual analizaremos y crearemos un espacio con diseño Montessori en el que trabajar las obras de arte contemporáneo del autor escogido para este estudio, Julian Opie. También analizaremos algunas de sus obras y sus respectivas implementaciones en el aula, los materiales que tenemos que usar y la disposición mediante la cual daremos forma a la clase a la hora de realizar estas sesiones.

Por último, para dar respuesta a los objetivos del trabajo y a toda la investigación, nos encontramos el apartado de conclusiones, donde exponemos todas las respuestas a este proyecto, así como evaluamos la metodología Montessori, la importancia de las artes en Educación Infantil, las ventajas y desventajas de las obras de Julian Opie, etc. Siempre teniendo en cuenta unas buenas referencias bibliográficas e imágenes que se encontrarán al final del trabajo y que nos sirven de apoyo para futuras consultas.

1.1. Objetivos.

Un área de creciente interés y exploración en el campo de la pedagogía es la integración de las creaciones artísticas en entornos educativos, concretamente en el área de educación infantil. En este contexto, la creación artística de Julian Opie proporciona una oportunidad para mejorar la experiencia educativa de los niños, estimulando su creatividad, fomentando el desarrollo total y promoviendo la apreciación artística.

En este apartado se presenta el objetivo general y sus particularidades, tanto del marco teórico como del práctico. No obstante, haremos uso de los principios de organización y diseño espacial expuestos por Montessori, caracterizados por favorecer la creatividad, el desarrollo integral y el aprendizaje activo de los niños.

El objetivo principal del marco teórico es investigar y sustentar teóricamente la obra artística de Julian Opie así como su integración en el entorno de educación infantil a través de

sus cualidades estéticas, su pedagogía y su coherencia con los postulados de la propuesta de Montessori en cuanto a la organización y diseño del entorno de aprendizaje. No obstante, enunciaremos tres objetivos particulares pertenecientes al objetivo del marco teórico:

- Analizar las características estéticas de la obra de Julian Opie: examinaremos las características de su obra, atendiendo a los colores vibrantes, representaciones estilizadas de la realidad y líneas muy definidas. Trataremos de entender la manera en la que estas características son atractivas y estimulantes para los niños en preescolar.
- Evaluar el potencial didáctico de la obra de Opie: analizaremos cómo la obra de Julian Opie puede ser llevada al aula de infantil para aumentar el desarrollo emocional y artístico de los alumnos. Además, observaremos cómo estas obras son utilizadas para promover la expresión artística, el pensamiento crítico y la creatividad de los niños.
- Examinar la conexión entre las obras de Julian Opie con los principios de la metodología Montessori en el ámbito de la organización y diseño del espacio educativo: identificaremos cómo la obra de Julian Opie es integrada de manera efectiva y razonable en el entorno Montessori para beneficiar la experiencia de los niños en la educación infantil. Para ello, previamente debemos analizar las características estéticas y el potencial pedagógico de la obra de Julian Opie y la manera en la que se ajusta con los principios de la metodología Montessori respecto al diseño y la organización del espacio educativo.

Atendiendo al objetivo principal del marco práctico diremos que es utilizar un enfoque pedagógico que combine de manera vigorosa la creación artística de Julian Opie en el entorno de educación infantil basándose en los principios de organización y diseño espacial propuestos por Montessori para fomentar el desarrollo integral, la creatividad y el aprendizaje activo de los niños. Por otra parte, este objetivo general del práctico, también tiene sus propios objetivos particulares:

- Crear un ambiente educativo que esté inspirado en la metodología espacial de Montessori para la exploración y exposición de las obras de Julian Opie: en este apartado buscamos diseñar y organizar el espacio de manera que acerque la obra de Opie a los alumnos. Para ello, tendremos en cuenta algunos principios como un ambiente preparado, el acceso libre a materiales o la autonomía del niño.
- Desarrollar propuestas didáctico-artísticas mediante el arte contemporáneo y la metodología IBA (Investigación Basada en Artes) adaptados a los principios de Montessori: crearemos actividades y recursos que permitan a los niños una creativa y autónoma exploración y experimentación de la obra de Opie. Los materiales que se diseñarán deberán promover la reflexión, observación, experimentación y expresión artística, todos ellos basados en la metodología Montessori para obtener un aprendizaje significativo y activo.
- Diseñar un plan para integrar la obra de Julian Opie en el currículo de educación infantil: tendremos que crear un plan detallado sobre la integración de las obras de Opie en las actividades y experiencias de los niños de educación infantil. Esto conlleva la identificación de oportunidades para la exploración de las obras en diferentes áreas del currículo, pero en este caso nos centraremos en el área de educación artística.

2. Antecedentes y estado de la cuestión

En este trabajo hemos analizado diversos proyectos de autores que han trabajado en la misma línea de investigación a la nuestra. Esta información que hemos extraído la hemos encontrado en tesis doctorales y diferentes artículos. Para ello, citaremos los autores por orden alfabético.

Comenzaremos hablando de la importancia de las instalaciones artísticas en el aula de educación infantil. Para ello, hemos hecho uso del texto:

Álvarez-Uría, A.; Garay, B.; Vizcarra, M. T. (2022). *Las instalaciones artísticas en educación infantil: Experiencias lúdicas y performativas*. Arte, Individuo y Sociedad 34 (3)

Este estudio sugiere que la incorporación de instalaciones artísticas en el currículo de educación infantil no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también apoya el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. Las experiencias lúdicas y performativas proporcionan un enfoque educativo holístico que es esencial para el crecimiento de los alumnos en sus primeros años de vida.

Hernández, F. H. (2008). *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*.

Para llevar a cabo diferentes actividades en el aula de infantil, necesitamos trabajar con la metodología IBA (Investigación Basada en las Artes) de la cual nos habla Fernando Hernández Hernández (2008) en su texto, añadiendo que la IBA no solo enriquece la practica investigativa, sino que también transforma la educación al ofrecer nuevas formas de ver y comprender el mundo. Es por ello, que el autor invita a los investigadores educativos a abrirse a estas metodologías artísticas y a repasar la investigación desde una perspectiva más creativa y humanista.

Rodríguez Pérez, M. C. (2016, 15 junio). *Estudio comparativo sobre estimulación temprana entre el método Montessori y el Tradicional, en niños de dos años y medio a tres años*.

El estudio que realizamos nosotros, tiene como metodología principal la propuesta por María Montessori a la hora de diseñar una organización espacial. Para ello, hemos tenido en cuenta el estudio que realiza Rodríguez Pérez (2016) la cual sugiere que la implementación de principios Montessori en entornos educativos tradicionales podría mejorar los resultados del desarrollo infantil. Sin embargo, también afirma la necesidad de aumentar las investigaciones a largo plazo para validar estos hallazgos y explorar cómo combinar lo mejor de ambos enfoques educativos.

Tranche, Y. (2017, 19 septiembre). *Julian Opie, la representación mínima de la figuración*. Blog de la Fundación Canaria Para el Desarrollo de la Pintura.

Basándonos en el autor principal a estudiar en nuestro proyecto, Julian Opie, podemos destacar la información que refleja Tranche (2017) en su artículo, la cual destaca que Opie tiene cierta influencia de las primeras estatuas griegas y egipcias en su trabajo, donde el movimiento de las figuras aporta dinamismo y elegancia. La simplificación y abstracción en el arte de Opie

permiten una relación única entre la obra y el espectador, creando una experiencia visual sin confrontación directa.

Estos antecedentes y el estado de la cuestión del presente proyecto han permitido elaborar una base teórica sólida sobre la integración del arte contemporáneo en el aula de infantil, con un enfoque específico de la obra de Julian Opie y la metodología Montessori. Las investigaciones previas destacan la importancia del arte como herramienta educativa para el desarrollo de los alumnos, fomentando así la creatividad, percepción visual y pensamiento crítico a una edad temprana. La inclusión de las obras de Opie, caracterizadas por su simplicidad y claridad, se alinea con los principios Montessori de diseño espacial y organización del entorno educativo, promoviendo un ambiente de aprendizaje accesible y estimulante. Este marco teórico no solo justifica la relevancia del estudio, sino que también abre nuevas vías para la innovación pedagógica en el contexto de Educación Infantil contemporánea.

3. Justificación y planteamiento del problema.

El arte desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños en edad de preescolar. A través del arte, los niños exploran su creatividad, desarrollan habilidades motoras y cognitivas, expresan emociones y establecen conexiones con el mundo que les rodea. En este contexto, la obra artística de Julian Opie emerge como un recurso potencialmente valioso para enriquecer la experiencia educativa de los niños en educación infantil.

Si es tan importante el valor del arte en la educación infantil, lo es también de gran importancia la integración de obras de arte contemporáneo, como las de Julian Opie, en el currículo de educación infantil siguiendo un área poco investigada. La mayoría de los programas educativos para niños de infantil tienden a centrarse en las formas de arte más tradicionales y enfoques pedagógicos convencionales. Sin embargo, la exposición a formas de arte contemporáneo puede beneficiar la experiencia educativa de los niños, estimular su creatividad y fomentar su apreciación por la estética.

El papel del arte en la educación infantil ha sido objeto de interés y debate durante décadas. Desde las primeras investigaciones de desarrollo cognitivo y emocional de los niños hasta los enfoques pedagógicos contemporáneos, el arte se ha reconocido como una herramienta óptima para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños en edad temprana. En este contexto, la obra de Julian Opie emerge como recurso para enriquecer la experiencia educativa de los niños.

Algunos estudios han explorado los beneficios del arte en el desarrollo infantil, destacando su capacidad para fomentar la creatividad, la expresión personal, resolución de problemas y comprensión del mundo que les rodea. Según Menéndez (2016, p. 37) añade que la educación plástica visual potencia sus capacidades creativas y les ofrece la posibilidad de exteriorizar sus sentimientos en sus obras.

Además, se ha demostrado que el arte promueve el desarrollo de habilidades motoras, socioemocionales y cognitivas, postulándose como algo esencial para la educación infantil. A esto añade Menéndez (2016, p. 37) que se tienen que desarrollar los dos hemisferios cerebrales y para ello la educación plástica es muy importante porque no solo el niño se siente productivo, sino que le produce felicidad.

El planteamiento del problema tiene como centro la falta de investigación y recursos específicos que aborden cómo integrar de manera efectiva la obra de Julian Opie en entornos de infantil, especialmente dentro de un marco pedagógico Montessori. A pesar de que la obra de Opie presenta características accesibles y atractivas para los niños, su potencial educativo y su aplicación práctica en contextos educativos infantiles aún no han sido completamente explorados ni documentados.

Julian Opie, reconocido en el mundo por su distintivo arte que combina en sus obras la simplificación, la abstracción y la estética contemporánea, tiene un enfoque visualmente accesible y crea obras atractivas y estimulantes que hacen que su obra sea efectista y accesible para educación infantil. A pesar de que es un artista conocido en el arte contemporáneo, hay una gran falta de investigación específica sobre cómo su obra puede ser integrada de manera correcta en edades tempranas en la escuela.

A pesar del reconocimiento del valor del arte en educación infantil y del potencial de la obra de Julian Opie, existe una brecha en la investigación sobre cómo integrar de manera efectiva el arte contemporáneo en el currículo preescolar, especialmente dentro del marco Montessori. Este estudio busca abordar esta brecha al investigar cómo la obra artística de Julian Opie puede ser utilizada para enriquecer la experiencia educativa de los niños de educación infantil dentro del enfoque Montessori

Este estudio busca abordar esta brecha en la investigación al indagar cómo la obra de Julian Opie puede ser utilizada de manera adecuada para enriquecer la experiencia educativa y al explorar esta cuestión. Se espera identificar estrategias y prácticas pedagógicas que permitan a los educadores integrar de manera correcta el arte contemporáneo en el currículo de infantil, promoviendo el desarrollo creativo, emocional y cognitivo de los niños.

II. Metodología.

1. Metodología del marco teórico.

En esta investigación académica, el marco teórico constituye una pieza fundamental que guía y sustenta el desarrollo del estudio. Por ello esta metodología implica la identificación, selección, análisis y organización de fuentes académicas y científicas que abordan el tema de estudio desde diferentes perspectivas. El objetivo es identificar posibles lagunas en el conocimiento actual que nuestra investigación pretende abordar.

En primer lugar, debemos destacar que la metodología del marco teórico es una metodología cualitativa, puesto que analizamos cualidades de las imágenes actuales, en este caso de las obras de arte contemporáneo del artista Julian Opie así como de textos relacionados con el autor. Esta metodología cualitativa de revisión bibliográfica tiene un enfoque historicista, pues a lo largo del proyecto se han revisado movimientos artísticos basados en las obras de Julian Opie, así como sus antecedentes tales como el arte *ukiyo-e*, el minimalismo, el arte pop o el arte *super flat*; puntos tratados posteriormente.

En este proyecto también hemos hecho uso de la metodología cualitativa, la cual ha sido seleccionada por su capacidad para proporcionar una comprensión profunda y contextualizada

de los fenómenos educativos en entornos naturales. No obstante, Sánchez Molina y Murillo Garza (2021) añaden que esta técnica se enfoca en captar la realidad social a través del punto de vista de los sujetos del estudio. No obstante, el estudio de caso que se hace del autor Julian Opie es un claro ejemplo del uso de la metodología cualitativa, puesto que las técnicas que emplea nos permiten recoger datos ricos y detallados sobre su obra que será analizada de manera sistemática y rigurosa para obtener conclusiones significativas.

No obstante, este proyecto también tiene un enfoque historicista, según Echenagucia (2023) añade que el historicista actúa coleccionando datos, conectando los datos en forma de constelación, permitiendo así que su punto de vista revele la verdad. Por tanto, a través de este enfoque, se busca profundizar en la comprensión del arte contemporáneo como manifestación cultural dinámica. Esto permitirá enriquecer la reflexión sobre la inclusión de la obra de Julian Opie y ofrecer perspectivas informadas para su implementación efectiva en entornos educativos.

Toda esta información es extraída de fuentes primarias correspondientes a artículos de investigación, tesis doctorales, Trabajos de Fin de Grado o libros. También, hacemos uso de información primaria que proviene de los catálogos de exposición.

No obstante, debemos dar importancia a la metodología de Investigación Basada en Artes (IBA), usada tanto en el marco teórico como en el práctico. Este tipo de metodología tiene según Hernández (2008) como reto, poder mirar las experiencias y fenómenos en los que se centra con otras perspectivas y haciendo preguntas que otros modelos de investigación no nos dan la oportunidad de plantearnos. Las imágenes del artista nos hablan y hacen reflexionar. Es en ese diálogo en donde la IBA toma fuerza y en donde se enlaza el texto y la imagen, concediendo a estas últimas un posicionamiento de primer orden, tal y como procede en un trabajo desde las Bellas Artes en educación.

2. Metodologías del marco práctico.

La enseñanza de las artes en la Educación Infantil requiere enfoques pedagógicos que sean sensibles al desarrollo cognitivo, emocional y motor de los más pequeños. A continuación, revisaremos la metodología Montessori, que conforma el marco práctico.

2.1. Principios de la metodología Montessori.

Para conocer los principios de la metodología, primeramente debemos informarnos de los antecedentes que necesitó su creadora, María Montessori, para dar a saber este método. Village (2024) añade que María Montessori era una asistente quirúrgica que se ofreció como voluntaria a un programa de investigación en Roma. Ella visitaba asilos de niños con trastornos mentales y se dio cuenta de que los espacios que tenían carecían de estimulación sensorial y actividades manipulativas. Montessori, se interesó por la situación. Tanto así, que abogó por una formación especial para maestros de los niños que se encontraban en estos asilos. No obstante, siguió visitando casas de niños con trastornos mentales y comenzó a diseñar actividades para apoyar su desarrollo natural. Fue tal el éxito del método que se comenzó a expandir por todo el mundo, llegando a España a finales del año 1917 en la ciudad de Barcelona. Así pues, podemos enumerar los principios de la metodología Montessori:

- A. Ambiente preparado, pues el entorno en el que se mueven los alumnos debe ser muy cuidadoso con la exploración, el aprendizaje independiente y la autonomía. Este ambiente debe tener algunos materiales diseñados específicamente para este método, organizados y accesibles para todos los alumnos.
- B. Los materiales y los espacios deben proporcionar un desarrollo sensorial para que les estimule en todos los sentidos a través de materiales sensoriales específicos. Estos materiales harán que los alumnos exploren y comprendan el mundo de manera tangible y práctica.
- C. El educador debe ser el guía o facilitador de aprendizaje, en lugar de un instructor como se pretende en otro tipo de metodologías. El educador debe observar, acompañar y apoyar al niño proporcionándole orientación si fuera necesario. Es por ello, que esto va ligado al aprendizaje activo, puesto que los niños eligen con libertad las actividades que quieren trabajar y lo hacen a su propio ritmo, lo que les permite desarrollar autonomía, concentración y autodisciplina. Según De Jesús Romero Moreno (2012, p. 4) añade algunas labores del maestro como no influir en las decisiones de los niños, dejar que decidan de manera libre y que escojan la actividad que les sea más agradable, de lo contrario el niño molestará, se pondrá nervioso y llorará.
- D. El respeto por el niño es fundamental, pues se respeta su desarrollo, intereses y capacidades. Esto refuerza la preparación de los niños a la vida, promoviendo actividades prácticas, el trabajo en equipo, el cuidado personal, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Estos principios fundamentales guían la práctica educativa en las escuelas Montessori y proporcionan un marco pedagógico para promover el crecimiento integral de los niños. A continuación, trataremos los principales factores que influyen en la metodología Montessori: el maestro, la educación temprana y el ambiente.

2.1.1. El papel del maestro.

En este proceso, el educador actúa como observador, orientador y facilitador en lugar de impartir conocimientos. Además, es responsable de preparar y mantener minuciosamente el entorno educativo para que sea atractivo, organizado y fácil de acceder. Para lograrlo, organizaremos los materiales y las estaciones de aprendizaje para fomentar la independencia y el aprendizaje.

No obstante, los docentes debemos ser el modelo de comportamiento de los alumnos, fomentando la cortesía, el respeto mutuo y la resolución pacífica de conflictos, estableciendo un tono positivo en el aula.

Los educadores observan los intereses y las necesidades individuales de cada niño, proporcionando orientación y apoyo cuando sea necesario. Podemos describir entonces la función del maestro como Utrilla Cedeño (2017) comenta que el maestro meramente es el guía que se encarga de ofrecer a los alumnos los materiales necesarios para que se realice el proceso enseñanza-aprendizaje. También añade que el maestro prestará ayuda únicamente cuando el alumno lo solicite y lo hará a modo de redirigir. A diferencia del método tradicional en el que

añade que el maestro es el encargado de dominar la actividad y es el protagonista en todas las tareas, siendo el niño un ser pasivo.

2.1.2. La educación temprana.

La metodología Montessori está estrechamente asociada a la educación temprana, ya que esta pedagogía se centra en el desarrollo integral de los niños desde una edad muy temprana. Este enfoque tiene sus bases en el respeto, la autonomía y el aprendizaje autodirigido.

Rodríguez Pérez (2016) añade acerca de la estimulación temprana que es un proceso que busca ofrecerle las bases para futuros aprendizajes mediante experiencias actuales. Para ello es muy importante tener en cuenta, mediante la observación directa al alumno por parte del docente, sus necesidades de acuerdo con su desarrollo. A través de la estimulación no solamente se consigue un desarrollo cognitivo sino que también podemos desarrollar habilidades motoras, del lenguaje y socioemocionales.

2.1.3. Un ambiente preparado.

El trabajo en equipo según De León y De Lourdes Carrillo Árceaga (2010) tiene mayor éxito en alumnos de escuelas Montessori porque los índices de autoeficacia en estudios y regulación autónoma del aprendizaje son muy altos.

Utrilla Cedeño (2017) añade que el ambiente preparado debe ser ordenado, confiable, limpio y seguro, siendo principalmente mantenido así por el maestro. Además, afirma que si el ambiente tiene los materiales más a mano para el niño se le hará más llamativo lo que le llevará a fomentar la tranquilidad y la seguridad, dando lugar a la autonomía y la expresión adecuada, en caso contrario, el alumno tendrá dificultad a la hora de realizar las tareas. También comenta que este ambiente con estas características de la metodología Montessori, impulsa la autodisciplina, a diferencia del método tradicional que pretende que el alumno esté sentado la mayor parte del tiempo en su sitio.

III. Marco teórico.

1. Algunas consideraciones sobre el cuerpo humano en el arte.

El cuerpo humano ha sido uno de los temas más significativos en el arte a lo largo de la historia, siendo representado de diferentes maneras dependiendo del periodo histórico y de las convenciones artísticas en cada época y la cultura. En este capítulo, se pretende hacer una breve revisión de su evolución en el arte, para comprender el tratamiento de la imagen que realiza nuestro artista seleccionado, Julian Opie; creador que emplea este género artístico en sus representaciones, fundamentalmente.

Comenzamos por las pinturas rupestres y el arte prehistórico, que representaba el cuerpo humano de manera estilizada y simbólica, centrándose principalmente en la fertilidad y la

supervivencia. Las Venus paleolíticas son un ejemplo de ello, cuya descripción según Lillo Bernabéu (2014) eran mujeres que tenían los pechos grandes y caídos, ombligo muy marcado y salido, nalgas muy grandes y voluminosas y una vulva muy marcada. Esta descripción se relaciona con el papel de la mujer en la unión del grupo y la procreación de la figura humana ligada a la reproducción.

El arte egipcio en cambio propone el cuerpo de manera idealizada y simbólica, con preocupación por la eternidad. Las figuras humanas en este periodo se representaban con rigidez, de perfil y con una simetría que reflejaba las creencias religiosas y la jerarquía social. Para realizar estas imágenes, según Koellar (2020) la imagen del cuerpo humano debía seguir después de la muerte, es por ello por lo que la simetría se conseguía siguiendo un modelo de cuadrícula regido por la regla de los 18 puños (el puño cerrado era la unidad de medida principal), en la que la imagen de la cuadrícula debía medir de alto 18 puños y dentro de esta debían dibujar el cuerpo humano. En base a sus características, la figura masculina se pintaba de rojo y la figura femenina de amarillo. A pesar de que las piernas y los pies estén de perfil, en las estatuas, los ojos siempre aparecían de frente.

El arte griego y romano por otro lado, representa el cuerpo humano de manera más espiritualizada y simbólica, preocupándose por la muerte y la vida más allá de la muerte. Las figuras religiosas y los temas cristianos son los predominantes en esta época, creando así una tendencia hacia la estilización del cuerpo. La figura deportista y musculada masculina toma importancia debido a los Juegos Olímpicos y batallas que rendían los varones. Es por ello, que cualquier hombre con ese cuerpo era considerado como un dios o un héroe. Acorde con la descripción que ofrece Fernández (2015) del cuerpo del hombre, llama la atención sus marcados abdominales, los glúteos tan fortalecidos, los pies grandes, las venas en algunas ocasiones marcadas, etc. Es por tanto un cuerpo prodigioso e imposible de conseguir.

A continuación exponemos un ejemplo de la figura corporal egipcia y greco-romana:



Figura 1. Arte egipcio, recuperada en mayo, 2024



Figura 2. *Discóbolo de Mirón*, recuperada mayo 2024

El cuerpo de las mujeres en cambio mostraba más serenidad, siendo más pequeño a comparación del cuerpo masculino. Su vestimenta en las obras artísticas de la época según Fernández (2015) suelen ser vestidos que tapan su cuerpo, desvinculadas del erotismo del arte prehistórico, por ejemplo. El primer desnudo que podemos ver de una mujer será la pintura de *Zeuxis de Helena*, en el cual podemos observar a una mujer cubierta con una cortina. Es aquí cuando la imagen de la mujer cambia y encontramos la imagen de Afrodita, diosa del amor, que está completamente desnuda. En definitiva, el cuerpo del varón hace alusión a los dioses y héroes y el cuerpo de la mujer nos transporta a lo humano, porque es más real y a la pornografía cuando comienza a ser desvestida.

Pasando al Renacimiento, el cuerpo humano se estudia detenidamente. Algunos artistas importantes como Da Vinci o Miguel Ángel realizaron estudios anatómicos detallados para

crear obras maestras que capturan la belleza y la complejidad del cuerpo humano tanto en movimiento como en reposo. Leonardo Da Vinci, por ejemplo, según Iborra (2008) investigó sobre el cuerpo humano llegando a descubrir algunas mutaciones de los fenómenos naturales en el cuerpo, la creación de los tendones, las proporciones corporales y las formas geométricas y estructura del cuerpo dan lugar a representaciones o dibujos propios de una faceta que es similar a la ingeniería humana. En base a estos descubrimientos y estudios, podemos destacar el realismo anatómico, cuerpos en movimiento y la captación de emociones a través de gestos como principales características de las obras del cuerpo humano en este periodo. En esta época surge el humanismo, dando lugar a las disecciones y avances en la medicina, siendo su herramienta principal la observación directa a estos ensayos.

A continuación, nos centraremos en el Barroco (1600-1750) y Rococó (1730-1760) , donde el cuerpo humano se representaba de manera dramática y exuberante, con una preocupación por la sensualidad y expresión emocional. Las obras de artistas como Caravaggio y Rubens muestran figuras humanas en situaciones teatrales y dramáticas. No obstante, según Anjel (2004) añade que en el Barroco el cuerpo sigue siendo representado con los cánones clásicos pero se le añade el factor del sentimiento porque ya no es una imagen de cuerpo que posa sino que esa obra pretende reflejar un sentimiento en el espectador. La aristocracia juega un papel importante en el cuerpo humano, puesto que la figura humana se representaba con lujos y vestimentas muy costosas para la época, representando así el estatus social. Las epidemias de peste y la Guerra de los Treinta Años (1618-1648) dejó una población con cuerpos deformes y en algunos casos anormales.

Adentrándonos en el siglo XIX y el Romanticismo, el cuerpo humano pasa a ser un tema de exploración psicológica y emocional en el arte, con artistas que representan estas ideas como Delacroix y Goya, los cuales representan el cuerpo humano con una expresión de tragedia, introspección y pasión. En esta época podemos apreciar diferentes estilos de vida que marcan el canon de belleza y la perspectiva corporal. Las Guerras de Independencia de España (1803-1815), Hispanoamérica (1808-1833) y las Guerras Napoleónicas, dan a la población una imagen corporal de guerra y devastación. De la Cruz (2018) recalca que la población vivía un estado de dolor constante por las guerras ocasionadas y que el dolor se apoderaba de ellos, es esto por lo que mucha gente empezó a consumir anestésicos para calmarse. También añade que los cirujanos encargados de realizar las operaciones elogiaban la anestesia, tanto que se quedaban deslumbrados con los resultados y creían en el superhombre.

En la *Belle Époque* (1870-1914) comienza a predominar según De la Cruz (2018) la figura masculina y femenina larga y esbelta, preferiblemente con piel firme. Además, los psiquiatras comienzan a interesarse por el travestismo y el transexualismo.

Por último, en el siglo XX, el cuerpo humano se ha diversificado con artistas que exploran temas como la identidad, género, política y cuerpo como objeto. Comenzando en el Expresionismo de Schiele hasta el arte conceptual y feminista de Mariana Abramovic, el cuerpo sigue siendo una fuente inagotable de inspiración y exploración. En este periodo tenemos en cuenta algunos acontecimientos históricos que marcan el canon de belleza y los cuerpos de las personas de la época. Con la llegada de las películas hollywoodienses se refleja según De la Cruz (2018) el glamur de los cuerpos y su apariencia artificial, llena de maquillaje y aquí aparece la mujer fatal que atrae por su belleza y su deseo pero que lleva a los hombres a la desgracia y fracaso. Las mujeres en esta época del cine en Hollywood son una mezcla de inocencia y sensualidad mientras que el hombre suele ser peludo y barbudo.

Considerar también los avances en el género y la sexualidad de las personas. En este aspecto se da más a conocer la homosexualidad, que hasta ahora había sido un tema tabú y comenta De la Cruz (2018) que los hombres dejan de tener esa imagen más varonil y comienzan a tener rasgos “femeninos”. Comienzan a aparecer las primeras películas porno y con ellas la pornografía y su consumo, siendo el principal referente corporal unos cuerpos jóvenes y de aspecto muy cuidado. El cuerpo humano se estudia sin tapujos y se da a conocer nuevas identidades de género.

Por tanto, la representación del cuerpo humano en el arte es un tema recurrente y significativo, tanto así que refleja las preocupaciones, creencias y aspiraciones de cada época y cultura. Desde la idealización del arte clásico hasta la exploración de la identidad en el contemporáneo, el cuerpo humano es una fuente de inspiración y reflexión para artistas y espectadores de todo el mundo.

2. La síntesis y el esquema visual.

En este apartado, exploraremos la importancia de la síntesis y el esquema visual en el arte, dos conceptos que son fundamentales para la comprensión y apreciación de las obras artísticas. La síntesis en el arte según Poggi (2022) afirma que proviene del sintetismo y lo que se pretende con esta expresión artística es que ya no importa la imitación realista de las cosas sino más bien la forma, el color, la línea y la transmisión de ideas, emociones y conceptos abstractos a través de la obra del artista.

Mientras que el esquema se refiere a “representación gráfica o simbólica de cosas materiales o inmateriales” (Real Academia española, s.f., definición 1). El esquema visual está relacionado con la disposición y organización de los elementos visuales como el color, la línea y la composición que crea el artista con ellos para ofrecer al espectador una experiencia estética significativa.

En este apartado, examinaremos cómo diversos artistas han utilizado la síntesis y el esquema visual en sus obras para expresar ideas y conceptos de manera impactante y memorable. También exploraremos cómo estas técnicas han evolucionado a lo largo del tiempo y han sido influenciadas por diferentes movimientos artísticos y contextos culturales.

Comenzaremos analizando las características del esquema visual, observando así que pretende simplificar la naturaleza y es por ello por lo que pierde el naturalismo. También tiene cierta tendencia al monolito y al primitivismo, siendo un ejemplo de ello las Damas iberas, que tienen forma de tótem y están muy esquematizadas. Destaca también la tendencia al icono, que en este trabajo estará muy presente con el autor Julian Opie, quien realiza una esquematización del cuerpo humano y sus obras tienen un nivel de iconicidad bajo.

Otro rasgo del esquema visual es que la belleza y la verdad de la forma pasan a un segundo plano a medida que la realidad se deforma para expresarla subjetivamente. Un ejemplo de artista es Alberto Giacometti, que realizaba esculturas con un molde de alambre y después lo iba revistiendo de escayola. Además, las imágenes pierden rasgos anatómicos y tienen gran importancia las características grotescas y deformes, como por ejemplo en las obras de Enrique Marty, cuyas imágenes humanas son formas lánguidas y amputadas. No obstante, en el esquema

visual es común también la caricaturización de los rasgos humanos y animales, como por ejemplo la artista Pandemonia hace uso de ello en sus obras artísticas.



Figura 3. Obra de Pandemonia, recuperada en mayo 2024

Respecto a la síntesis plástica en la escultura humana, podemos destacar a Constantin Brancusi. Es el principal impulsor de la simplicidad de las formas en sus obras, volviéndolas extremadamente geométricas que finalmente resultan siendo una abstracción. Dentro de la síntesis plástica podemos apreciar dos tipos: la imagen humana y la representación animal. Nos centraremos en la primera por ser de interés para nuestro artista.

Centrándonos en la imagen humana parcial encontramos el fragmento que se centra en representar solo una parte del cuerpo humano en lugar de la figura completa. Esto hace que tenga un enfoque más detallado y pueden mostrar varias emociones como la fuerza, el poder o la vulnerabilidad. Un ejemplo de fragmento escultórico es *El Torso de Belvedere*, mostrado a continuación junto a una obra en fragmento de Julian Opie:



Figura 4. *Julian with t-shirt*, recuperada en mayo 2024



Figura 5. *El Torso de Belverde*, recuperada en mayo 2024

En el otro lado, encontramos la imagen humana integral, mostrando el cuerpo completo teniendo una representación tridimensional y son figuras realistas que pretenden reflejar la anatomía o expresiones humanas. Se caracteriza sobre todo por el movimiento y el dinamismo como por ejemplo podemos ver en el *David* de Miguel Ángel, que es el más conocido. No obstante, a continuación exponemos dicha obra junto a una obra integral de Julian Opie.



Figura 6. *David de Miguel Ángel*, recuperada en mayo 2024



Figura 7. *Aniela disrobed 6*, recuperada en mayo 2024

La síntesis escultórica en el arte contemporáneo también combina elementos de la escultura tradicional con nuevas tecnologías y materiales, explorando así temas que van desde lo político a lo personal. Además, combinan sus obras con otros medios como la performance, el video o la instalación para que el espectador se sienta invitado a interactuar y participar con las esculturas. Un ejemplo de obra es *Cloud Gate* de Anish Kapoor que utiliza formas geométricas simples para desafiar la percepción del espacio. Además, a continuación añadiremos dicha obra junto a una obra de animación de Julian Opie.



Figura 8. *Cloud Gate*, recuperada en mayo 2024



Figura 9. *Galoping horse*, recuperada en mayo 2024

La síntesis escultórica y el esquema visual son fundamentales para la creación de esculturas contemporáneas que sean innovadoras y significativas. La integración de diversos elementos y la estructuración cuidadosa de estos en el espacio permiten a los artistas explorar nuevas formas de expresión y comunicación visual. Al combinar técnicas, materiales y conceptos y organizar estos elementos de manera efectiva, los escultores pueden crear obras que no solo desafían las convenciones tradicionales, sino que también ofrecen experiencias visuales y emocionales a los espectadores.

3. Antecedentes, corrientes artísticas e influencias de Julian Opie.

3.1. El arte pop.

El arte pop ha influido en la figura de Julian Opie muy significativamente, teniendo en cuenta que se ve muy reflejado en sus obras. Este movimiento surgió en la década de los 50

pero alcanzo su apogeo en los 60. Es por ello por lo que analizaremos algunas relaciones directas entre Julian Opie y el arte pop.

En primer lugar, Julian Opie comparte con el arte pop la tendencia a simplificar formas y líneas en sus obras, utilizando formas geométricas y líneas limpias para crear impactantes composiciones visuales y que sean reconocidas fácilmente.

Julian Opie dialoga con la tradición del arte popular para incorporar elementos gráficos y formas simples que evocan un lenguaje visual accesible y reconocible, igual que el arte pop que se relacionaba con la cultura popular masiva. Además, Opie enfatiza la cultura popular e incorpora imágenes y elementos de la vida cotidiana al igual que lo hace el arte pop. El autor muestra figuras humanas, retratos y escenas urbanas que capturan la esencia de la vida diaria.

Actualizando y dando un aire contemporáneo a sus obras, este movimiento artístico en el que se encuentra Julian Opie decide hacer uso de la tecnología, abogando por la tecnología contemporánea y los nuevos medios de comunicación en sus obras de manera prominente. Al igual que el arte Pop utilizó las tecnologías de la reproducción masiva, los medios de comunicación o la televisión, entre otros.

La influencia del arte pop en un espacio en concreto la podemos ver reflejada en la descripción de una sala según Ruiz (2016), que la describe con elementos como mosaicos cuadrados, muros de bañeras, uso del color blanco como principal y colores secundarios como el verde, rojo y naranja y un barandal redondo. A continuación, exponemos dos ejemplos de obras pertenecientes al arte pop. La primera de ellas es una obra de Roy Lichtenstein titulada *Mira Mickey*. La segunda obra que aparece tiene como título *Díptico de Marilyn* cuyo autor es Andy Warhol.



Figura 10. *Mira Mickey*, recuperada en diciembre, 2023



Figura 11. *Díptico de Marilyn*, recuperada en diciembre, 2023

A comparación del resto de artistas que emplean el arte pop, Julian Opie tiene unas características peculiares en el uso de este tipo de arte que le hacen diferenciarse del resto como el uso de tecnología en la creación de su obra, haciendo que contraste con el arte pop tradicional usando la serigrafía o la pintura a mano. Mientras que el arte pop se centra en la cultura de masas y la sociedad de consumo, Opie se centra principalmente en la representación del individuo y la experiencia humana, pues sus obras reflejan figuras humanas en situaciones cotidianas. Esto hace, que Opie pretenda transmitir con su obra la reflexión personal, explorando la relación entre la representación visual y la percepción humana. Un ejemplo de obra de Julian Opie en la que hace uso del arte pop son las siguientes:



Figura 12. *Bruce walking*, recuperada en marzo 2024

En esta obra apreciamos los términos del arte pop y la intención de Opie de representar la vida cotidiana y la cultura contemporánea, representando en un entorno urbano y una estética gráfica una figura humana caminando.

Opie en el ámbito del arte pop se distingue por su enfoque en el individuo, su estética digital y su falta de crítica a la sociedad. Es por ello, que ha creado un estilo único que lo ha establecido como una figura muy importante en el arte contemporáneo.

3.2. Julian Opie y el minimalismo.

Como corriente opuesta al arte pop, encontramos el minimalismo, que según Márquez (2020) se desarrolla en Estados Unidos en los años 60 en contra del arte pop y del expresionismo abstracto. Sus principales propulsores serán Carl Andre y Tony Smith entre otros.

Algunas de las características teniendo en cuenta la historia del arte minimalista es la reducción de expresión que se logra mediante la simplificación de formas, pues el minimalismo pretende eliminar la expresión emocional y subjetiva en el arte, favoreciendo una estética más objetiva y universal. También evita la materialidad porque sus obras son simples y directas empleando materiales como acero, vidrio o madera y siempre en estado natural, otra característica que nos ofrece el arte minimalista. Además, los colores predominantes son colores neutros como blanco, gris, negro y colores tierra. Otro rasgo es el uso de formas geométricas simples como cuadrados, rectángulos o círculos de manera repetitiva y ordenada para crear composiciones limpias y estructuradas. A continuación, observamos una obra del autor Tony Smith perteneciente al arte minimalista.

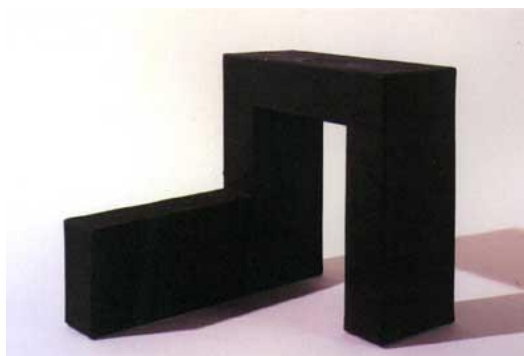


Figura 13. Obra de Tony Smith, recuperada en mayo, 2024

No obstante, Julian Opie también hace uso del estilo minimalista en sus obras. Es por ello por lo que según Tranche (2017) lo que diferencia a Opie de otros artistas minimalistas es la innovación con la tecnología incorporando vinilos con luz y paneles LED en sus instalaciones, la posición de las cejas, el esquematismo y colores vibrantes, sus cabezas redondeadas y el modo que tiene de combinar lo cotidiano con lo real hace que sea único y distinguible. Por lo tanto, la simplicidad de sus formas, la neutralidad estética y la reducción de expresión, hacen que Julian Opie, a pesar de no ser considerado un artista minimalista en el sentido más estricto del término, sus obras tienen cierta influencia minimalista.



Figura 14. *Sara walking naked* (2003), recuperada en febrero, 2024

En esta obra de Opie, podemos observar que se trata de una figura humana simplificada, utilizando líneas limpias y contornos definidos. La imagen representa movimiento y se emplean colores planos, lo que aporta simplicidad y claridad. El fondo blanco y las líneas negras buscan el resaltado de la imagen.

3.3. Julian Opie y el ukiyo-e.

El arte ukiyo-e es un género artístico japonés que se desarrolla durante el periodo Edo y se traduce literalmente como “imágenes del mundo flotante”. Este enfoque refleja imágenes de la vida cotidiana, retratos, paisajes y representaciones mitológicas y literarias. Las principales características de esta corriente artística son las siguientes: como dijimos anteriormente, ilustra temas de la vida cotidiana. Su técnica principal es el grabado xilográfico (tallado de bloques de madera para crear diferentes capas de color en la impresión), con colores vivos y contrastantes, con una composición asimétrica y enfatiza mucho la belleza y elegancia.

No obstante, Julian Opie se ve influenciado por este género en sus obras en la simplificación formal puesto que ambos usan líneas y formas estilizadas para representar figuras humanas y reducen los detalles. Además, ambos comparten interés en la representación de la figura humana. Por último, a pesar de que pertenecen a épocas y culturas diferentes, ambos hacen uso de la tecnología; Opie por ejemplo utiliza la tecnología digital y el arte ukiyo-e aplica la técnica de grabado xilográfico.

Según se añade en un artículo perteneciente a *My Art Broker*, haciendo referencia a la historia del arte japonés, Julian Opie utiliza dos tiras de caligrafía en cada uno de sus grabados de paisajes japoneses, inspirados en los grabados en madera de Hiroshige. A continuación, exponemos un ejemplo de la similitud de la obra de Julian Opie y el arte ukiyo-e.



Figura 15. *Collage comparativo*. Recuperada en diciembre, 2023

3.4. El arte super flat.

El arte super flat es un movimiento artístico originado en Japón a finales de los 90, liderado principalmente por Takashi Murakami. Este estilo se caracteriza por su estética plana, colorida y estilizada, que se inspira en la temática manga, anime y está vinculado también al arte ukiyo-e.

Teniendo en cuenta el artículo escrito por Vázquez (2022) en el que trata el arte super flat; comentando sus características, recalca que surgió después de la Segunda Guerra Mundial. También añade que sus bases son dos estilos: el estilo rinpa, que destacaba por su bidimensionalidad a través de luces y sombras y el estilo ukiyo-e que destacaba por representar personajes y escenas populares japonesas.

Por otro lado, Poggi (2022) añade que la principal característica de este enfoque artístico es la combinación del arte japonés tradicional con el arte pop y con algunos elementos manga y anime. Además comenta también que la planitud en la obra es otra característica que se ha mantenido siempre.



Figura 16. *Self-portrait of the distressed artist (2011)*, Recuperada en mayo, 2024

Este tipo de enfoque influye en Julian Opie de manera considerable, porque como mencionábamos anteriormente, Opie a pesar de no tener muchas similitudes estilísticas con el

arte super flat, comparte técnicas de animación y movimiento en sus obras, creando una sensación de fluidez y dinamismo. La bidimensionalidad en algunas de las obras que aporta Julian Opie es una característica del arte super flat, presentando así figuras humanas y objetos con una apariencia plana y sin profundidad tridimensional. También, Opie como el arte super flat hacen uso de la tecnología, para crear y manipular sus obras. No obstante, la influencia de la cultura pop es característica de ambos, pues tanto Opie como el arte super flat captan la esencia de la vida contemporánea. Un ejemplo de obra de Julian Opie con influencia de arte super flat es la siguiente, en la que podemos observar cómo se encapsula la estética super flat reduciendo la figura humana a formas simples y planas a la par que transmite modernidad y elegancia, sin dejar de lado la bidimensionalidad.



Figura 17 . *Sara walking in jeans and top 1*. Recuperada en marzo, 2024

4. Julian Opie: Características generales.

4.1. Tipos de obras.

4.1.1. *Bidimensional.*

El arte bidimensional, según Rivas (2024) se considera cualquier tipo de expresión artística que se crea en una superficie plana, como lienzos, papel, paredes o paneles.

Rivas (2024) aporta tres principales características para las obras bidimensionales:

Las obras bidimensionales juegan con la perspectiva y el color para ofrecer un falso efecto de profundidad en una superficie plana.

Los artistas de obras bidimensionales colocan las formas, colores, texturas y líneas de manera estratégica para crear una composición armónica y equilibrada.

Los colores que se reflejan en estas obras pretenden enfatizar algunas emociones o temas. Respecto al uso de texturas, pretenden crear profundidad e interés en el lienzo.

Las obras bidimensionales de Julian Opie tienen como característica principal una serie de elementos distintivos que reflejan su estilo tan peculiar. Una de las características es la simplificación de sus formas, sintetizando los sujetos hasta lo esencial dejando los contornos definidos, eliminando los detalles complejos. A continuación, podemos destacar unas líneas limpias y definidas, lo que contribuye a la sensación de simplicidad en la obra. También tienen un fondo plano; esto crea atención en el espectador y ofrece un contraste entre las formas definidas y las figuras y el espacio sobrante. No obstante, las obras bidimensionales de Julian

Opie representan en algunas ocasiones el movimiento, por lo que añade dinamismo y energía con diferentes colores o perspectivas. Los colores que usa son vibrantes y saturados, para crear una llamada del espectador.

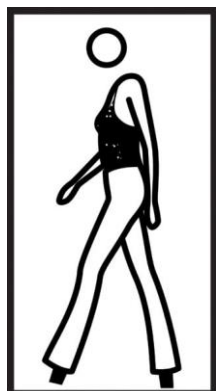


Figura 18. *Sara walking*, recuperada en abril 2024



Figura 19. *Walking in Busan*, recuperada en abril 2024

4.1.2. Tridimensional.

El arte tridimensional es tan antiguo casi como el hombre. Soto (2022) añade que este tipo de arte se puede observar en tres dimensiones: alto, largo y ancho y sus obras pueden ser apreciadas desde cualquier ángulo o perspectiva.

No obstante, el arte tridimensional abarca varios ámbitos como la escultura, arquitectura y pintura. En todos ellos empleamos diferentes materiales como la cera, el metal, piedras, etc.

A pesar de que Julian Opie, es más conocido por su trabajo bidimensional, también ha creado algunas obras tridimensionales que tienen materiales contemporáneos, como por ejemplo el plástico. Además, Julian Opie ha creado instalaciones tridimensionales que incluían elementos escultóricos, proyecciones de vídeos y efectos de iluminación. También, incluye la tecnología digital en sus obras, puesto que a través de las pantallas y elementos interactivos añaden dinamismo y realismo a la obra, creando en el espectador una experiencia inmersiva.



Figura 20 . *Summer rain I*, recuperada en abril, 2024

En esta obra tridimensional esculpida en metal, podemos ver representadas a personas bajo la lluvia. Opie pretende captar el movimiento y la energía de las personas mediante el uso de líneas dinámicas representando una escena común.



Figura 21 . *Shaida walking*, recuperada en abril, 2024

En esta escultura la figura está simplificada a sus rasgos más esenciales y los materiales que la componen son contemporáneos, como el acrílico y el uso de la tecnología, en este caso, las luces led, hacen que se aprecie moderna y minimalista, propio del estilo de Opie.

4.1.3. *Imagen en movimiento.*

Las imágenes en movimiento según Soto (2021) crean sus primeras manifestaciones en los años 10 procedentes del movimiento futurista influenciado por Marcel Duchamp, pero no obtiene auge hasta mediados de los 70. Estas obras, se caracterizan por crear al espectador inestabilidad visual y movimiento.

Las imágenes en movimiento que podemos ver en una obra pueden dar lugar a la creación de una secuencia de imágenes lo que derivaría en un corto, en cine o en arte cinético. Para ello, es muy importante emplear la tecnología, pues es uno de los factores clave para que se dé este fenómeno. No obstante, también podemos crear ilusiones ópticas jugando con la perspectiva, los colores y los fondos de las obras que creamos.

Pero también podemos tener imágenes en movimiento de figuras humanas que representan una acción. En el caso de Julian Opie, sus imágenes representan personas en movimiento; a veces usando tecnología como luces LED o pantallas digitales y otras en un lienzo. A continuación, presentamos un ejemplo de ello:



Figura 22. Gran panel acrílico contemporáneo en movimiento de figura danzante, cuatro colores, Danza 1, recuperada en mayo, 2024

4.1.4. Instalación artística.

La instalación artística es creada en un espacio determinado y se pretende involucrar al espectador, pues según añade Durán (2020), tiende a un cambio de visión porque lo importante se encuentra en la mirada del espectador y el uso de diferentes materiales hace que sea algo novedoso, como por ejemplo ocurre en el *Land Art*. Este tipo de obra artística promueve la libertad de expresión y tiene como objetivo transmitir y hacer reflexionar al espectador.

Las instalaciones artísticas en el aula de infantil reflejan muchas experiencias lúdicas en los alumnos, tanto es así que Álvarez-Uria, A. et al., (2022) añaden que desarrollan la empatía y las habilidades sociales debido a que aprenden a ver otros puntos de vista y se relacionan con los compañeros y aprenden a expresarse para contar su punto de vista. Por tanto, añadimos un ejemplo de instalación artística de la gran artista Yayoi Kusama, conocida por crear su *Infinity Rooms*:



Figura 23 . Instalación de Yayoi Kusama, recuperada en mayo, 2024

No obstante, Julian Opie es un artista que también crea instalaciones artísticas que se caracterizan principalmente por el uso de tecnología, que hacen que el espectador tenga una experiencia visual única debido a su composición en sus obras tecnológicas, que incluyen una simplicidad visual. A continuación, exponemos una obra de instalación artística perteneciente a Opie:

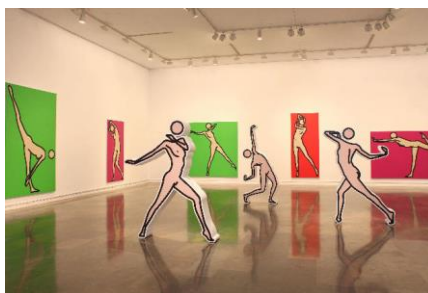


Figura 24 . *Exposición, junio 2010*, recuperada en mayo, 2024

A pesar de que Julian Opie no es conocido principalmente por sus instalaciones artísticas, su trabajo en este tipo de obras sigue siendo muypreciado y distintivo debido a las características mencionadas anteriormente. Si queremos extrapolar estas instalaciones artísticas al aula de infantil, podríamos crear figuras con cartón pluma.

4.2. Julian Opie y su contribución artística.

Julian Opie es un destacado artista contemporáneo británico conocido por su estilo distintivo que fusiona la simplicidad gráfica con un enfoque innovador en la representación visual. Nacido en Londres, Opie ha dejado una marca significativa en el mundo del arte contemporáneo a través de su obra, que abarca una variedad de medios, incluyendo pintura, escultura, instalaciones y arte digital.

No obstante, Julian Opie ha sido galardonado en tres ocasiones con premios, comenzando en 1995 con una Beca de *Sargent* en el Colegio Británico de Roma. Posteriormente, recibió entre 1995-1996 un reconocimiento en la Residencia en el *Atelier Calder de Saxe*, Francia. Por último, su distinción más reciente fue en 2001 en *Music Week CADS* recibiendo un premio por la mejor ilustración por *Best of Blur*.

4.3. Socialización y accesibilidad de la obra de Julian Opie a niños en edad de preescolar.

En primer lugar, en el ámbito de la literatura, podemos crear libros ilustrados inspirándonos en el estilo de Julian Opie, en los que aparezcan figuras humanas simplificadas y con colores vibrantes, de esta manera es más amena y divertida la lectura. También podemos crear narrativas visuales en lugar de texto.

En el ámbito del arte, podemos realizar visitas guiadas a galerías de arte o museos, donde se exhiban obras de Julian Opie para explorar y discutir sus obras. Además, podemos realizar actividades interactivas que permitan interactuar a los niños con las obras, como por ejemplo creando sus propias versiones de las obras usando materiales simples.

Centrándonos en el campo tecnológico, muy usado por Opie, los docentes y el centro podemos desarrollar aplicaciones educativas que presenten obras de Julian Opie de manera interactiva y que incluyan juegos o actividades de color. Además, para trabajar en casa, podemos crear recursos educativos a modo de tutorial o vídeos para que introduzcan a los niños en el arte de manera completa.

De esta manera, se puede facilitar la socialización y la accesibilidad de la obra de Julian Opie para niños de educación infantil, brindándoles la oportunidad de explorar y disfrutar el arte contemporáneo de una manera significativa y beneficiosa.

5. La educación artística en Educación infantil.

5.1. Fundamentos teóricos de la educación artística.

Los fundamentos teóricos de la educación artística se basan en diferentes teorías y enfoques pedagógicos que reconocen la importancia del arte en el desarrollo integral de los individuos. A continuación, exponemos algunos fundamentos relevantes.

Comenzamos explorando la teoría del arte y nos centraremos en Piaget que, como se cita en Gaspar (2024) añade que para este autor el arte ayuda a los alumnos a desarrollar su autoestima y la expresión, todo ello a través de la creación de obras de arte. También comenta que es importante interesar a los niños por el arte en una edad temprana para que esta actividad les llame la atención y sea placentera cuando la ejerzan, pues tiene beneficios para ellos como desarrollo cognitivo, social y emocional.

También podemos incluir la teoría del aprendizaje basado en proyectos, la cual influye en la educación artística, pues se alinea con el enfoque de proyectos, que implica que los niños trabajen en proyectos creativos que durarán mucho tiempo. A través de la inmersión en proyectos artísticos significativos, esta teoría fomenta la autonomía, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

No obstante, también podemos destacar el enfoque Reggio Emilia, que enfatiza que los niños participen activamente en su propio proceso de aprendizaje. La expresión artística se considera un "lenguaje" que permite a los niños comunicar sus ideas, pensamientos y emociones de manera original y creativa.

Finalmente, la inclusión de la educación artística en la educación infantil se basa en teorías pedagógicas que reconocen el arte como una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Estas teorías respaldan la idea que, en esta etapa crucial del desarrollo infantil, la expresión artística no solo mejora el currículo, sino que también fomenta el aprendizaje holístico.

Sin embargo, la creación artística en la educación infantil no se limita a una actividad recreativa, sino que es una parte importante que tiene un impacto positivo en el desarrollo integral de los niños en una variedad de aspectos. El futuro maestro de educación plástica debe enfocarse en la experimentación y práctica en lugar de guiarse por un libro.

5.2. Objetivos de la educación artística en educación infantil.

La educación artística en educación infantil cumple un papel fundamental para que los alumnos obtengan un desarrollo integral. Es por ello por lo que según Rojo Gil (2014) añade

que uno de los principales objetivos de la educación artística es promover la capacidad del niño para ampliar su mente a través de la experiencia que es fruto tanto de la creación como de la percepción de las formas expresivas.

Para ello, según añade Eisner (2004) como cita Rojo Gil (2014) que podemos encontrar cinco principios de la Educación artística:

- El primer principio es que lo característico de las artes tiene un valor inherente. Las artes visuales, pues, revelan aspectos del mundo que otras formas de percepción no pueden mostrar (como se cita en Rojo Gil, 2014).
- El segundo principio afirma que los programas de educación artística deben procurar estimular el desarrollo de la inteligencia artística. No obstante, no existe una justificación sólida para limitar el ejercicio de la inteligencia únicamente a aquellos que dominan el lenguaje o las matemáticas, o sobresalen en las tareas escolares convencionales. La inteligencia humana se manifiesta de diversas maneras y cada una de ellas contribuye a objetivos sociales y culturales significativos (como se cita en Rojo Gil, 2014).
- El tercer principio añade que la educación artística debería asistir a los estudiantes en aprender a generar y a explorar las cualidades estéticas de las imágenes, así como comprender su conexión con la cultura en la que se encuentran (como se cita en Rojo Gil, 2014).
- El cuarto fundamento afirma que la educación artística debería facilitar que los estudiantes tomen conciencia de su propia singularidad. Mientras que en disciplinas como la ortografía o la aritmética se busca uniformidad en los resultados, las artes siguen un enfoque distinto. En la mayoría de las expresiones artísticas, buscamos una diversidad de resultados, explorando formas de personalizar la visión y el significado (como se cita en Rojo Gil, 2014).
- El quinto principio concluye que los programas de educación artística deberían trabajar para que los estudiantes incorporen formas estéticas de experiencia en su día a día (como se cita en Rojo Gil, 2014).

5.3. La expresión plástica en el currículo de educación infantil.

Basándonos en la información que se nos proporciona en el *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*, tenemos la siguiente competencia que hace referencia a la educación artística:

Competencia en conciencia y expresiones culturales: Para que los niños y las niñas construyan y enriquezcan su identidad, se fomenta en esta etapa la expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones a través de diversos lenguajes y distintas formas artísticas. Asimismo, se ayuda al desarrollo de la conciencia cultural y del sentido de pertenencia a la sociedad a través de un primer acercamiento a las manifestaciones culturales y artísticas (*BOE-A-2022-1654 Real decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil., s. f., p. 14572*).

Atendiendo al “Área 3” que se plantea en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero educación infantil, podemos destacar los siguientes conceptos relacionados con la educación plástica y artística:

Área 3. Comunicación y representación de la realidad:

Con respecto al lenguaje plástico, en esta etapa se irán adquiriendo y desarrollando de forma progresiva diferentes destrezas, al tiempo que se experimentará con distintas técnicas y materiales para expresar ideas, emociones y sentimientos. A su vez, se pondrá a los niños y las niñas en contacto con diferentes modelos relacionados con diversas expresiones artísticas, para iniciar así el desarrollo del sentido estético y artístico. Con respecto al lenguaje plástico, en esta etapa se irán adquiriendo y desarrollando de forma progresiva diferentes destrezas, al tiempo que se experimentará con distintas técnicas y materiales para expresar ideas, emociones y sentimientos. A su vez, se pondrá a los niños y las niñas en contacto con diferentes modelos relacionados con diversas expresiones artísticas, para iniciar así el desarrollo del sentido estético y artístico (*BOE-A-2022-1654 Real decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil., s.f., p. 14587*).

Competencias específicas:

Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes: La comprensión supone recibir y procesar información en distintos ámbitos y formatos, expresada a través de mensajes variados (orales, escritos, multimodales...), representaciones y manifestaciones personales, sociales, culturales y artísticas próximas al interés o a la necesidad personal (*BOE-A-2022-1654 Real decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil., s.f., p. 14588*).

5.4. Estrategias didácticas.

La creatividad y expresión artística en Educación Infantil se cultivan mejor a través de estrategias didácticas adaptadas a las características específicas de los niños en esta etapa. Como maestros debemos desarrollar y fomentar el trabajo para incentivar la creatividad de nuestros alumnos. Algunos ejemplos de estrategias son los siguientes:

El método de pintura de dedos o dactilopintura ayuda al desarrollo de las habilidades motoras y finas, así como la exploración táctil y sensorial, son características de las pinturas con dedos. Además, descubrimos que las pinturas no tóxicas y el papel grande son estrategias didácticas que permiten a los niños explorar con sus manos, dedos y otros objetos para crear obras abstractas e incluir discusiones sobre las texturas y colores que experimentan. Un ejemplo de autor que promueve esta técnica es Hervé Tullet, que en su libro *Un libro* invita a los alumnos a reconocer colores, reconocer formar, mezclar colores y observar el resultado, la intriga y la exploración de una técnica artística: dactilopintura.

Por otro lado tenemos el collage creativo que fomenta la creatividad y la imaginación, así como el desarrollo de habilidades de coordinación mano-ojo. En cuanto a los métodos educativos, se incluye la provisión de una amplia gama de materiales para el collage, como papel, tela, botones y lentejuelas, incentivando a los estudiantes a crear composiciones

originales, pegando y combinando materiales según sus preferencias, y facilitando la expresión oral de sus creaciones y opciones de diseño. Un autor que trabaja este tipo de técnica es Eric Carle en su libro *The very hungry caterpillar* en el cual con una oruga y diferentes frutas crea un collage ilustrativo y muy creativo para enseñar a los niños el ciclo de una mariposa.

Otra técnica muy útil es el cuentacuentos con arte donde fomentamos el desarrollo de habilidades lingüísticas y narrativas, así como el fomento de la creatividad a través de la imaginación, son características de los cuentacuentos con arte. Utilizaremos las siguientes estrategias didácticas: leer un cuento a los niños y luego animarlos a recrear la historia a través de dibujos, pinturas o modelado de arcilla, fomentar la narración oral, promover la conexión entre el lenguaje y las artes visuales y celebrar y mostrar las diferentes interpretaciones de la historia. Un autor que refleja ventajas en esta técnica es Neil Gaiman en su libro *The view from the cheap seats*.

También podemos trabajar la exploración musical donde podemos encontrar una variedad de estrategias didácticas, como proporcionar una variedad de instrumentos musicales básicos, ayudar a los niños a crear música espontáneamente, experimentar con sonidos y ritmos e integrar movimientos corporales y danza para conectar la expresión musical con el movimiento físico. La sensibilidad auditiva en desarrollo y la inclinación natural hacia el ritmo y el movimiento son las principales características de la exploración musical. Un autor que recalca las ventajas de la exploración musical es Vygotsky.

Mediante el teatro de títeres, los estudiantes desarrollarán habilidades sociales y emocionales con este tipo de teatro, así como estimularán la imaginación y la creatividad. Sin embargo, utilizamos técnicas pedagógicas como la creación de títeres sencillos con materiales accesibles, la animación de los niños a crear historias y representarlas a través de los títeres y la organización de pequeñas representaciones teatrales para fomentar la comunicación y el trabajo en equipo. Un ejemplo de ello es el Festival Internacional de Teatro de Títeres de Segovia “Titirimundi” que cada año sorprende a los más pequeños con sus actuaciones tan creativas y enriquecedoras para la lectura y aprendizaje del niño.

Estas estrategias didácticas se diseñan especialmente para nutrir la creatividad y expresión artística, respetando las características únicas de los niños en la Educación Infantil.

IV. Marco práctico.

1. Diseño espacial del aula inspirado en Julian Opie y Montessori.

1.1. Propuestas para la organización y diseño espacial del aula que integre la obra de Julian Opie y los principios Montessori.

A continuación trataremos algunas obras de Julian Opie que podemos llevar al aula de infantil. En el siguiente apartado exponemos los motivos y la selección de obras específicas basándonos en unos criterios concretos como puede ser la edad, que en este caso va dirigida a alumnos de la etapa de preescolar. Los colores que usaremos serán brillantes como los empleados por Opie y los contenidos que abordaremos: estaciones, figura humana, vestimenta, conteo, animales y obtención de colores.

1.1.1. Obras específicas y detalles de selección.

Cuando seleccionamos unas obras artísticas para una determinada edad debemos tener en cuenta algunos factores para su mayor beneficio a la hora de trabajar. En primer lugar, debemos tener en cuenta la accesibilidad visual, por ello necesitamos seleccionar obras que sean visualmente estimulantes y atractivas, con colores brillantes y formas simples, por lo que casi todas las obras seleccionadas de Julian Opie son accesibles visualmente para este proyecto.

Deben ser adecuadas para la edad, preferiblemente estar formadas por figuras humanas o animales simples y con colores que destaquen y llamen la atención del espectador, por lo que las obras elegidas cumplen este requisito.

También es importante tener en cuenta el tema de la imagen, pues se hará más ameno la explicación y trabajo de una imagen que represente la vida cotidiana y les sea familiar a los alumnos, antes que una imagen que no les resulte conocida. Por ello, es útil enseñarles obras de Julian Opie que representen actividades como correr o andar, paisajes o animales sencillos.

No obstante, es importante la motivación a la actividad para que genere en el alumno interés y compromiso. De esta manera, la captación de la atención será mayor. Los colores llamativos, la luz que se aporte en la sesión y la forma de explicar la actividad determinarán el resultado de la actividad.

Teniendo en cuenta estos detalles, al seleccionar estas obras de Julian Opie, los educadores debemos asegurarnos de que las obras sean relevantes, estimulantes y efectivas para los alumnos y sobre todo que contribuyan de manera efectiva en su aprendizaje y desarrollo artístico.

Julian Opie es conocido por su estilo distintivo y su capacidad para crear obras visuales accesibles y atractivas para personas de todas las edades, incluidos los alumnos de edad escolar. Es por ello por lo que a continuación, mostraremos las obras más beneficiosas para trabajar en el aula de infantil. Asimismo, agruparemos las actividades por bloques temáticos para trabajar diferentes ámbitos.

La figura número 25 se corresponde con la representación de la figura humana, en este caso el cuerpo completo. En primer lugar, les pediremos a los alumnos que observen la imagen y describan las características y a continuación deberán realizar ellos su propia imagen usando el mismo estilo que Julian Opie en sus obras.



Figura 25. “Suzzane walking in dress and top”, recuperada en abril, 2024

La figura número 26 se corresponde con el conocimiento de las estaciones, en este caso, el invierno. Para ello crearemos en una lámina de papel una creación propia de *Land Art* en la cual recogeremos elementos de la naturaleza (hojas secas, arena, palos...) y los pegarán en la lámina formando así su paisaje de invierno. Con el uso de elementos de la naturaleza quedará más realista y los alumnos interiorizarán mejor los contenidos, ya que serán ellos los que decidan qué elementos quieren añadir en su obra y cuáles no. Para ello, tendremos como ejemplo esta obra de Julian Opie

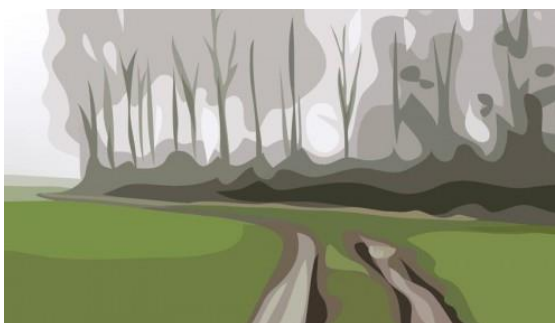


Figura 26 . “*Winter 6*”, recuperada en mayo, 2024

La figura número 27 se correspondería con el conteo de personas y la representación de nuestro cuerpo y el cuerpo de otra persona. Para ello, se pedirá a los alumnos que cuenten cuantas personas hay en la imagen y que observen los diferentes estilos que tienen de vestir. Aquí podrán observar que no todos llevan la misma ropa y deberán crear ellos su propio mural con diferentes estilos de ropa y un número de personas superior a 4. Además, deberán relacionar el tipo de vestimenta con la estación del año y en lugar de dibujar personas en invierno deberán dibujar personas con ropa de otra estación.

Además, a modo de collage, podrán recortar prendas de catálogos de ropa que traigan previamente de casa y pegarlo en la imagen.



Figura 27. “*Walking in the rain, London*”, recuperada en mayo, 2024.

Para la figura número 28 trabajaremos los animales. Para ello tomaremos de ejemplo la obra que se presenta a continuación de Julian Opie:

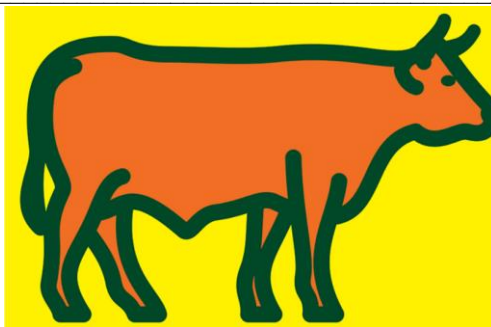


Figura 28. "Bull, 2020", recuperada en mayo, 2024

El objetivo de esta actividad es ofrecerles a los alumnos el conocimiento de animales pero también la obtención de colores mediante la mezcla. Para ello, daremos a los alumnos diferentes colores de témperas, entre los cuales estarán los primarios (amarillo, magenta y cyan). No obstante, dividiremos una lámina en cuatro partes y en cada apartado estará representado un animal, en este caso, el toro. A continuación, pondremos a nuestros alumnos la indumentaria necesaria para realizar actividades plásticas y les daremos un pequeño esquema de los resultados de la mezcla de colores. Ellos serán los encargados de crear su propio color para pintar la figura animal del toro.

1.1.2. *Materiales.*

La elección de materiales es un elemento clave para llevar a cabo la propuesta de diseño que combina el arte de Julian Opie con la metodología Montessori. Algunas sugerencias que podemos añadir al respecto son las siguientes:

Mobiliario Montessori: las principales características de los muebles Montessori son la autonomía que reflejan en los niños que los usan, la simplicidad de su diseño, la armonía que transmiten mediante la neutralidad de sus colores y materiales naturales de los que están formados. A continuación, expondremos algunas características imprescindibles para los muebles en un aula de infantil en el que prima la pedagogía Montessori:

Madera: utilizaremos muebles de madera de calidad, preferiblemente sin acabados tóxicos.

Telas suaves: para cojines, alfombras y cortinas, elegiremos telas con tonalidades suaves como por ejemplo los colores de gama suave, más concretamente en los tonos verde, azul y morado, puestos estos colores fomentan y estimulan la tranquilidad y con un acabado muy cómodo.

Metal y plástico no tóxico: si se necesitan elementos metálicos o de plástico, debemos asegurarnos de que son aptos para la edad de los niños con los que estamos tratando las actividades.

Elementos artísticos: los elementos artísticos que proporcionaremos a los alumnos son claves para su expresión en las obras y su salud. Es por ello por lo que tenemos que ser muy cuidadosos con los materiales que componen estos elementos. Para ello, tendremos en cuenta los siguientes recursos a la hora de crear nuestras obras en el aula:

Pinturas y marcadores no tóxicos: para crear murales interactivos y actividades artísticas.

Pizarras y paneles táctiles: para áreas donde los niños puedan dibujar y participar en actividades artísticas. Debemos tener en cuenta, que es más enriquecedora la manipulación de elementos y la exploración del entorno que el uso de la tecnología. Por tanto, debemos dar un uso moderado a este ámbito.

Iluminación: es un factor muy importante a la hora de crear una obra artística, puesto que la perspectiva cambia totalmente. No obstante, es tan influyente en el alumno que modifica su estado de ánimo, motivación e inspiración entre otras cosas. Es por ello, que analizaremos algunos de los factores para tener en cuenta para aprovechar al máximo este recurso y que sea lo más beneficioso posible para los alumnos.

Iluminación natural: será primordial la entrada de luz natural en el aula, pues ayuda a mejorar el estado de ánimo y la concentración, además de fomentar un ambiente positivo. Para ello, retiraremos las cortinas y levantaremos las persianas a poder ser desde primera hora de la mañana, incluyendo así también una ventilación previa a la entrada de los alumnos al aula.

Lámparas creativas: incorporaremos lámparas con diseños creativos que complementen el estilo artístico de Julian Opie. Por ejemplo, usaremos lámparas de animales con siluetas sencillas y que su luz no sea muy potente, sino que transmita tranquilidad para el rincón de lectura, entre otros rincones. Un ejemplo de lámpara es la siguiente:



Figura 29 . Lámpara de noche LED, recuperada en mayo 2024

Zonas temáticas: para crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y ameno, podemos incluir en nuestra aula recursos no permanentes, es decir, que cambien, para que los alumnos no siempre vean lo mismo y sientan motivación por el cambio en lugar de rechazo. Esta es una manera de enseñarles también el paso del tiempo, pues en cada momento el aula estará ambientada de una manera. En estas zonas temáticas, usaremos algunos de estos recursos:

Vinilos adhesivos: utilizaremos vinilos adhesivos para crear elementos temáticos en las paredes de manera no permanente. Estos vinilos pueden servir para ambientar la clase en las diferentes estaciones del año. Para ello, haremos uso de la gama cromática de los colores que usa Julian Opie en sus obras. Por ejemplo, si realizamos un mural a base de vinilos con temática de la primavera, usaremos los colores que nos propone esta obra:



Figura 30. Vinilo adhesivo, recuperada en mayo, 2024.

Materiales didácticos: incorporaremos recursos educativos que representan las temáticas recurrentes en las obras de Opie, tales como formas geométricas y figuras estilizadas. Estas representaciones podrían estar dispuestas en las paredes del entorno educativo. Por ejemplo en áreas de alta actividad (lugares destinados al juego o al movimiento), se ubicarán figuras humanas caminando, utilizando las características de Opie. En contraste, en espacios destinados a la calma y a la concentración se colocarían figuras de personas sentadas, leyendo, de manera que los niños asocien la simplicidad de la obra con diferentes normas de comportamiento teniendo en cuenta la postura corporal representada en los dibujos.

Jardín sensorial: la manipulación y experimentación con elementos que no son cotidianos en nuestra aula es un factor clave, pues nos ayuda a entender el entorno que no podemos ver, así como la naturaleza que no nos llega al aula o algunas texturas, formas, colores, olores que hay en el exterior. Hay que elegir bien los materiales que llevamos al aula porque algunos pueden ser peligrosos sobre todo la primera toma de contacto, como por ejemplo las piedras. Por eso el docente debe introducir estos elementos antes de que sean parte del aula. Además, estos elementos son parte de la metodología Montessori, pues al tener tonos neutros como verde (plantas), gris y marrón (piedras) si se colocan en el lugar correcto y se les da un uso adecuado pueden ser un elemento muy enriquecedor en el aula. Algunos ejemplos de elementos de la naturaleza que podemos llevar al aula son los siguientes:

Plantas y texturas: incluiremos plantas de interior y elementos táctiles para estimular los sentidos. Alternaremos plantas artificiales con plantas naturales que sean resistentes como por ejemplo la planta de elefante, los helechos, los potos...

Materiales naturales: utilizaremos rocas, madera y tierra para crear un entorno sensorial al aire libre. Esto puede ser beneficioso en la hora del recreo para que experimenten en el patio con materiales de la naturaleza, ya que si lo entramos en el aula puede ensuciar demasiado el entorno y se perdería la armonía y la estética visual propia de Montessori. Estos elementos, en cambio, los podríamos tener en el aula en una mesa sensorial.

1.1.3. Disposición del espacio.

Para diseñar y organizar un aula que integre la obra de Julian Opie y los principios Montessori, se puede seguir una propuesta que optimice el espacio para fomentar la autonomía, creatividad y el aprendizaje significativo.

Para ello, podemos observar un boceto de un aula que haciendo uso de la metodología Montessori, más concretamente en el rincón de educación artística, fusiona proyectos y obras del autor Julian Opie con la metodología Montessori.

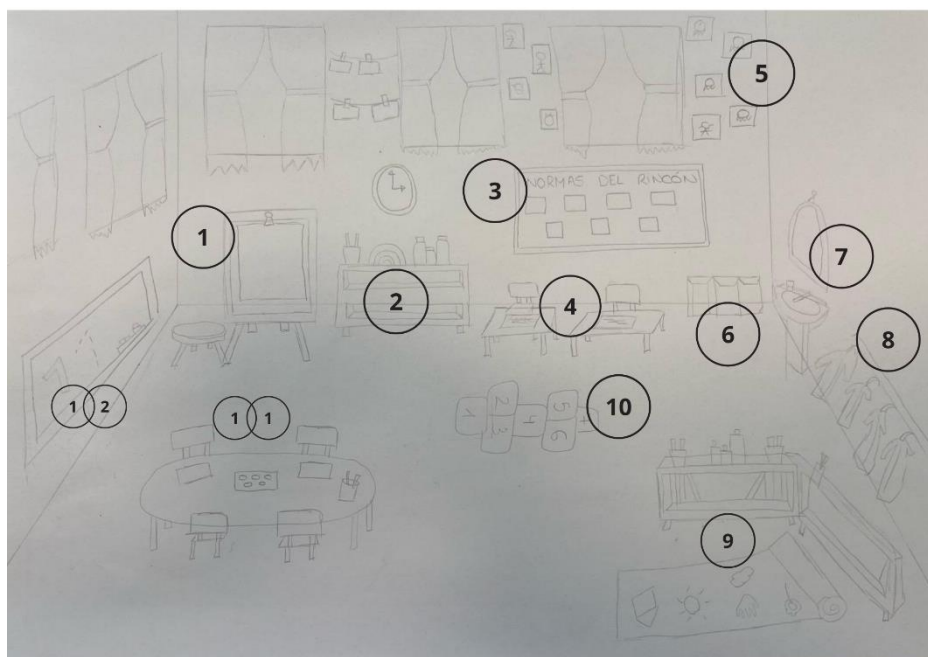


Figura 31. Representación de un aula empleando la metodología Montessori, elaboración propia.

En esta imagen podemos observar la distribución de un rincón de artística en el aula de infantil. Mas detalladamente, iremos explicando que función tiene cada objeto en la educación de los niños:

- Caballete de pintura: hará que los alumnos desarrollen la motricidad fina, controlando el pincel y realizando movimientos plasmando su creatividad. Fomenta la creatividad y la concentración. Aumenta el desarrollo cognitivo ya que aprende colores, formas, perspectiva y texturas. Permite que se exprese con libertad, lo que puede favorecer a los alumnos menos expresivos y que no tienen un lenguaje desarrollado.
- Estanterías a su altura con elementos de pintura: le permite un aprendizaje autónomo ya que tiene libertad de elegir sus propios colores y explorar a su propio ritmo. Al interactuar con diferentes materiales de pintura, el niño desarrolla una apreciación por el arte. Una estantería con elementos a su alcance, le proporcionara autonomía y responsabilidad de cuidar y manipular los materiales de manera adecuada.
- Normas del rincón: enseñara a los alumnos a respetar el material, colaborar con la limpieza, compartir el espacio y los elementos de este y utilizar los materiales de manera adecuada. Además, puede ser muy interesante, combinar este panel con la técnica de Julian Opie, dibujando los carteles de las normas usando su característico estilo, ya que es simple y visual.
- Mesas individuales: el niño siente que tiene un espacio personal y por tanto promueve la autonomía. Permiten adaptar el espacio a las necesidades y a la altura que el niño necesite, lo que garantiza una comodidad y favorece su creatividad, concentración y desarrollo de las habilidades motores finas. Principalmente, las mesas individuales buscan promover el sentido de la propiedad y responsabilidad sobre su área de trabajo.

Empleando el mobiliario Montessori, la adaptación del alumno a la pintura se hará más amena y atractiva.

- Retratos de los alumnos de la clase: cada alumno, dependiendo de la edad del grupo, elaborará su propio retrato empleando técnicas sencillas como las propuestas por Julian Opie, o si son más pequeños, la profesora dará a los alumnos su foto simplificada (no con tantos detalles del rostro) y ellos mismos deberán pintarse tal y como se ven. Esto promueve la autonomía, la autoexpresión y la confianza, además de promover las habilidades sociales.
- Punto de reciclaje: es importante concienciar a los alumnos del medio ambiente y los problemas que hay en él, es por ello por lo que debemos acercarles el reciclaje y tenerlo presente en el aula.
- Lavabo con espejo: favorecerá los hábitos de higiene, la independencia del alumno facilita las actividades artísticas puesto que pueden limpiar sus manos más fácilmente después de algunas actividades facilitando la transición a otras actividades. Garantiza un entorno seguro y controlado porque no necesitan dejar el aula sin supervisión para lavarse las manos y promueve hábitos saludables.
- Ropa adecuada para la pintura: ponerse el delantal de pintura antes de comenzar a pintar protege la ropa, lo cual promueve la autonomía y la responsabilidad, enseñando a los niños a cuidar su ropa y asumir la responsabilidad por su cuidado.
- Murales con papel continuo: fomenta la creatividad, estimula la expresión artística, los alumnos obtienen un aprendizaje multisensorial, se desarrollan las actividades motoras finas y la coordinación mano-ojo y promueve la comunicación entre los integrantes de este rincón. En estos murales, podemos representar algunas obras de Julian Opie empleando elementos reciclados como por ejemplo algunos plásticos, papeles... mediante relleno de siluetas.
- Rayuela: estimula el equilibrio, favorece la socialización, fomenta la diversión y el entretenimiento, desarrolla el control emocional aprendiendo a lidiar con la frustración, desarrollan habilidades motoras gruesas y desarrollan el concepto de turno, que influirá con las normas del rincón.
- Mesa de trabajo colectiva: este tipo de mesas favorecen la socialización entre los alumnos de la clase, la retroalimentación y la puesta en común de proyectos y obras artísticas.
- Pizarra con tizas: desarrollan el lenguaje y la alfabetización, tienen una mayor estimulación visual, desarrollan la coordinación mano-ojo, es fácil de borrar y corregir lo que hace que los alumnos experimenten y no tengan miedo a cometer errores

2. Implementación didáctica.

La aplicación práctica de la propuesta de diseño que integra el arte de Julian Opie con la metodología Montessori requiere una planificación minuciosa y una ejecución cuidadosa de los elementos previamente mencionados.

Para ello, necesitaremos seguir un proceso que consta de tres fases. En primer lugar, se encuentra la fase de planificación, seguida de la fase de ejecución y finalmente terminamos con la fase de evaluación continua.

No obstante, analizamos cada una y los principales factores y objetivos a considerar en cada fase propuesta.

Fase de planificación: Primero, evaluaremos el espacio disponible. Analizaremos la distribución de las ventanas, las puertas y otras características arquitectónicas relevantes.

Posteriormente, identificaremos temas y áreas. Para hacerlo, elegiremos las temáticas específicas de Julian Opie que se integrarán en el diseño e identificaremos las áreas temáticas, que incluyen figuras humanas estilizadas, animales y formas geométricas.

Finalmente, investigaremos los materiales Montessori más apropiados, como muebles, juegos y materiales didácticos. Cuando compramos materiales de arte que no sean dañinos para la creatividad, debemos tener en cuenta estos factores.

Fase de ejecución: Comenzaremos limpiando y preparando el espacio para que sea seguro y accesible para los niños. Tenemos en cuenta la instalación de espejos para fomentar la autoexploración y crear la estética distintiva de Opie.

La pintura y la decoración del espacio continuarán. Para lograr esto, pintaremos las paredes utilizando la paleta de colores que elegimos y colocaremos elementos de Opie en lugares estratégicos. Además, instalaremos murales o vinilos adhesivos inspirados en Opie para crear un ambiente artístico.

A continuación, organizaremos el mobiliario Montessori de manera estratégica, creando áreas definidas para diferentes actividades y asegurándonos de que los muebles sean seguros y adecuados para la edad de los niños.

Además, organizaremos estaciones de aprendizaje con materiales Montessori, estaciones de aprendizaje y actividades relacionadas con las obras de Julian Opie. Añadiremos juegos educativos y paneles táctiles interactivos.

En lo que respecta a la iluminación, colocaremos lámparas creativas para aprovechar al máximo la iluminación natural. Además, ajustaremos las cortinas según sea necesario para controlar la cantidad de luz.

Si es posible, diseñaremos un jardín sensorial con plantas, texturas y elementos sensoriales. Además, proporcionaremos a los niños herramientas de jardinería que les permitan interactuar con el entorno natural.

A continuación, nos fijaremos en los pavimentos interactivos, pues instalaremos estos con ilustraciones temáticas en áreas estratégicas para actividades en el suelo. Atendiendo a las áreas de descanso, diseñaremos rincones acogedores con cojines y mantas en lugares estratégicos y añadiremos estantes bajos con libros y materiales de lectura para fomentar la misma.

Fase de evaluación: La siguiente evaluación será continua y se dividirá en cuatro componentes principales para tener en cuenta.

El primer paso será observar y adaptarse. En este aspecto, observaremos cómo los niños interactúan con el espacio y ajustaremos según sus necesidades y preferencias. Para recibir una

retroalimentación adecuada, mantendremos una comunicación abierta con el resto de los educadores, padres y cuidadores.

A continuación, revisaremos la rotación de las exhibiciones de arte, cambiando periódicamente para mantener el interés y la diversidad visual. Como parte de las exhibiciones temporales, destacaremos el trabajo creativo de los niños.

Seguidamente, nos concentraremos en la capacitación del personal, enseñándoles la filosofía de la pedagogía Montessori y cómo el arte puede ser utilizado en el entorno educativo.

Finalmente, la participación de los padres será crucial. Para lograrlo, invitaremos a los padres a participar en eventos y actividades relacionados con el diseño del espacio. Además, hablaremos sobre el método Montessori y la influencia artística de Julian Opie en las familias.

Al seguir este plan, podremos implementar de manera efectiva un entorno educativo que combine tanto la propuesta de arte de Julian Opie como la metodología Montessori, ofreciendo a los niños un espacio estimulante y enriquecedor para su aprendizaje.

2.1. Descripción de la implementación del diseño propuesto en un entorno educativo real.

La implementación del diseño propuesto en un entorno educativo real implica una serie de pasos y consideraciones específicas. A continuación, se proporciona una descripción detallada de como podrías llevar a cabo este proceso en el aula de infantil.

Para ello, necesitaremos seguir un proceso que consta de cinco fases. En primer lugar, se encuentra la fase de planificación, seguida de la fase de ejecución, fase de evaluación, capacitación del personal y de la comunidad y finalmente terminamos con la fase de seguimiento a largo plazo.

No obstante, analizamos cada una y los principales factores y objetivos a considerar en cada fase propuesta.

Fase de planificación: Primero, evaluaremos el espacio educativo, tomando medidas precisas, identificando áreas de alta circulación y considerando elementos arquitectónicos que puedan afectar el diseño.

Para comprender las necesidades específicas del entorno educativo, hablaremos a continuación con educadores, directores y otros miembros. Debemos saber la edad de los niños, los objetivos pedagógicos y cualquier requisito especial del programa educativo.

Por último, analizaremos nuestro presupuesto y los recursos. Para ello, elaboraremos un presupuesto que incluya los gastos de materiales, mano de obra y otros gastos relacionados. Además, encontraremos proveedores de materiales Montessori y nos aseguraremos de tener los materiales necesarios.

Fase de ejecución: comenzaremos pintando las paredes en base a una paleta de colores seleccionada. Si se van a incorporar murales y vinilos, debemos asegurarnos de que estén alineados con las temáticas de Julian Opie. Además, consideraremos la posibilidad de involucrar a los niños en las actividades artísticas para crear elementos decorativos.

Posteriormente colocaremos el mobiliario Montessori de manera estratégica. Organizaremos las estaciones de aprendizaje de acuerdo con las temáticas de Julian Opie, asegurándonos de que cada área sea accesible y segura para los niños. Si cabe alguna posibilidad, podríamos involucrar a los niños en la disposición de los muebles para que se sientan más partícipes del proceso.

Luego crearemos áreas temáticas específicas, como áreas dedicadas a figuras humanas estilizadas, animales y formas geométricas. Cada zona tendrá estaciones de juego y aprendizaje con materiales y actividades relacionadas.

Sin embargo, instalaremos lámparas creativas y aprovecharemos la luz natural. En áreas estratégicas para actividades en el suelo, integraremos pavimentos interactivos. Además, podríamos incluir iluminación suave en las áreas de descanso.

Finalmente, si es factible, construiremos un espacio al aire libre que funcione como un jardín sensorial. Los estudiantes tendrán plantas, texturas y elementos sensoriales en este jardín. Para que los estudiantes participen en actividades de jardín, les proporcionaremos herramientas de jardinería propias que se ajusten a su edad.

Fase de evaluación: Observaremos cómo los niños interactúan con el nuevo diseño. Si es necesario, realizaremos modificaciones para optimizar la disposición de elementos y garantizar que el espacio satisfaga sus necesidades y expectativas.

Además, solicitaremos con frecuencia las opiniones de los padres y los demás educadores del centro. Mantendremos una comunicación abierta para abordar cualquier preocupación y hacer mejoras continuas en el diseño.

Finalmente, invitaremos a los padres y otros miembros de la comunidad educativa a participar en las actividades artísticas de Julian Opie y la metodología Montessori.

Capacitación del personal y de la comunidad involucrada: Como ya mencionamos, brindaremos capacitación continua al personal educativo sobre la filosofía Montessori y la incorporación del arte en el entorno educativo. Para ello, debemos asegurarnos de que todos comprendan la importancia de los componentes de diseño y su impacto en el desarrollo de los niños.

También debemos comunicarnos con la comunidad educativa. Enseñaremos a los padres y otros miembros de la comunidad sobre el nuevo diseño.

Seguimiento a largo plazo: Realizaremos evaluaciones regulares del diseño a lo largo del tiempo para adaptarlo a las necesidades y objetivos educativos cambiantes de los niños.

Sin embargo, como educadores, registraremos la implementación y los resultados, y compartiremos nuestras experiencias y aprendizajes con otras instituciones educativas interesadas en adoptar un enfoque similar.

Con un enfoque cuidadoso en cada una de estas fases, podremos implementar con éxito el diseño propuesto en un entorno educativo real, ofreciendo a los niños un espacio que fusiona

la creatividad artística de Julian Opie con los principios educativos de la metodología Montessori.

Algunas de las actividades que podemos realizar en los diferentes rincones para sacar partido al rincón de plástica y que los niños aprendan son las siguientes:

En las mesas individuales crearan retratos, empleando los materiales que quieran, para después colgar en la pared. Para ello haremos uso de la simplificación del rostro de Julian Opie. No obstante, deberemos tener las ventanas abiertas para favorecer la luz natural. Esta actividad favorecerá la imagen que tienen de ellos mismos, las técnicas que emplea cada alumno, los materiales que escogen y la responsabilidad y autonomía.

En la mesa de trabajo grupal una actividad muy beneficiosa puede ser la creación de los retratos de compañeros, empleando también las técnicas de Julian Opie y después tienen que tratar de averiguar que compañero es. Esto favorecerá la imaginación, la creatividad y las habilidades sociales.

Centrándonos en el rincón del mural, un proyecto muy enriquecedor sería mostrar algunas obras de Julian Opie y que ellos recreen la imagen, pero de su propia silueta. Para ello el docente simplificará los elementos faciales y el alumno deberá repasar las líneas de su color correspondiente y posteriormente colorear el retrato. Un ejemplo de ello lo podemos observar en la siguiente imagen:



Figura 32. Ejemplo de actividad, elaboración propia

También podemos entregarles algunas figuras geométricas de colores brillantes y ellos crearan figuras humanas pegándolas en el mural.

En el caballete, cada alumno creará su collage usando formas geométricas (círculos, cuadrados, triángulos...) para formar figuras humanas. Deberá pintar su obra con colores vibrantes, característicos de Opie. A continuación, cada alumno presentará su collage y explicará qué actividad está realizando. Un ejemplo podría ser el siguiente, de un niño que va de excursión con una mochila y en la cabeza lleva una gorra:

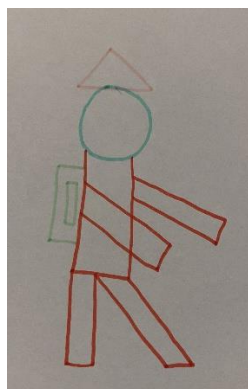


Figura 33. Niño de excursión, elaboración propia

3. Resultados y evaluación.

La evaluación y los resultados de la implementación de este diseño en entorno educativo real pueden medirse según impactos de aprendizaje y desarrollo de niños, y la retroalimentación de educadores, padres y comunidad. A continuación, considerará diversos factores como los expuestos.

Impacto en el desarrollo social: Apreciaremos cómo el diseño afecta el trabajo en equipo entre los niños. Observaremos si se fomenta la comunicación y las interacciones positivas entre los compañeros de trabajo. Descubriremos también cómo el diseño puede mejorar el bienestar emocional de los niños. Además, evaluaremos las percepciones de seguridad y comodidad de los estudiantes en los entornos educativos.

Impacto en el aprendizaje: Observaremos cómo los niños interactúan con las estaciones de aprendizaje Montessori y las áreas temáticas inspiradas en Opie. Evaluaremos el diseño que fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, evaluaremos si el diseño fomenta la expresión creativa y el interés por el arte, así como la participación de los niños en actividades artísticas. Además, evaluaremos si el diseño Montessori ayuda a los niños a ser más autónomos al permitirles elegir sus propias actividades y explorar diversas áreas temáticas.

Evaluación de costos y recursos: Evaluaremos periódicamente la eficiencia financiera de los proyectos, garantizando así también el uso eficiente de los recursos y de la sostenibilidad a largo plazo del diseño.

Retroalimentación de educadores: Iremos recopilando las observaciones diarias de los educadores sobre cómo los niños interactúan con el espacio y responden a las actividades y estaciones de aprendizaje a lo largo del proceso. Además, llevaremos a cabo evaluaciones formales del personal educativo para obtener comentarios detallados sobre la eficacia del diseño para apoyar los objetivos pedagógicos.

Participación de los padres: Encuestaremos a los padres con frecuencia para obtener sus comentarios sobre las experiencias de sus hijos en la escuela. Además, nos reuniremos con frecuencia para compartir información de diseño y discutir problemas o sugerencias.

Resultados a largo plazo: Un estudio de seguimiento a largo plazo sobre el impacto del diseño en el rendimiento escolar de los niños sería extremadamente ventajoso. Además, deberemos evaluar si hay mejora en algunas áreas de aprendizaje específicas. Esta prueba

evalúa los efectos en el desarrollo personal del niño a largo plazo, que incluyen sus habilidades sociales, habilidades motoras y confianza en sí mismo.

Ajustes y mejoras: Utilizaremos los resultados de la evaluación para realizar ajustes continuos de diseño. No obstante, mantendremos un enfoque reiterado para mejorar continuamente el entorno de aprendizaje.

Medición del compromiso: La participación de los niños en actividades y estaciones de aprendizaje será evaluada. Mientras tanto, debemos determinar si el diseño fomenta la curiosidad. Además, valoraremos la participación de la comunidad en eventos y actividades especiales relacionados con el diseño, como exhibiciones de arte y jornadas de puertas abiertas.

Combinar estas evaluaciones le brinda una visión integral de cómo nuestro diseño afecta al entorno educativo y nos permite tomar decisiones informadas para optimizar los espacios en beneficio de los niños y la comunidad educativa.

3.1. Evaluación del impacto del proyecto en el desarrollo artístico y cognitivo de los niños.

Se puede utilizar una variedad de indicadores y métodos para evaluar el impacto del proyecto en el desarrollo artístico y cognitivo de los niños. A continuación, se ofrecen algunas sugerencias para realizar esta evaluación de forma eficaz.

Evaluación del desarrollo artístico: Observamos cómo los niños pueden participar en la obra de arte del diseño. Seguiremos el ritmo y la calidad de la participación de Julian Opie en la producción de sus obras. Además, investigaremos la habilidad de los niños para comunicarse a través del arte. En la realización de la actividad artística requerida, tendremos en cuenta que el niño demuestra iniciativa y creatividad.

Además, investigaremos cómo los niños exploran diversos materiales y técnicas artísticas, y observaremos si tienen interés en experimentar con otros elementos artísticos. A través de actividades artísticas, evaluaremos el impacto del proyecto en el desarrollo de la motricidad fina. Además, consideraremos nuevas mejoras en la destreza manual y la coordinación ojo-mano. Además, registramos la participación de los niños en eventos artísticos, como exposiciones o presentaciones relacionadas con las obras. Por último, evaluaremos la participación de los niños en actividades que fomentan la apreciación de las artes.

Evaluación del desarrollo cognitivo: Observaremos cómo el diseño sugerido estimula el pensamiento crítico de los estudiantes en base al desarrollo cognitivo. Debemos tener en cuenta los ejemplos específicos de cómo los niños enfrentan problemas y desafíos en el contexto de los proyectos. Analizaremos también las habilidades de resolución de problemas de los niños.

Además, examinaremos cómo los niños utilizan sus habilidades de resolución de problemas en situaciones relacionadas con las actividades sugeridas, evaluaremos su capacidad para conectar los conceptos que aprenden en diferentes campos y determinaremos si los conocimientos adquiridos en este proyecto se pueden aplicar en otras áreas de la educación.

Por último, analizaremos cómo el proyecto puede afectar el desarrollo del lenguaje y descubriremos si los niños utilizan un vocabulario más amplio y comprensible cuando hablan de arte y actividades relacionadas. Por lo tanto, evaluaremos si la estructura ayuda a mejorar la

atención y la concentración del niño al observar si pueden concentrarse en tareas y actividades específicas.

Métodos de evaluación: Realizaremos algunas observaciones durante las actividades artísticas y cognitivas, y registraremos los comportamientos y logros observados. A continuación, podemos agregar entrevistas y conversaciones con educadores, padres e incluso los propios niños para obtener percepciones sobre el impacto del proyecto, fomentando así conversaciones abiertas para obtener experiencias y diferentes opiniones.

Para cada niño, usaremos portafolios de desarrollo individual que incluyan muestras de sus logros cognitivos y artísticos. Este componente se utilizará para revisar el progreso del proceso. Por último, realizaremos encuestas y evaluaciones de satisfacción con maestros, padres y otros miembros del sistema educativo para evaluar su satisfacción con el proyecto e incluir observaciones personales sobre el desarrollo artístico y cognitivo de los estudiantes.

Debemos recordar que la evaluación es un proceso que debe ser continuo y adaptativo. Para ello es necesario ajustar los métodos según las necesidades específicas del entorno educativo y busca obtener una comprensión total del proyecto en el desarrollo artístico y cognitivo de los alumnos.

V. Conclusiones.

El presente estudio ha explorado la integración del arte contemporáneo específicamente de la obra de Julian Opie, en el contexto de educación infantil, a través de la metodología Montessori. Durante este proceso de investigación, se han identificado varios aspectos significativos que resumen las implicaciones y las posibilidades de esta integración.

En primer lugar, se ha demostrado que la obra de Julian Opie, con su estilo distintivo y sus formas simplificadas, ofrece una plataforma única para la estimulación sensorial y el desarrollo creativo de los niños en edad de preescolar. Su enfoque minimalista y su uso de colores vibrantes pueden captar la atención de los niños y fomentar su participación activa en experiencias artísticas significativas.

Además, la metodología Montessori proporciona un marco educativo ideal para la inclusión del arte contemporáneo en el currículo de educación infantil. La filosofía Montessori centrada en el respeto por la individualidad del niño y en el aprendizaje a través de la experiencia práctica, se alinea perfectamente con los principios de exploración y descubrimiento que subyacen al arte contemporáneo.

Hoy, la combinación de la obra de Julian Opie y la metodología Montessori ofrece una oportunidad única para fomentar la creatividad, la expresión artística y el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. Al organizar y diseñar el espacio educativo de acuerdo con los principios Montessori, se crea un entorno que facilita la interacción significativa con la obra de arte, promoviendo así una comprensión más profunda y una apreciación del arte contemporáneo desde una edad temprana.

Para concluir, este estudio destaca la importancia de integrar el arte contemporáneo en la educación infantil y proporciona un enfoque práctico y efectivo para lograrlo a través de la metodología Montessori. Hoy al hacerlo se abre la puerta a un mundo de posibilidades creativas

y de aprendizaje enriquecedor para los niños, que les permite explorar, experimentar y expresarse a través del arte desde una edad temprana.

VI. Bibliografía.

- Álvarez-Uría, A.; Garay, B.; Vizcarra, M. T. (2022). Las instalaciones artísticas en educación infantil: Experiencias lúdicas y performativas. *Arte, Individuo y Sociedad* 34 (3), 891-910. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.76087>
- Anjel, J. G. (2004). *El cuerpo, el mundo y la historia*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2245308>
- Asale, R.-, & Rae. (s. f.-b). *esquema* | *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la Lengua Española» - Edición del Tricentenario. Recuperado en 15 de mayo de 2024, <https://dle.rae.es/esquema>
- De la Cruz, E. (2018). Corbin, Alain - Historia del cuerpo 3 - Las mutaciones de la mirada en el siglo XX.pdf. www.academia.edu. https://www.academia.edu/36370030/Corbin_Alain_Historia_Del_Cuerpo_3_Las_Mutaciones_De_La_Mirada_En_El_Siglo_XX
- De Jesús Moreno Romero, O. (2012). *La pedagogía científica en María Montessori*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6628806>
- Durán, C. A. (2022, 25 agosto). *¿Qué es una instalación artística? Características y ejemplos*. Cultura Genial. <https://www.culturagenial.com/es/que-es-instalacion-artistica-ejemplos/>
- Echenagucia, O. E. B., SJ. (2023). *El historicismo y el historiador crítico de Walter Benjamin*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8973760>
- Fernández, C. S. (2015). La construcción del cuerpo en el arte griego. *Uam*. https://www.academia.edu/11814095/La_construcci%C3%B3n_del_cuerpo_en_el_art_e_griego
- Gaspar, A. (2024, 4 mayo). *La teoría de Piaget sobre el arte - AVEEC*. AVEEC. <https://aveec.org/arteterapia/la-teoria-de-piaget-sobre-el-arte/>
- Hernández, F. H. (2008). *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Iborra, J. M. (2008). *El vínculo del arte griego con los tratados sobre morfología artística*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2663445>
- Koellar, L. (2020, 17 octubre). La pintura egipcia y sus reglas de la proporción - Zygnus Gallery. *Zygnus Gallery*. <https://zygnusgallery.com/pintura-egipcia-reglas-proporcion>
- Lillo Bernabéu, M. (2014). *La imagen de la mujer en el arte prehistórico del arco mediterráneo de la península Ibérica*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=59818>

- Márquez, M. (2020, 2 abril). *El arte del vacío: historia del Minimalismo y su influencia en el diseño gráfico - t2ó*. T2ó. <https://www.t2o.com/ideas/minimalismo-diseno-grafico/>
- Menéndez, A. G. (2016). *Expresión plástica y visual: un espacio didáctico*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5855228>
- Poggi, D. (2022, 17 febrero). *Sintetismo*. 3 minutos de Arte. <https://www.3minutosdearte.com/movimientos-y-estilos/sintetismo/>
- Rivas, M. M. (2024, 30 abril). *¿Qué es el arte bidimensional? Características y obras destacadas*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/13104-que-es-el-arte-bidimensional-caracteristicas-y-obras-destacadas>
- Rodríguez Pérez, M. C. (2016, 15 junio). *Estudio comparativo sobre estimulación temprana entre el método Montessori y el Tradicional, en niños de dos años y medio a tres años*. <https://repositorio.uned.ac.cr/handle/120809/1540>
- Rojo Gil, I. (2014, junio). *La educación artística en infantil basada en las inteligencias múltiples*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5021/TFG-B.429.pdf?sequence=1>
- Ruiz, M. G. J. (2016). *Pop desde dentro: diagramas del arte al interiorismo*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5735359>
- Sánchez Molina, A. A., & Murillo Garza, A. (2021, 30 junio). *Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/356483712_Enfoques_metodologicos_en_la_investigacion_historica_cuantitativa_cualitativa_y_comparativa
- Soto, C. A. R. (2022, 2 diciembre). *Arte tridimensional: concepto, características y tipos*. Claudio Antonio | El Arte de Soto. <https://elartedesoto.com/arte-cinetico/arte-tridimensional-concepto-caracteristicas-y-tipos/>
- Tranche, Y. (2017, 19 septiembre). *Julian Opie, la representación mínima de la figuración*. Blog de la Fundación Canaria Para el Desarrollo de la Pintura. <https://yaizatranche.wordpress.com/2017/09/19/julian-opie-la-representacion-minima-de-la-figuracion/>
- Utrilla Cedeño, Y. A. (2017, 4 diciembre). *Análisis de la pedagogía de Montessori: un estudio de contraste con el método tradicional*. Universidad de Valladolid (UVA). <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/29764>
- Vázquez, M. J. (2022, 27 octubre). *Superflat: así surgió el popular movimiento artístico de la mano de Murakami*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/1905-superflat-asi-surgio-el-popular-movimiento-artistico-de-la-mano-de-murakami>
- Village, M. (2024, 28 febrero). *Biografía de María Montessori*. Montessori Village. <https://www.montessorivillage.es/biografia-maria-montessori/>

VII. Anexos: índice de imágenes.

Figura 1. Arte egipcio, recuperada en mayo, 2024, [Qué es el canon egipcio y por qué se consideraba sagrado antiguamente \(ngenespanol.com\)](#)

Figura 2. *Discóbolo de Mirón*, recuperada mayo 2024 [Discóbolo de Mirón. Comentario y Análisis. - Aula de Historia](#)

Figura 3. Obra de Pandemonia, recuperada en mayo 2024 [Pandemonia, la drag inglesa que viste entera de látex: "No lo encuentro más extraño que las máscaras que todos usamos" \(pousta.com\)](#)

Figura 4. *Julian with t-shirt*, recuperada en mayo 2024, [Julian Opie - 13 obras de arte - pintura \(wikiart.org\)](#)

2024

Figura 5. *El Torso de Belverde*, recuperada en mayo 2024, [Torso del Belvedere \(museivaticani.va\)](#)

Figura 6. *David de Miguel Ángel*, recuperada en mayo 2024, [Características del David de Miguel Ángel \(tiendasdecuadros.com\)](#)

Figura 7. *Aniela disrobed 6*, recuperada en mayo 2024, [Aniela disrobed 6. | Julian Opie](#)

Figura 8. *Cloud Gate*, recuperada en mayo 2024, [Exploring the Mesmerizing World of Cloud Gate by Anish Kapoor \(singulart.com\)](#)

Figura 9. *Galoping horse*, recuperada en mayo 2024, [Julian Opie | IDIS \(proyectoidis.org\)](#)

Figura 10. *Mira Mickey*, recuperada en diciembre, 2023, [5 obras fundamentales del arte pop | Revista Artmajeur](#)

Figura 11. *Díptico de Marilyn*, recuperada en diciembre, 2023, [5 obras fundamentales del arte pop | Revista Artmajeur](#)

Figura 12. *Bruce walking*, recuperada en marzo 2024, [Bruce Walking de | Julian OPIE | Compra de arte online | artprice](#)

Figura 13. Obra de Tony Smith, recuperada en mayo, 2023 [Tony Smith – IVAM](#)

Figura 14. *Sara walking naked (2003)*, recuperada en febrero, [Julian Opie | Sara walking naked \(2003\) | Available for Sale | Artsy](#)

Figura 15. *Collage comparativo*, Recuperada en mayo, 2024, [Takashi Murakami - Historia Arte \(HA!\) \(historia-arte.com\)](#)

Figura 16. *Self-portrait of the distressed artist (2011)*, Recuperada en diciembre, 2023, [Collector Interviews Julian Opie \(fineartmultiple.com\)](#)

Figura 17. “*Sara walking in jeans and top 1*”. Recuperada en marzo, 2024, [Sara walking in jeans and top. 1 | Julian Opie](#)

Figura 18. *Sara walking*, recuperada en abril 2024, [Sara Walking - Sparkly Top and Jeans by Julian Opie - Art Fund](#)

Figura 19. *Walking in Busan*, recuperada en abril 2024, [Walking in Busan. 4 | Julian Opie](#)

Figura 20. *Summer rain 1*, recuperada en abril, 2024, [Summer rain 1 | Julian Opie](#)

Figura 21 . *Shaida walking*, recuperada en abril, 2024, [Julian Opie. Shaida walking. 2015. Double sided LED monolith. Carnaby St London. Permenant installation - ELEPHANT](#)

Figura 22 . *Gran panel acrilico contemporáneo en movimiento de figura danzante, cuatro colores, Danza 1*, recuperada en mayo, 2024, [Julian Opie - Gran panel acrilico contemporáneo en movimiento de figura danzante, cuatro colores, Danza 1 en venta en IstDibs](#)

Figura 23. *Instalación de Yayoi Kusama*, recuperada en mayo, 2024, [Yayoi Kusama, lunares y obsesión por los espejos infinitos - Cultura Inquieta](#)

Figura 24 . *Exposición, junio 2010*, recuperada en mayo, 2024, [Julián Opie, Exposición, jun 2010 | ARTEINFORMADO](#)

Figura 25 . “*Suzzane walking in dress and top*”, recuperada en abril, 2024, [Julian Opie | Suzanne walking in dress and top \(2005\) | MutualArt](#)

Figura 26 . “*Winter 6*”, recuperada en mayo, 2024, [Julian Opie | Winter 6 | Compra en Composition Gallery](#)

Figura 27 . “*Walking in the rain, London*”, recuperada en mayo, 2024, [Julian Opie Walking In The Rain, London \(Signed Print\) 2015 \(myartbroker.com\)](#)

Figura 28. “*Bull, 2020*”, recuperada en mayo, 2024, [Bull | Julian Opie](#)

Figura 29. Lámpara de noche LED, recuperada en mayo 2024

[Luz Nocturna LED para Enchufe con Sensor Crepúsculo, Lampara Quitamiedos Infantil, Luz Noche Koala para Dormitorio Recién Nacidos, Lámpara Mesita Noche Pared, Luz Lactancia, Regalos para Bebé Niño : Amazon.es: Iluminación](#)

Figura 30. Vinilo adhesivo, recuperada en mayo 2024. [Crea habitaciones para aprender jugando con los vinilos infantiles de Decohappy de inspiración Montessori.](#)

Figura 31. Representación de un aula empleando la metodología Montessori, elaboración propia.

Figura 32. Ejemplo de actividad, elaboración propia

Figura 33. Niño de excursión, elaboración propia