

Trabajo Fin de Grado de Maestro en
Educación Infantil

La Secuencia Narrativa de Imágenes para Favorecer el Aprendizaje en E. Infantil



Autor:

Sánchez Rodríguez, Victoria Isabel

Tutor:

Florencio Maíllo Cascón

ÍNDICE

Pág.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	2
AGRADECIMIENTOS	3
RESUMEN	4
1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	5
2. OBJETIVOS	7
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA	8
3.1. PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA	8
3.2. APRENDIZAJE VISUAL	11
3.3. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	13
3.4. ORGANIZADORES GRÁFICOS	15
3.5. LA IMAGEN	18
3.6. NARRATIVAS VISUALES	21
3.7. EL JUEGO SIMBÓLICO Y LA NARRATIVA VISUAL.....	24
4. TRABAJO DE CAMPO: PROYECTO EDUCATIVO	26
4.1. ESTUDIO DE LOS GRUPOS DE TRABAJO	27
4.2. METODOLOGÍA DE TRABAJO.....	28
4.2.1. PUESTA EN PRÁCTICA.....	31
4.3. EVALUACIÓN.....	40
5. RESULTADOS	42
6. CONCLUSIONES	45
7. BIBLIOGRAFÍA	47
8. ANEXO: TRABAJO DE CAMPO	50

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Declaro que he redactado el trabajo sobre La secuencia narrativa de imágenes para favorecer el aprendizaje en Educación Infantil para la asignatura del Trabajo Fin de Grado en el curso académico 2013/2014 de forma autónoma, con la ayuda de las fuentes y la literatura citadas en la bibliografía, y que he identificado como tales todas las partes tomadas de las fuentes y de la literatura indicada textualmente o conforme a su sentido.

Fdo.: Victoria Isabel Sánchez Rodríguez

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar me gustaría agradecer todo el apoyo recibido a mi tutor de este trabajo, Florencio Maíllo, sin su ayuda y guía no me habría sido posible llegar a muchas de las conclusiones que he llegado. En todo momento ha estado pendiente de la evolución del trabajo y ha sabido guiarme hacia el camino correcto cuando estaba perdida, dándome un nombre o un libro para que siguiese buscando. Me ha dado su opinión sin ningún tipo de tapujos sobre si el enfoque que había decidido era el correcto o no y me ha sabido animar en los momentos en que no sabía si continuar.

Tampoco puedo olvidar al colegio que tan amablemente me ha abierto sus puertas y me ha dejado formar parte de su sociedad educativa durante unos días, tratándome en todo momento como una maestra más. Gracias a las dos maestras de los grupos de trabajo, porque sin su colaboración y sus consejos no habrían podido salir tan bien todas las actividades que llevé propuestas.

También quiero agradecer a esos pequeñajos y pequeñajas que se pusiesen en mis manos con una sonrisa en su cara desde el primer día y que no la perdiesen nunca. Gracias a ellos he podido sacar las conclusiones de este trabajo y darme cuenta de la importancia que tiene esta profesión para el día de mañana, en nuestras manos está la formación del futuro de nuestra sociedad.

Y por último cómo olvidar a mis familiares y amigos que me han soportado en los momentos de mayor crisis durante la realización de este trabajo. Han aguantado mis nervios, mis quejas, mis ideas dichas al aire en el momento menos esperado, mis paseos interminables buscando el enfoque adecuado, mis desconexiones de una conversación interesante porque estaba pensando en otra idea. Gracias, porque sin vosotros esto tampoco habría sido posible.

RESUMEN

En este trabajo se plantea la posibilidad de unir la actual importancia de la imagen en nuestro día a día, a la realización de las Unidades Didácticas. Está demostrado que la Educación Infantil es muy visual y que por lo tanto necesita de este tipo de estímulos para desarrollar correctamente todas las capacidades. Aquí se propone una metodología de trabajo a través de la secuencia narrativa de imágenes. Para ello se utilizarán mapas conceptuales y cuentos de imágenes de tal manera que acerquemos los conceptos a nuestro alumnado y poco a poco éste vaya creando unas conexiones entre los conceptos que ya eran conocidos por ellos mismos y los nuevos, para llegar a un aprendizaje significativo.

Sánchez, V. I. (2014). La secuencia narrativa de imágenes para favorecer el aprendizaje en E. Infantil. Salamanca

Palabras clave: Aprendizaje significativo, aprendizaje visual, organizadores gráficos, narrativa visual.

ABSTRACT

This study presents the possibility of connecting the current importance of image in our daily life to the creation of the curriculum guides. The findings support the notion that preschool education is remarkably visual. Therefore, the students of this kind of education need visual incentives in order to gain an adequate development of their capabilities. This work presents a methodology based on the narrative sequence of images. A variety of concept maps and fairy tales pictures will be used with the purpose of familiarizing our students with these concepts. As a result, they will create connections between old concepts which they acquired on the past and the new ones, gaining a meaningful learning.

Key words: meaningful learning, visual learning, graphic organizers, visual narrative.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Actualmente nos podemos dar cuenta de que en las aulas se trata a los niños como máquinas de aprendizaje. Se les obliga a aprender conceptos que en realidad no sabemos si los quieren aprender o si les interesa algo ese tema. Ven la lectura y la escritura como una obligación, no como un derecho.

Hoy en día la escuela tiene una dura lucha contra las grandes posibilidades que ofrecen las consolas, los ordenadores, la televisión, etc.. El alumnado está muy estimulado visualmente y es difícil luchar contra dibujos capaces de cantar, bailar y saltar a la vez, de llamar a objetos y que éstos aparezcan por arte de magia. A los niños de hoy en día no les vale con que venga un payaso a clase para motivarlos, sino que tenemos que plantearles grandes retos, que ellos mismos sean capaces de superar.

Novak y Ausubel, nos dicen que hay que trabajar desde el aprendizaje significativo, un aprendizaje que comience desde algo que les sea cercano a ellos y que les haga modificar sus esquemas de conocimiento, sus organizadores gráficos, pero no que les haga comenzar desde ninguna parte el aprendizaje de un nuevo mapa conceptual.

Tenemos que tener en cuenta que hoy en día la imagen es parte muy importante, no solo en la vida de nuestro alumnado, sino en la de nosotros también. Gran parte de la información nos viene por este medio, a través de la televisión, los periódicos, internet, carteles, panfletos, etc. Somos puramente visuales, por lo tanto, ¿Qué mejor manera de acercarnos a nuestro alumnado que a través de imágenes?

Los dos autores anteriores nos muestran que el camino es crear mapas conceptuales, enseñar a través de ellos, enseñar al alumnado a realizarlos y de esta manera enseñarles a organizar mejor su memoria a largo plazo y su capacidad para recuperar esa información. Pero la duda nos llega en el momento en el que nos planteamos esto para alumnado de infantil, en el libro de *Ontoria, A., Ballesteros, A., Cuevas, C., Giraldo, L., Martín, I., Molina, A., Rodríguez, A. y Vélez, U. (2006)*, se pone un ejemplo de cómo se plantearía el trabajo de los mapas conceptuales con alumnado de infantil, en el que el aprendizaje aun es preconceptual y por lo tanto el uso de la imagen va a ser esencial.

Aquí nos muestra los mapas con elementos que el alumnado va creando y colocando donde cree, pueden seguir las líneas que unen unos elementos con otros e irlos asociando. Van creando sus propios mapas gracias a las imágenes que pueden ir modificando.

Pero yo me planteo ¿Sería posible convertir en imágenes los conceptos, y esas imágenes en objetos, elementos con los que poder interactuar, jugar?, ¿Sería esta una buena manera de crear esas narraciones visuales en las que los niños pueden participar?

Este ha sido mi planteamiento a la hora de crear este Trabajo/estudio y por ello he creado una Unidad Didáctica que he puesto en práctica en un aula y comprobado si era más efectivo este tipo de aprendizaje o uno en el que solamente se trabaja con fichas y en el que el alumnado no es una parte activa de su aprendizaje, que es el que normalmente se realiza. Para ello además de trabajar con un mapa conceptual y con un cuento, los cuales son narraciones visuales en sí mismas. También he trabajado con una maqueta que ha actuado cómo organizador de los conceptos. Con ella he ido contando una historia explicando cada día alguno de sus elementos y dejándoles utilizar cualquier objeto que en ella hubiese para jugar en el momento de juego. Además también han podido interactuar con otros elementos que ellos mismos han ido creando, o que les he ido explicando y proporcionando.

Digo que se trata de un estudio, porque además de tener un aula en el que se han trabajado los conceptos mediante una narrativa visual, también tenemos otro aula que ha trabajado los mismos conceptos, pero con el único trabajo de las fichas, y con poca estimulación. Por tanto el aprendizaje activo y significativo de éste alumnado va a ser escaso, ya que no se les plantea ningún reto que les sea motivador para crear esas nuevas asociaciones mediante las cuales crear el nuevo aprendizaje.

Por lo tanto este trabajo va a intentar demostrar la importancia de conseguir ese aprendizaje significativo con la utilización de las narraciones visuales, de la imagen, de actividades motivadoras y cercanas a un alumnado muy acostumbrado a las nuevas tecnologías.

2. OBJETIVOS

Este trabajo está creado con el fin de demostrar que el aprendizaje mediante la utilización de narraciones visuales, es más efectivo que si únicamente utilizamos las Unidades Didácticas a las que el alumnado de hoy en día está acostumbrado. Estamos hablando de facilitar la adquisición del aprendizaje significativo. No quiere decir que prescindamos de las programaciones de editoriales, a las que muchas veces nos obliga el propio colegio, sino que las integremos en un proyecto educativo en el que se traten todas las áreas. Una vez dicho esto, paso a enumerar los diferentes objetivos pretendidos.

- Conocer la importancia del aprendizaje visual y en concreto de las narraciones visuales en la enseñanza.
- Saber de diferentes tipos de narraciones visuales.
- Ver la diferencia entre enseñar únicamente con las Unidades de las editoriales y utilizando narraciones visuales.
- Comprobar si es efectivo enseñar con la utilización de estímulos visuales y de manera activa al alumnado.
- Hacer posible el trabajo con mapas conceptuales en el aula de infantil.
- Utilizar el momento de juego simbólico como medio para ordenar los conceptos desarrollados con las imágenes, para crear un aprendizaje significativo.
- Debatir la posibilidad de realizar estas actividades en la educación de hoy en día en la que los padres o el colegio nos piden la realización de las fichas de la Unidad.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

Durante este apartado, comenzaré a definir la programación neurolingüística para conocer los distintos tipos de aprendizaje y maneras de pensar que podemos encontrar en las personas. Me centraré sobretodo en el aprendizaje visual y continuaré con el aprendizaje significativo, en el cual es muy importante el correcto uso de organizadores gráficos. Veré la importancia de la imagen para crearlos, sobre todo en Educación Infantil. Y por último desarrollaré la idea de crear narraciones visuales para el trabajo con alumnado de infantil y cómo estas narraciones las podemos convertir en un juego para ellos.

3.1. PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA

Los estudios realizados por Bandler y Grinder, estudiante y profesor, respectivamente, de la Universidad de California. Nos enseñan en 1976 la “programación neurolingüística”, O’Connor y Seymour (1993) nos la definen de la siguiente manera:

Es el arte y ciencia de la excelencia personal. Es un arte, porque cada uno da su toque único personal y de estilo a lo que esté haciendo, y esto nunca se puede expresar con palabras o técnicas. Es una ciencia, porque hay un método y un proceso para describir los modelos empleados por individuos sobresalientes en un campo para obtener resultados sobresalientes. Este proceso se llama modelar, y los modelos, habilidades y técnicas descubiertas tienen un uso cada vez mayor en el campo de la educación, asesoramiento y negocios para conseguir una comunicación más efectiva, tener un mayor desarrollo personal y acelerar el aprendizaje.
(p.28)

En definitiva nos enseña la manera que tenemos de pensar (neuro) y de expresarnos (lingüística). Nos enseña que según las experiencias que hayamos tenido en la vida y nuestras circunstancias particulares vamos a pensar de tres maneras diferentes: Visual, Auditiva o Kinestésica (VAK). De esta manera podemos diferenciar a tres tipos de personas o comportamientos, muy bien definidos por O'Connor y Seymour (1993):

Una persona que piense mediante **imágenes**, hablará, por regla general, más rápidamente y en un tono más alto que alguien que no piensa mediante imágenes. Las imágenes se suceden con rapidez en el cerebro y hay que hablar rápidamente para poder seguirlos. La respiración estará más arriba en el pecho y será más superficial. (...)

Las personas que piensen mediante **sonidos**, respirarán de forma homogénea por todo el pecho. A menudo producen pequeños movimientos rítmicos con el cuerpo, y el tono de voz es claro, expresivo y resonante. La cabeza está equilibrada sobre los hombros, o ligeramente caída, como si estuviese escuchando algo...

El acceso **kinestésico** se caracteriza por una respiración profunda que arranca desde el estómago, acompañada, muchas veces, por una relajación muscular. Con la cabeza gacha, la voz tendrá un tono más profundo y la persona hablará lentamente, con largas pausas. (p.76)

Pero este sistema no solamente nos define cómo actuaremos dependiendo de nuestra forma de ver, oír o sentir las cosas. Sino que también nos muestra la forma de aprender que tenemos y la de expresarnos. De esta manera podemos ver que a alguien visual le será más fácil aprender con estímulos visuales, con imágenes, colores; a una persona auditiva mediante sonidos, ruidos, palabras, canciones; y por último a una kinestésica mediante sensaciones, sentimientos.

En porcentajes entre las personas visuales, auditivas y kinestésicas podemos ver el gráfico correspondiente a la Figura 1: Porcentajes.

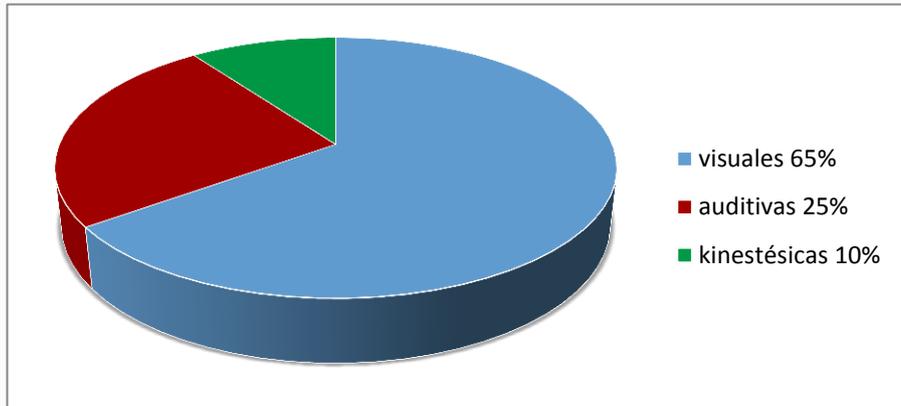


Figura 1: Porcentajes

Este cuadro nos indica que la mayoría de las personas son visuales, que por lo tanto les es mucho más sencillo aprender mediante imágenes, dibujos y a los que les serán de gran ayuda los organizadores gráficos, que definiremos más adelante. Un menor porcentaje podemos ver que es auditivo y que por lo tanto aprenderán más fácilmente si modulamos la voz dependiendo de lo que estemos contando, utilizamos un ritmo adecuado y el uso de canciones o rimas. Por último podemos comprobar que hay menos personas kinestésicas, que se guían por las sensaciones, les será más fácil aprender en un entorno agradable y sintiéndose a gusto con la situación.

Pero si es verdad que no todas las personas suelen ser únicamente visuales, auditivas o kinestésicas sino que todos/as solemos poseer algo de cada una de estas características, aunque después predomine una ante las demás. De esta manera una persona puede ser visual-auditiva, visual-kinestésica, auditiva-kinestésica, o visual-auditiva-kinestésica; dependiendo de cuál es su forma de actuar, aprender y comunicarse.

Conocer estos datos en el mundo de la educación es muy importante ya que nos ayuda a saber cómo debemos plantearnos nuestras clases, cómo hacer que las clases magistrales que realizamos sean más atractivas para nuestro alumnado, prestando atención a estos tres tipos de aprendizaje. Debemos mostrarnos como personas que posean estas tres características, mostrarnos como visual-auditivo-kinestésicos, y de este modo utilizar

estrategias que nos ayuden a potenciarlas, como los mapas conceptuales, la modulación del tono y el ritmo de la voz y por último mostrándonos cercanos e iguales a nuestro alumnado. Sobre todo necesitaremos ayuda para potenciar aquella característica de la que somos más carentes, si somos una persona auditiva-kinestésica utilizaremos mapas conceptuales para nuestra explicación e intentaremos introducir alguna anécdota más visual. Todo esto es muy bien definido por Pérez, M. en 2013, en su conferencia sobre comunicación y oratoria con PNL, realizada en la Universidad Pública de Navarra.

En Educación Infantil esto es muy importante porque con este tipo de alumnado en el momento en el que no estas captando su atención se dispersan y se ocupan en otra cosa, pudiéndose poner de pie y distraer a todos/as los demás. Para que esto no nos ocurra debemos ser buenos comunicadores y saber cambiar de estrategia en el momento que se requiera. Si estamos explicando algo con la pizarra y vemos que nuestro alumnado no se mantiene quieto encima de la silla, podemos intentar realizar la misma explicación con objetos de la clase y pedir a algún alumno/a que nos ayude a realizar la actividad. De esta manera conseguiremos captar la atención de todos, ya que estamos trabajando con los tres métodos de aprendizaje. El visual porque ellos están viendo lo que hacemos, que es algo diferente. El auditivo se lo estamos contando/explicando con nuestra voz. Y el kinestésico porque están interactuando, notando nuevas sensaciones. Ya que como nos dice Rollano (2004) “el niño englobado en el periodo infantil (3-6 años) aprende mediante el uso potencial de sus sentidos.” (p.15)

3.2. APRENDIZAJE VISUAL

Actualmente la infancia tiene varios objetos que utilizan estas estrategias a la hora de interactuar con ellos, ¿quién no ha visto alguna vez que un padre le entregue a su hijo, de tres años, el ipad con una serie de dibujos o un juego para que se esté quieto y no le moleste? ¿Quién no se ha encontrado a un niño embobado viendo dibujos animados? Hoy en día tenemos varios recursos que utilizan todos estos tipos de aprendizaje, y que para la infancia son muy efectivos. El dilema está en cómo utilizarlos, tenemos mucho

material para tratar este tema. Es bueno enseñar a los niños a utilizar las nuevas tecnologías, de echo ahora mismo parece que ni siquiera hace falta, que han nacido con ello tan cerca que les es muy fácil utilizar todos estos medios. Nuestro trabajo es enseñarles a que lo utilicen bien, no podemos dejar que un niño esté viendo la tele o jugando con el ipad todo el día, solamente para que no nos moleste. Tenemos que enseñarles que hay maneras de utilizar didácticamente estos recursos, y para ello tenemos que ser nosotros los que lo explotemos.

Pero no solamente encontramos estos recursos para acercarlos al aula de Educación Infantil. En la escuela no siempre tenemos un ipad o un proyector y por ello tenemos que encontrar otra serie de recursos que sí podamos explotar. El aprendizaje visual lo podemos definir cómo nos indica Eduteka (2007) cómo: “Un sistema de enseñanza/aprendizaje que utiliza un conjunto de Organizadores Gráficos (métodos visuales para ordenar información), con el objeto de ayudar a los estudiantes, mediante el trabajo con ideas y conceptos, a pensar y a aprender más efectivamente.” Rollano (2004) nos muestra que “La educación visual prepara al alumno para cualquier tipo de aprendizaje basado en la observación directa o indirecta y estructura procesos tan importantes como la asociación de ideas.” (p.15)

Estas dos definiciones nos dicen por lo tanto que es importante enseñar mediante estímulos visuales a nuestro alumnado, para que éstos sean capaces de crear una asociación de ideas o conceptos correcta. Pero no nos dice que para ello necesitemos de un medio audiovisual, aunque si nos puede ayudar mucho, ya que es lo que más cercano tiene nuestro alumnado hoy en día. Podemos conseguir los mismos resultados con cuentos basados en pictogramas, como los creados para niños con autismo. Un ejemplo de estos cuentos lo encontramos de la mano de Reyes, M. una joven andaluza que le regaló a su primo con autismo un cuento adaptado con pictogramas creado por ella misma. Gracias a esta acción se ha creado la ONG “aprendices visuales” en la que se crean diferentes libros basados en pictogramas. Los niños con autismo ven la vida con sus propios ojos y se guían sobre todo por estímulos visuales, exactamente igual que el alumnado de Educación Infantil. Por ello podemos ver estos cuentos como estrategias de aprendizaje, con las cuales podremos acercar nuestro alumnado a la lectura y motivarlos para adquirirla. Al asociar el pictograma con la palabra escrita, podrán ir

realizando asociaciones mentales, de tal manera que acaben relacionando la palabra con la imagen y por lo tanto con su significado.

Estas ideas nos muestran a un alumnado activo, que forma parte de su aprendizaje y que no es un mero receptor de información. Anojovich y Mora (2010) nos dicen que:

La idea de actividad dentro del campo de la enseñanza no es nueva. Podemos reconocer entre los orígenes del concepto los planteos de John Dewey (1954) que, a principios del siglo XX, insistía en la necesidad de favorecer la actividad de los alumnos y su participación protagónica para poder aprender.

Las actividades son entonces las tareas que los alumnos realizan para apropiarse de diferentes saberes, son instrumentos con los que el docente cuenta y que pone a disposición en la clase para ayudar a estructurar las experiencias de aprendizaje. Pero ¿por qué es necesario estructurar las experiencias? Porque de este modo, los docentes creamos condiciones apropiadas para que los estudiantes construyan aprendizajes con sentido, es decir, conocimientos que estén disponibles para ser utilizados de manera adecuada y flexible en situaciones variadas. (p.25-26)

3.3. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Lo mencionado en los renglones anteriores nos define el aprendizaje significativo. Creado por Ausubel. Hernández, (2007) Nos dice que la teoría de AUSUBEL nos muestra que el aprendizaje significativo “Ocurre cuando intencionalmente el estudiante trata de integrar nuevo conocimiento en el conocimiento existente. Un estudiante que logra integrar nuevo conocimiento tendrá en su mente una red cognitiva más extensa, y por ello dispondrá de más recorridos de recuperación.” (Hernández, 2007, p.50)

Ausubel enfrenta el aprendizaje significativo al aprendizaje por memorización, nos dice que si el estudiante únicamente se basa en recordar lo aprendido no se producirá un proceso de integración dentro de su mente, entre lo aprendido y lo ya sabido.

González, y Novak, (1996) nos explican que si un alumno/a ha aprendido por medio del aprendizaje significativo, será capaz de crear su propia definición del concepto uniendo las nuevas características aprendidas a lo ya sabido. Mientras que un alumno/a que haya realizado un aprendizaje memorístico no creará su propia definición del concepto, sino que repetirá exactamente la misma definición que nosotros le hayamos dado.

Lo que tenemos que conseguir en el aula es llegar a ese aprendizaje significativo, por medio de la utilización de aprendizajes activos. No podemos pretender que nuestro alumnado esté siempre sentado en el pupitre escuchando nuestra clase magistral y que a la vez estén planteándose absolutamente todo lo que les decimos y analizándolo o comparándolo con sus conocimientos previos, si antes no hemos tenido en cuenta lo que ya sabían o sus intereses propios. Por ello es muy importante conocer los intereses de nuestro alumnado y por supuesto sus conocimientos previos para, a partir de aquí, comenzar a trabajar sobre el tema.

Hernández, (2007) nos dice lo siguiente:

Hay que diferenciar en comunicación de información y conocimiento. Alguien nos puede comunicar su información, que también puede formar parte de su conocimiento. Pero para que esa información forme parte del conocimiento del receptor, éste tiene que estar dispuesto a ello. (p. 17)

No podemos pretender que todo lo que le comunicamos a nuestro alumnado se quede dentro de su mente como parte de su conocimiento, si antes no hemos analizado: su interés, el momento del día en el que están, su estado de ánimo, situación personal, etc. Hay que tener en cuenta todos estos factores en el aula y elegir bien los momentos de actuación en la misma, a primera hora el alumnado suele estar más receptivo que a última hora, por ello debemos intentar realizar las actividades que requieren un mayor esfuerzo a primera hora y dejar las menos exigentes para el final de la jornada.

De todas formas este análisis no nos habrá servido de nada si no sabemos motivar a nuestro alumnado, realizando explicaciones o actividades atractivas para ellos/as, las cuales favorezcan su aprendizaje.

3.4. ORGANIZADORES GRÁFICOS

Ausubel nos enseña la utilización de organizadores gráficos para facilitar este aprendizaje significativo y poder ponerlo en práctica con más facilidad. La utilización de estos métodos favorecerán la organización de los conceptos en la memoria de nuestro alumnado, será más motivador para su aprendizaje y también será más fácil de retener la información al estar entrando en su conocimiento por los tres medios: el auditivo, el visual y el kinestésico.

Hay varias plataformas educativas como por ejemplo eduteka, un portal educativo gratuito de Colombia, que nos muestra varios artículos en relación con estrategias educativas. Un apartado son los organizadores gráficos, podremos encontrar varios documentos sobre ellos en los que se nos explican diferentes tipos y cómo ponerlos en práctica en el aula. Hay varias maneras de crear organizadores gráficos, los hay lineales, jerárquicos, comparativos,... Dependiendo de lo que queramos definir utilizaremos un tipo u otro. Por ejemplo:

- Si lo que queremos expresar es el ciclo vital de los animales, utilizaremos un organizador lineal.
- Si pretendemos mostrar los diferentes tipos de animales que hay, dependiendo de si son vertebrados o invertebrados utilizaremos una estructura jerárquica.
- Si vamos a mostrar las diferencias entre mamíferos, aves, peces, reptiles o anfibios y las características de cada uno, utilizaremos la comparativa.

A continuación definiré algunas estructuras que me parecen interesantes para utilizar en el aula de Educación Infantil:

Telarañas: “Organizador gráfico que muestra de qué manera unas categorías de información se relacionan con sus subcategorías. Proporciona una estructura para ideas y/o hechos elaborada de tal manera que ayuda a los estudiantes a aprender cómo organizar y priorizar información.”(Plataforma eduteka, 1 de marzo, 2007)

Podemos utilizar estos elementos para realizar una lluvia de ideas al comienzo de la Unidad, para conocer lo ya sabido por el alumnado, como nos muestra la Figura 2: Telaraña.

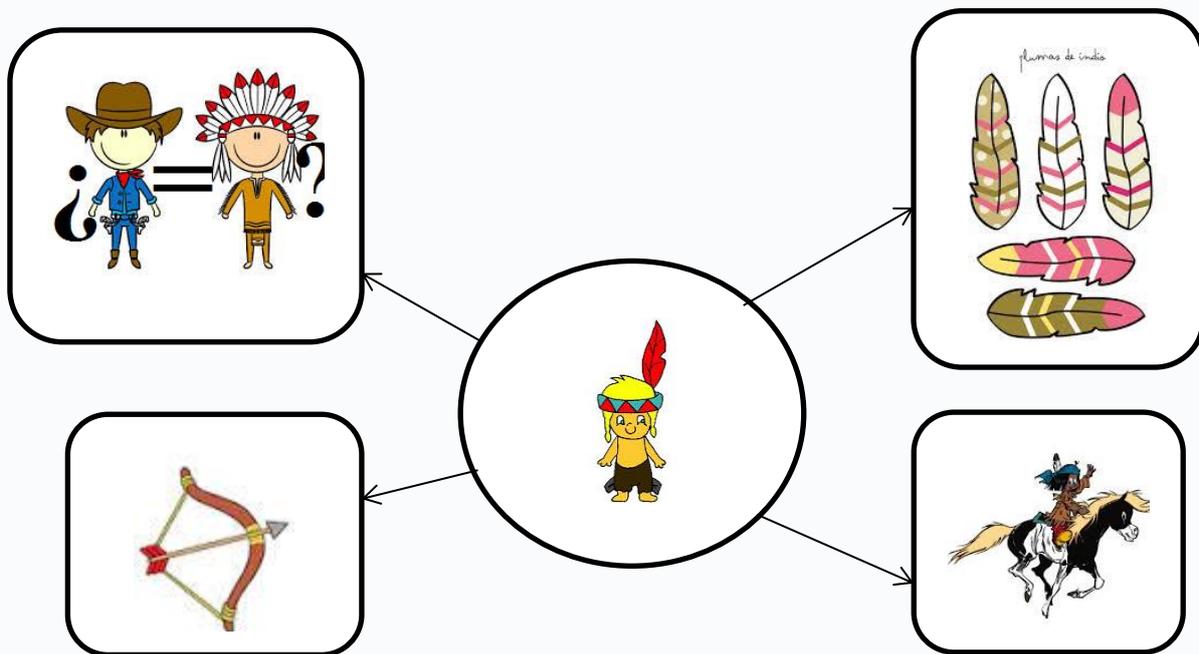


Figura 2: Telaraña

Esto nos ayudará a saber lo que hay que trabajar más a fondo y lo que no hace falta porque ya lo conocen. Pero sobretodo nos ayudará a saber desde el punto que partimos para asociar las ideas nuevas a las que ya poseen.

Mapas conceptuales: “Es una representación esencialmente cognitiva y lógica, necesariamente coherente y visual del conocimiento sobre un argumento preciso, pero con contornos flexibles (que tiene relaciones abiertas o latentes con cualquier otro argumento), es principalmente conceptual y en alguna medida factual.” (Hernández, 2007, p.52)

Son los organizadores gráficos por excelencia, nos permite hacer todo tipo de relaciones y plasmar de manera sencilla mediante imágenes la relación de los diferentes elementos. Esto nos ayudará para realizar una explicación sencilla de todos los contenidos de la Unidad o dar la posibilidad al alumnado de que sean ellos/as los que vayan creando ese mapa mientras vamos tratando los nuevos conceptos. Al alumnado de primaria no hace falta guiarlo en exceso durante este proceso, sin embargo al alumnado de infantil es importante ayudarlo durante el mismo, podemos crear un soporte de papel continuo e ir sumando conceptos a la vez que los vamos tratando en el aula. Un ejemplo de cómo realizar un mapa conceptual para el alumnado de Educación Infantil sería la Figura 3: Mapa Conceptual.

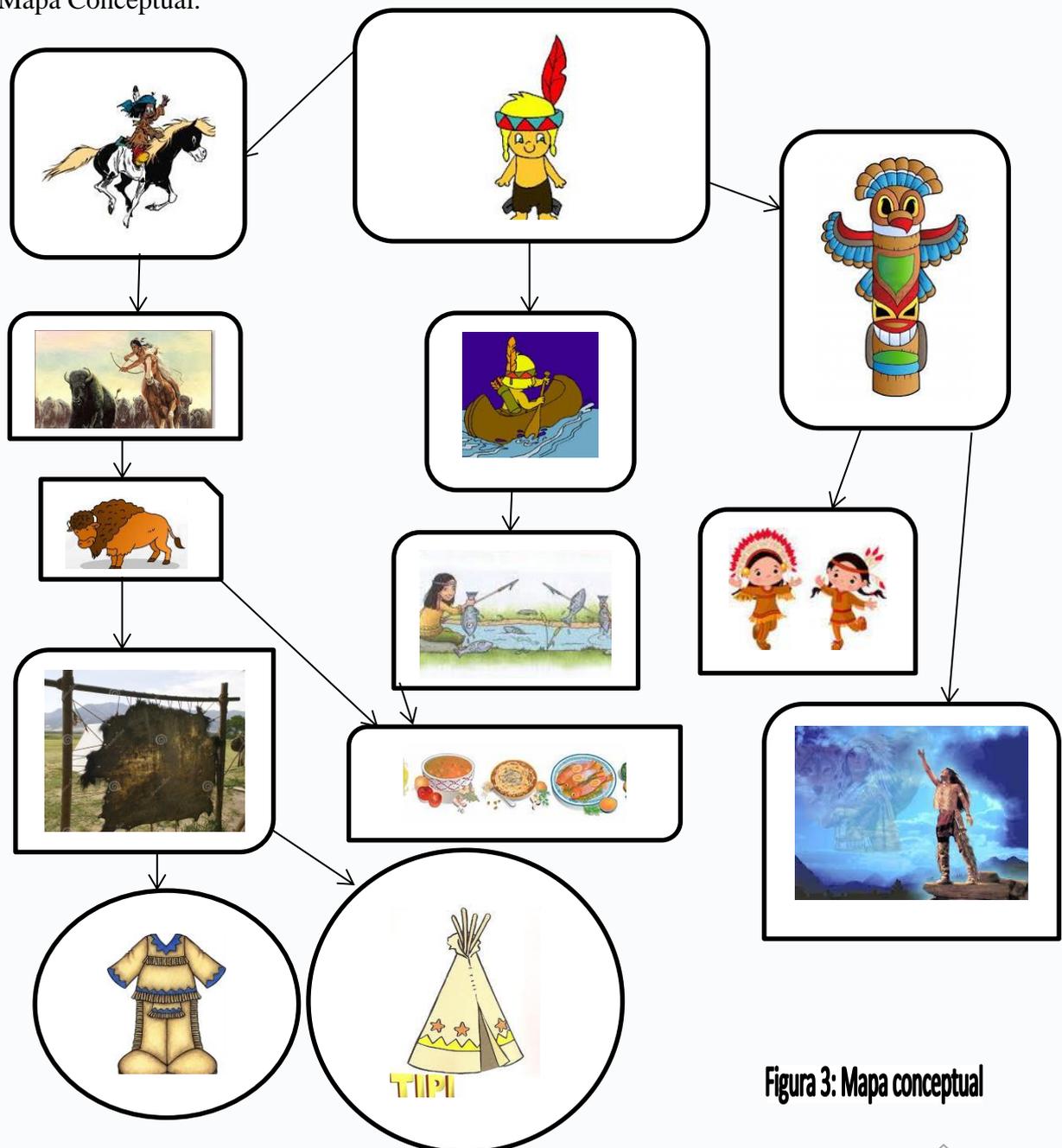
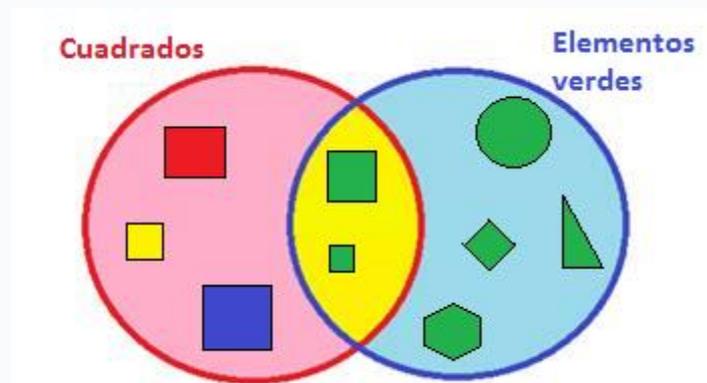


Figura 3: Mapa conceptual

Diagrama de Venn: “Este es un tipo de Organizador Gráfico que permite entender las relaciones entre conjuntos. Un típico Diagrama de Venn utiliza círculos que se superponen para representar grupos de ítems o ideas que comparten o no propiedades comunes.”(Plataforma eduteka, 1 de marzo, 2007)

Aunque yo no he utilizado este tipo de organizador en mi Unidad también es muy utilizado en la E. Infantil, al ser muy fácil de entender la relación entre unos elementos y otros. Se puede ver un ejemplo de ello en la Figura 4: Diagrama de Venn.



<http://www.smartick.es/blog/index.php/diagrama-de-venn/>

Figura 4: Diagrama de Venn

3.5. LA IMAGEN

En la realización de este tipo de organizadores es muy importante la imagen. El alumnado de infantil, como ya hemos visto anteriormente, todavía no tiene adquirido el aprendizaje de la lectura y por lo tanto se trabaja con preconceptos y con la utilización de imágenes que signifiquen ese concepto.

Anojovich y Mora (2010) nos dicen que podemos usar crítica y estratégicamente la imagen teniendo en cuenta su doble dimensión:

- Como recursos de apoyo a la enseñanza posibles de ser asociados a otras estrategias.
- Como contenido de la enseñanza en sí mismas.

Vivimos en un mundo en el que la imagen desempeña un rol protagónico en la vida cotidiana, y por eso, la enseñanza no puede prescindir de ella como recurso. Pero además, los docentes tenemos que aprender a leer el lenguaje de las imágenes y enseñar a nuestros alumnos a interpretar crítica y creativamente ese lenguaje poderoso y ambiguo al mismo tiempo. (p.64)

Como ya hemos mencionado anteriormente los niños de hoy en día poseen muchísimos de estos estímulos en la televisión y en los ordenadores. Pero también los podemos encontrar en los libros, en los juguetes, los carteles, o en las obras de arte. Si intentamos acercar este mundo artístico de la imagen a nuestro alumnado, para conseguir unos objetivos didácticos, crearemos unas personas más creativas, más críticas y por lo tanto con unas ideas mejor ordenadas en su cabeza que les ayudaran a tener una memoria más efectiva.

Hace varios años las imágenes que se veían en la escuela eran escasas y con una función informativa. Pero en la actualidad, estamos saturados de este tipo de información, el 81% de la información que recibimos es visual. Podemos encontrar imágenes que simplemente pretenden captar nuestra atención hacia algo, imágenes que nos muestran el tema a tratar de manera atractiva o imágenes que muestran la creatividad del alumnado. Anojovich y Mora (2010) nos definen las tres funciones básicas de las imágenes:

- Estimuladora: una imagen estimula cuando la empleamos para atraer la atención, para provocar sensaciones o sentimientos en relación con un determinado valor o problema, para abrir la exposición sobre un tema nuevo, para explorar ideas previas de los alumnos.
- Informativa: una imagen funciona de este modo cuando deseamos, por ejemplo, presentar información a través de la observación de fotos de una determinada época, cuando decidimos sintetizar un contenido desarrollado en detalle con un gráfico, cuando precisamos mostrar relaciones entre los componentes de un sistema, o bien, enseñar sistemas alternativos de representación del mundo real.

- Expresiva: una imagen es expresiva, por ejemplo, cuando proponemos un ejercicio de desarrollo de la creatividad. (p. 65-66)

En la actualidad, en Educación Infantil se suele utilizar un mural como estimulación al inicio de cada Unidad Didáctica. De esta forma el alumnado ve todos los conceptos que van a trabajar a lo largo de la Unidad y el maestro/a sabrá cuales ya tienen adquiridos desde el primer día y cuáles no, así sabrá que conceptos debe trabajar más y los que tendrá que trabajar menos.

Este mismo mural se puede utilizar como imagen informativa. Aunque suelen añadirse otras como las imágenes con las que suelen trabajar en el aula que les vienen en el libro, las cuales son representativas de conceptos más concretos y no vistas desde un punto tan general de los elementos a trabajar. También el maestro/a puede utilizar mapas conceptuales realizados con imágenes, como el visto en la figura tres de este trabajo, pero esto suele ser menos usual, aunque muy práctico para ir trabajando un concepto cada día.

Desde el punto de vista de la imagen expresiva, podemos encontrar que la mayoría de las aulas de Educación Infantil están forradas con los propios trabajos del alumnado. Si hacemos caso a Vigotsky (1986):

Llamamos tarea creadora a toda actividad humana generadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan únicamente en el ser humano. (p.5)

Este mismo autor nos muestra una diferencia entre crear y copiar, por lo tanto para que nuestro alumnado cree tenemos que conseguir en primer lugar que estos trabajos se realicen de manera agradable y no como una obligación. Siendo ellos los que elijan lo que quieren hacer o estimulándoles para crear, por ejemplo con imágenes de artistas conocidos. Pero nunca realizando una copia de los mismos, sino que iremos creando nuevas sensaciones, nuevos puntos de vista. Así podremos hablar de que son

representaciones expresivas en las que leer los sentimientos o preocupaciones de nuestro alumnado, con las herramientas adecuadas.

El uso de estas imágenes nos va a ayudar a entender mejor los conceptos, está demostrado que la información visual aumenta la retentiva hasta un 90%, por lo tanto si aprendemos con estímulos visuales aumentaremos la capacidad de memoria, pero si lo hacemos además con los organizadores gráficos adecuados, como ya hemos visto con anterioridad, estaremos realizando un aprendizaje significativo en toda regla.

3.6. NARRATIVAS VISUALES

Toda imagen nos va a contar una historia, sea cual sea, pero tenemos que tener en cuenta que cada uno va a ver una historia diferente. Lo que veamos dependerá de nuestra manera de pensar, nuestro estado de ánimo y lo educados que estemos para ello.

Pero además podemos crear narraciones visuales con imágenes que sí muestren lo que realmente nosotros queremos. Para ello hay varios métodos como el uso de los organizadores gráficos detallados anteriormente o los siguientes, algunos de los citados por Maillo, F. (2014) en una presentación sobre *El aprendizaje visual y los organizadores gráficos*:

- Cómics, historieta
- Infografía
- Visualización
- Documentación gráfica
- Diarios de viaje
- Historia visual
- Relatograma
- Etc...

Todos estos son ejemplos de cómo podemos utilizar la imagen para contar una historia, para explicar unos hechos, para relacionar los conceptos. En definitiva estamos utilizando la imagen para crear una conexión de conceptos en nuestras mentes mejor que la que obtendríamos si no tuviésemos estos estímulos, o lo que es lo mismo facilitar el aprendizaje y su comprensión.

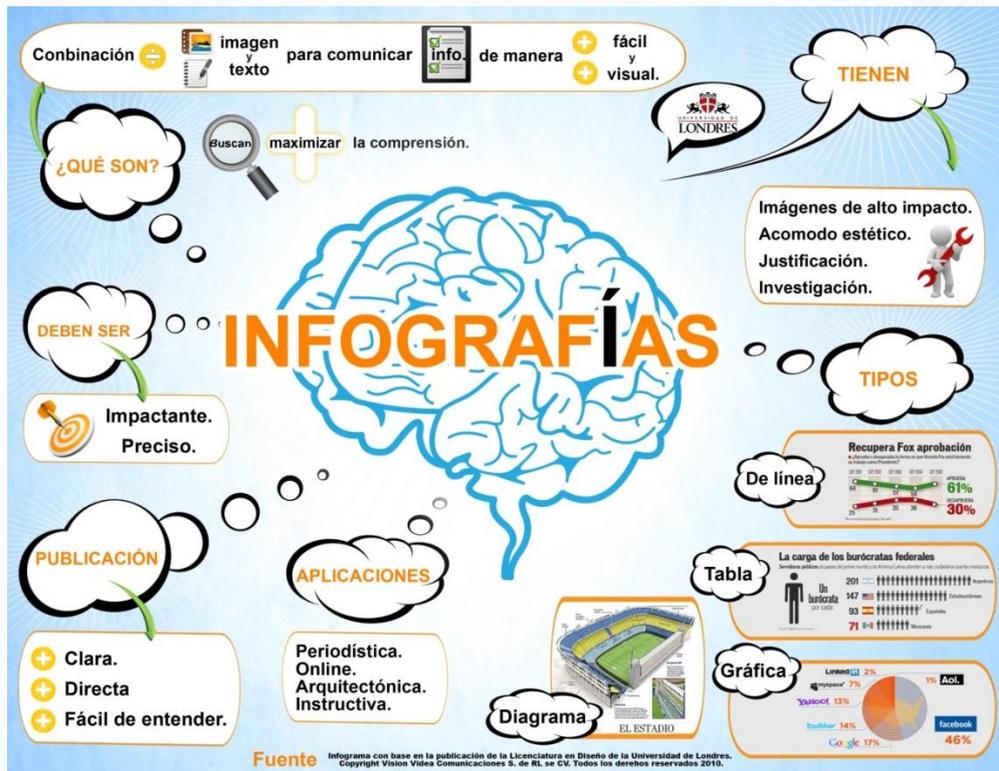
El **comic o historieta** en el diccionario de la real academia española es definido como: “Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.” El cómic es el mejor ejemplo y de los más antiguos de narrativa visual, todos hemos observado alguna vez la historia que nos muestran las pinturas rupestres. En la educación la utilización del cómic nos puede resultar algo muy efectivo. Cuando hablamos de este tipo de narración visual, lo solemos relacionar con algo cómico, suele tener un carácter más distendido y por lo tanto más cercano a nuestro alumnado, vemos un claro ejemplo de ello en los comics de “MAFALDA” (ver Figura 5: Tira de Mafalda).



<http://soy-argentino-de-alma.blogspot.com.es/2010/04/mafalda.html>

Figura 5: Tira de Mafalda

Una de las definiciones más utilizadas para definir la **infografía** sería: “Una forma visual de ofrecer un información, con una presentación esquemática que resume datos y los explica a través de viñetas y gráficos sencillos de asimilar. Suelen tener un formato vertical.” Las tenemos presentes continuamente en nuestra vida, las utilizan los periódicos y las revistas para simplificar la información. Pero también los folletos explicativos de los contenidos de cursos o los de publicidad. (ver Figura 6: Infografía)



<http://ticsyformacion.com/2011/03/14/el-poder-de-las-infografias-como-herramientas-de-comunicacion-infografia-infographic/>

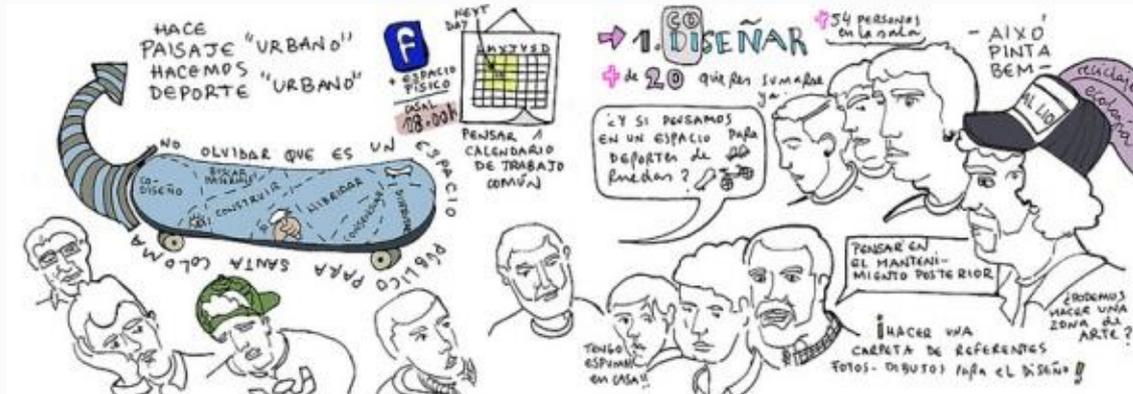
Figura 6: Infografía

Actualmente cuando vemos una ponencia, podemos descubrir que detrás del ponente se van viendo una serie de imágenes relacionadas con lo que el ponente nos está diciendo y entre ellas mismas, esto son **relatogramas**. Boserman (2014) en un artículo nos los define así:

Es un tipo de objeto digital formado por dibujos y palabras que generan narraciones gráficas no-lineales. Es un artefacto de comunicación, que compone una metodología de producción de conocimiento que transita entre el mundo físico y digital, acortando distancias entre estos dos entornos y ahondando en las cualidades materiales de estas esferas. (p.10)

El relatograma es la narrativa visual más moderna que nos podemos encontrar, requiere de la utilización de las nuevas tecnologías, ya que mientras alguien nos explica el tema,

el relato grama va plasmando de manera resumida las principales ideas marcadas. Y por lo tanto va dejando una historia tras su materialización. (ver Figura 7: Relato grama)



<https://www.flickr.com/photos/dibujoscccd/13562854564/>

Figura 7: Relato grama

Todos estos ejemplos de narrativas visuales las podemos plasmar en el colegio. Podemos enseñar a los niños a crear las suyas propias o a identificarse con ellas, pero además podemos crear actividades que les fomenten estas creaciones.

3.7. EL JUEGO SIMBÓLICO Y LA NARRATIVA VISUAL

El alumnado de Infantil es muy visual y por eso sus clases siempre están llenas de colores y de imágenes. Pero también es un periodo en el que el alumnado utiliza mucho el juego simbólico. En el portal de reeduca.com nos lo definen como:

La capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas.(...) El juego simbólico espontáneo, es el que surge entre ellos o realiza un niño solo sin otro tipo de intervenciones ni objetivos educativos externos, ni tiene un objetivo educativo.

En el aula de infantil siempre se suele dejar un momento para este tipo de juego. No estamos hablando de plantearles la actividad de jugar a tener un mercado y comprar y

vender la fruta, sino de darles varios juguetes: cocinitas, muñecos, animales, teatrillo, construcciones, plancha, mercado, frutas, menaje de cocina, kit de médico, etc... y que ellos/as mismos/as sean los que decidan a que quieren jugar. En este juego el maestro/a únicamente indica el momento de juego, pero no interviene para nada, podemos darles material nuevo para que jueguen, pero no obligarles a jugar con ello, porque lo que pretendemos con este momento es que esparzan su mente y su imaginación. Si les guiamos en el juego ya no va a ser espontáneo ni van a ser ellos los que creen el juego.

Podemos acercar el mundo de la narrativa visual con su mundo simbólico, conseguir que las imágenes que les enseñemos en los cuentos ilustrados, los mapas conceptuales, sus creaciones, las fotografías, etc., formen parte del juego y sean introducidos en él. De esta manera estaremos consiguiendo que el aprendizaje realizado por nuestro alumnado sea más que significativo, ya que si conseguimos que asocien las imágenes vistas con los conceptos y además esos conceptos los incorporen realmente en su momento de juego, estaremos ante un niño/a que se ha planteado los conceptos dados, los ha comparado con lo que ya conocía y ha llegado a unas conclusiones.

¿Cómo podemos llegar a esto? Trabajando previamente los conceptos, utilizando los materiales con imágenes vistos a lo largo de este trabajo y dándoles material que puedan utilizar en el momento de juego, como pueden ser utensilios que hayamos definido en los conceptos o una maqueta de juguete. No les obligaremos a utilizar estos nuevos objetos, pero si los pondremos junto a los demás juguetes de la clase, para que ellos/as si lo quisieran puedan utilizarlo. Si comprobamos que durante el momento de juego simbólico estos juguetes son muy demandados por nuestro alumnado, significará que están muy bien motivados en el tema que se trata y que por lo tanto tienen una mayor predisposición a aprender los nuevos elementos.

4. TRABAJO DE CAMPO: PROYECTO EDUCATIVO

En el punto anterior hemos visto la importancia del aprendizaje visual y de la imagen en la comprensión. Hemos aprendido que las narraciones visuales pueden ser de gran ayuda a la hora de comprender conceptos y de relacionarlos entre sí. Por ello, en este apartado vamos a ver el planteamiento que podemos seguir para decidir: cómo poner en marcha este proceso de aprendizaje, cuáles serán las mejores estrategias y la metodología que se utilizará.

Los grupos de alumnado con los que voy a estar están acostumbrados a trabajar mediante las Unidades Didácticas realizadas por la editorial Algaida. Una Unidad didáctica el MEC (1989) nos la define como “una unidad de trabajo relativa a un proceso de enseñanza-aprendizaje, articulado y completo”. En ella se muestran los contenidos, objetivos y las actividades de enseñanza-aprendizaje y de evaluación.

Por ello voy a seguir con este tipo de trabajo, ya que no quiero realizar un cambio radical en la manera de trabajar del alumnado, sino que lo que pretendo con este estudio es integrar la enseñanza mediante las narrativas visuales, en las actuales Unidades utilizadas por la gran mayoría de los colegios.

No quiero desechar el trabajo realizado en las actuales Unidades con los libros y las fichas, sino integrarlo y aumentar el conocimiento que podemos adquirir a través de él, con la utilización de la narrativa de imágenes. Creando de esta manera un aprendizaje más significativo en nuestro alumnado.

Al contrario de la Unidad inicial creada por la editorial Algaida, voy a intentar que el alumnado no esté todo el tiempo sentado en su pupitre y haciendo simples fichas de aprendizaje, sino que quiero que sean partícipes de ese aprendizaje, que puedan manipular, ver, tocar y jugar con los materiales, con los conceptos que vamos a ir trabajando. Que les interese el tema y que ellos solos vayan formando su aprendizaje, facilitándoles ese trabajo mediante las imágenes y su introducción en su juego simbólico.

4.1. ESTUDIO DE LOS GRUPOS DE TRABAJO

Este estudio está realizado en un colegio concertado de la ciudad de Salamanca, situado en el centro de la ciudad.

Las aulas de trabajo son las correspondientes al primer año del segundo ciclo de Educación Infantil, tres años. Tienen un total de 16 alumnos/as. La gran mayoría pertenece a familias nucleares, con padres jóvenes y trabajadores de clase media-alta.

Son aulas amplias distribuidas por rincones. Aunque las dos aulas no son exactamente iguales, si son muy parecidas, ya que lo único que cambia es la orientación de las mismas. (ver mapa en Anexo 1: Trabajo de campo, p.4)

En la zona de trabajo, donde están los pupitres, podemos ver que tienen varios murales de colores con el abecedario y grandes vocales que van trabajando. En este espacio también tienen el rincón del artista y el de lectura.

En la zona de juego encontramos varios rincones: De pinchos, bolas y plantillas; cocinitas, muñecos y animales; construcciones; puzles y por último disfraces. En esta zona del aula cuentan con un espejo y con gran material para dar rienda suelta a su imaginación y al juego simbólico. Tienen una metodología de rincones para este momento, con la cual cada grupo está cada día en un rincón, pasando así al final de la semana por todos ellos.

En la zona de las aulas donde cuelgan los abrigos y colocan sus meriendas, encontramos un gran mural con sus propios trabajos y al lado unos dibujos representativos de los siete días de la semana y el tiempo que haga (que se cambia dependiendo de lo que haga fuera). Pero también podemos encontrar un apartado muy importante, como es el mural correspondiente a la Unidad que se esté trabajando, donde los niños tienen una imagen que engloba todo lo que se va a ver en ese tema. Es bueno saber que ya están algo acostumbrados al trabajo con imágenes, podemos utilizar este espacio para colocar un mapa conceptual y así no cambiar en exceso su rutina de trabajo.

Los materiales que suelen utilizar en estas aulas y que durante la Unidad vamos a trabajar, son las Unidades Didácticas de la editorial Algaida, en concreto la correspondiente a “Me disfrazo de indio”, que es la Unidad especial para el carnaval, con una duración de una semana.

4.2. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Llegados a este punto me surge la duda de ¿cuál será la mejor metodología para poner en práctica este estudio? Como he dicho en el punto anterior tengo claro que no voy a dejar de lado la Unidad que ellos ya tienen de su editorial, sino que la voy a integrar con mi trabajo, ¿Pero cómo lo hago?

Este alumnado está muy acostumbrado a trabajar con la imagen inicial de la Unidad, por ello es importante explotar este recurso. Podemos modificar la imagen y en lugar de ser una que englobe todo como si viésemos un poblado indio podemos cambiarla y crear un mapa conceptual que nos aclare las relaciones entre conceptos.

Pero además, si no queremos renunciar a la imagen global, porque tenemos que tener en cuenta que el sentido de esta imagen es comenzar la Unidad desde un punto que les es cercano a ellos, para ir después a lo lejano. Por ejemplo: si nosotros comenzamos una explicación diciéndoles qué es una vincha, nuestro alumnado no nos va a prestar mucha atención, ya que es un concepto que no conocen y que no les suena nada cercano. Sin embargo si comenzamos diciendo que *los indios se diferencian entre ellos gracias a la vincha y que la más grande es la que lleva el jefe*. Les va a resultar más cercano, en primer lugar porque comenzamos desde la palabra *indios*, la cual les es conocida y ya tienen una idea en su cabeza de cómo son; en segundo lugar les estamos dando un dato interesante *el jefe es el que tiene la vincha más grande*, ya van a saber identificar al jefe, al más importante de la tribu.

Por ello si puede ser necesaria esta imagen, pero como ya tenemos el mapa conceptual, en el lugar donde suele ir ésta. Podemos crear una maqueta con juguetes que

representen a un poblado indio, de esta manera nuestro alumnado no solamente tendrá presente una imagen que les es cercana, sino que podrá manipularla e introducirse en ella gracias al poder creativo que le da el juego simbólico.

Además en estos dos grupos el juego simbólico es muy importante. Todos los días tienen al menos media hora para este momento y pueden interactuar entre ellos cómo quieran. Por ello el darles la posibilidad de que integren en este momento de juego los elementos correspondientes a la Unidad, nos estará dando más posibilidades de crear un aprendizaje significativo, estará acercando más a nuestro alumnado los conceptos más difíciles, más lejanos; ya que cada día los verán cómo más cercanos.

Una vez vista la importancia del juego simbólico en estos grupos de trabajo, podemos intentar darle más importancia aún. Sabemos que gran parte del tiempo la pasan con esta actividad, entonces ¿Por qué no explotar este recurso? Podemos entregarles objetos que estén relacionados con el tema o incluso crearlos con ellos mismos. Para que así se creen una imagen en la cabeza de los conceptos y los vean como algo más cercano a ellos. De esta manera nuestro alumnado poco a poco irá creando en su cabeza esas conexiones y realizará su propio mapa conceptual en el que unirá los conceptos mediante las imágenes que se haya ido formando en el momento de juego.

La duda ahora es ¿Qué elementos les entrego? Ya tienen la maqueta, en la cual hay una representación de casi todos los elementos (ver Anexo I: Trabajo de campo, p.18). Entonces que conceptos creo que van a ser más difíciles de asumir para ellos y que les van a ser útiles para crearse una idea en su cabeza. Los tipis indios, es un concepto que ellos no conocen como tal, les es mucho más cercano decir tienda de campaña. Pero sin embargo si les decimos *la tienda de campaña que utilizan los indios se llama tipi*, corremos el riesgo de que la llamen siempre tienda de campaña y se olviden de la palabra tipi. Por ello creo importante obviar lo de la tienda de campaña y decir únicamente *la casa de los indios se llama tipi, y la hacían ellos mismos ¿Queréis hacer una?*, esto si les va a ser cercano, les estamos motivando. Van a realizar un tipi indio ellos mismos, con el que después podrán jugar. Continuamente tendrán presente algo que ellos mismos han realizado, ya no es una tienda de campaña, es *su tipi indio*.

Otro concepto que les va a ser complicado asimilar, será el de *carcaj*. Si simplemente se lo definimos rápidamente olvidarán su nombre y se acordarán únicamente de para qué sirve cuando vean una imagen de uno. Pero sin embargo si les enseñamos una imagen de uno, junto con el arco, las flechas y los arpones. Serán más capaces de entender el concepto. Y si además de enseñárselo en imágenes conseguimos llevárselos al aula y enseñarles un arco, flechas, un arpón y un carcaj de verdad, les será mucho más cercano y motivador. De todos estos conceptos el más complicado, como ya hemos visto antes será el de *carcaj*, ya que es una palabra poco cercana a la sociedad. Por ello además podemos acercárselo a través del juego simbólico y dejarles que jueguen con ello, de esta manera lo llamarán por su nombre y cuando le enseñemos una imagen nos dirán “ese es mi carcaj, donde guardo las flechas para cazar a los bisontes”. Estamos creando una secuencia en su cabeza, les estamos motivando para que creen su propia narrativa visual, su propia asociación de conceptos. Gracias a la cual, ya no habrán aprendido únicamente el concepto de carcaj, sino que sabrán su utilización y el momento *para cazar bisontes*, así que también sabrán que los indios cazan los bisontes y gracias al tipi sabrán que aprovechan la piel del bisonte para hacer sus casas. En definitiva estamos creando una narrativa visual que comprenderán mejor cuando vean el mapa conceptual, en el cual estarán los más importantes.

Pero hay veces que todo esto no es suficiente, y durante las explicaciones necesitan más estímulos. No les vale con enseñarles el mapa conceptual o la maqueta. Sino que necesitarán algo más. Para ello podemos utilizar un cuento con varias ilustraciones que les cuenten una historia. Tiene que ser un cuento en el que las imágenes se vean claras y que nos ayude para comprender mejor los conceptos. En este caso voy a elegir *Hermano Cielo, Hermano Águila*, el texto de este cuento es muy bonito, pero muy complicado para un alumnado de tres años. Pero esto no me importa porque lo que yo voy a utilizar son las imágenes, no el texto. Lo que realizaré será una lectura de la narrativa de las imágenes, iré expresando lo que veo y les pediré a ellos/as que me digan que es lo que ven en ellas. Podremos trabajar varios conceptos de nuestra Unidad gracias a la utilización de estas imágenes.

Sobre todo nos puede ayudar en el momento de explicarles el porqué de la enemistad con los vaqueros. Este cuento trata sobre eso, y también nos puede decir al final cómo se arreglaron. Podemos trabajar unos conceptos que quizás ellos ven como lejanos, enseñándoles la forma de amar a la tierra que tenían los indios gracias a las imágenes de este cuento. (ver figura 8: imágenes del cuento)



Jeffers, S. (1993)

Figura 8: Imágenes del cuento

4.2.1. PUESTA EN PRÁCTICA

Esta puesta en práctica se va a realizar con el estudio de dos grupos, definidos en el *punto 4.1.* de este mismo trabajo. Con el grupo 1 vamos a realizar todas las propuestas de actividades para favorecer el aprendizaje mediante la narrativa de imágenes, además de las realizadas por la editorial, las cuales se integraran en el proceso como medio de afianzar conocimientos.

Con el grupo 2 se trabajaran únicamente las actividades de la editorial. Estas actividades son a las que están acostumbrados estos dos grupos de trabajo, ya que han trabajado de esta manera durante todo el curso. Por lo que podríamos decir que un grupo trabajará cómo normalmente lo hace y el otro con la nueva metodología.

Al final de este proceso podremos comprobar, gracias a los resultados, cuál de las dos metodologías va a ser más efectiva o quizás si los resultados son exactamente iguales, podremos comprobar que las dos maneras son correctas.

A continuación definiré algunas de las actividades que voy a realizar únicamente con el grupo 1 de estudio, ya que son las correspondientes a la metodología estudiada en este trabajo. Si se quiere saber el total de las actividades realizadas con los grupos se puede ver el *Anexo I: Trabajo de campo*, en el cual está definido todo el proceso de realización de la Unidad Didáctica creada para este estudio.

En primer lugar, como ya hemos dicho antes, se colocará el mapa conceptual correspondiente a esta Unidad, en el cual se trabajan los conceptos más importantes que se van a tratar y sus conexiones. Cada vez que expliquemos un concepto nuevo que esté representado en el mapa conceptual, nos dirigiremos a él para que nuestro alumnado lo asocie como una ayuda a la hora de recordar y asociar los conceptos que vamos trabajando. De esta manera tendremos presente en todo momento el mayor ejemplo de narrativa visual, como son los organizadores gráficos.

Este elemento de trabajo se utilizará varios días de la semana, al igual que las imágenes del cuento. Con el fin de facilitar la comprensión de todos los conceptos. (ver Figura 3: Mapa Conceptual, p.14)

Actividad: 3	Fecha: 24-02-2014	Grupo 1
Título: El poblado de la clase		
Tipo: Desarrollo.		
<p>Descripción:</p> <p>Después de realizar las rutinas diarias de la asamblea se pondrá en el centro de la misma una maqueta con figuras de “playmobil” sobre indios. Se les dirán los conceptos de: Tipi, caballo, el feje, arco, carcaj, flechas, lanzas, canoas, bisonte, águila, etc. Sobre todo se prestará mucha atención al tipi indio y a su cultura cómo por ejemplo que éstos son nómadas y que aprovechan todo lo que pueden de la naturaleza.</p> <p>Contestaremos a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Quién es? Un indio</p> <p>¿En qué zona viven los indios? En América del Norte y América del Sur.</p> <p>¿Qué llevan en la cabeza? Plumas de colores.</p> <p>¿Cómo sabemos cuál es el jefe? Porque su vincha es más grande.</p> <p>¿Cuál es su vivienda? En tiendas de indios, que se llaman tipis.</p> <p>¿Con qué las fabrican? Con pieles de animales, palos, ramas y las atan con cuerdas.</p> <p>¿Cómo se visten? Con ropas de muchos colores.</p> <p>¿Cómo se arreglan? con plumas, collares de muchos colores, pintando la cara y el cuerpo.</p> <p>¿Cómo viajan? En caballos y a veces en canoas</p> <p>¿Cómo obtienen los alimentos? Caza, pesca y recolección.</p> <p>¿Cómo cazan y pescan? Con lanzas, arco y flechas.</p> <p>Películas famosas de indios: Pocahontas, películas del oeste (vaqueros – indios).</p>		



Una vez explicado todo esto, interactuando con ellos y dejando que si alguno tiene algo que decir lo diga, para así poder resolver sus dudas y las de los demás. Se les dejará que toquen la maqueta y manipulen los juguetes. Además esta maqueta se va a quedar expuesta en clase durante todos los días, para que durante el rato de juego simbólico la puedan utilizar y jugar con ella como si fuesen indios.

Recursos

Materiales: maqueta, “playmobiles” de indios con todos los accesorios.

Humanos: maestra.

Espaciales: aula de educación infantil

Agrupamiento: todos juntos.

Estrategias: en asamblea.

Objetivos: Conocer un poblado indio.

Ver cómo es un tipi y de qué está hecho.

Conocer los términos de la Unidad: Caballo, bisonte, canoa, jefe, poblado, tipi, águila, lanza, arco, flecha, carcaj, etc.

Temporalización: 20 minutos.

Actividad: 5	Fecha: 24-02-2014	Grupo 1
Título: Nuestro tipi.		
Tipo: Desarrollo.		
Descripción: Con la ayuda de nuestro mapa conceptual, se les explicará que los indios cazan bisontes con sus arcos y flechas, y que de los bisontes aprovechan todo. Su piel para las paredes de sus casas, sus camas y sus ropas. Su carne para alimentarse. Y sus huesos para hacer armas y herramientas. Después se les dirá que esta mañana hemos ido a cazar y hemos conseguido la piel de dos bisontes, pero que hay que manipularla entre todos y con mucho cuidado para poder ponerla en el suelo y decorarla como lo hacían los indios.		

Se les dejará que sean ellos solos los que coloquen la piel del bisonte (sábana) en el suelo y se les dirá después que se sienten a su alrededor.

Antes de poner los platos de pintura de dedo sobre las sábanas, se les explicará cómo hay que colocar la mano sobre la piel y que lo que vamos a hacer será dejar nuestra huella en la piel, como si fuésemos andando con las manos.

Se colocan varios platos con diferentes tonos de pintura de dedo y se deja que pinten hasta que esté la piel bien decorada.



Por último se les dejan las toallitas para que se limpien las manos.

Al día siguiente cuando las pieles estén secas se colocaran en la estructura de palos para que puedan jugar con ellas durante los momentos de juego simbólico para que se sientan cómo indios.

Recursos

Materiales: mapa conceptual, sábanas, pintura de dedo, platos de plástico, toallitas.

Humanos: maestra.

Espaciales: aula de educación infantil.

Agrupamiento: todos juntos.

Estrategias: sentados por toda la clase.

Objetivos: Utilizar el mapa conceptual como facilitador del aprendizaje.

Desarrollar su creatividad.

Crear un tipi de verdad para jugar con él en clase.

Conocer el proceso de creación de un tipi.

Temporalización: 50 minutos.

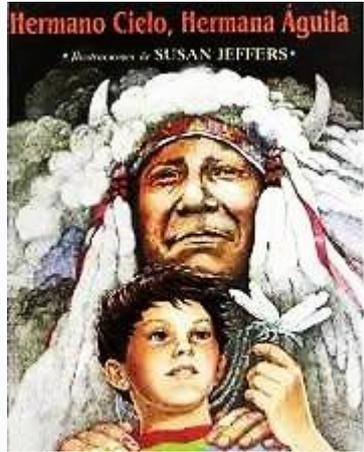
Actividad: 6	Fecha: 24-02-2014	Grupo 1
Título: El día del Indio.		
Tipo: Desarrollo.		
<p>Descripción:</p> <p>En el gimnasio se realiza una actividad de expresión. Mientras se les va contando la siguiente historia sobre un día en la vida de un indio, ellos tendrán que ir interpretando lo que oigan.</p> <p>“El indio perezoso se retuerce sobre la piel del bisonte, ¡es hora de despertar! Se pone sus ropas y su vincha (plumas decorativas en la cabeza). Frente a la hoguera desayuna, para reponer energía y hacerse muy muy muy fuerte.</p> <p>Recoge su arco y el carcaj con las flechas y sale del tipi en busca de bisontes. Decide ir montado en su caballo y trotar y trotar y galopar y galopar, por todo el territorio.</p> <p>De repente ve una manada de bisontes a lo lejos, sigilosamente se baja de su caballo y anda, sin hacer nada de ruido, hacia ellos. Apunta con su arco y con su flecha al más grande de todos y cuando está bien seguro de que va a acertar ¡pum! Le lanza la flecha, ¡le ha dado!, ésta mediodía tendrán para comer. Se acerca a recogerlo, ¡pesa</p>		

<p>muchísimo! Tendrá que ayudarse de su caballo para poder llevarlo hasta la tribu. Cuando llega al tipi galopando en su caballo y arrastrando el bisonte, todo el mundo se pone muy contento y frente a la hoguera se ponen a bailar y cantar. La comida es una fiesta y todos lo celebran. Terminan tan cansados que pronto vuelven dentro del tipi para poder descansar, hasta el día siguiente.”</p> <p>Durante la lectura del cuento se intentará jugar mucho con la entonación y se realizarán los gestos. Se harán pausas cuando se crea oportuno y se reproducirán los diferentes sonidos que nos pueda parecer que se oírían en determinados momentos. De esta manera irán creando su propia historia con el movimiento de sus cuerpos.</p>
<p>Recursos</p> <p>Materiales: La historia.</p> <p>Humanos: maestra.</p> <p>Espaciales: gimnasio.</p>
<p>Agrupamiento: todos juntos.</p>
<p>Estrategias: por el espacio.</p>
<p>Objetivos: Vivir un día en la vida de un indio. Saber el proceso de caza del bisonte. Desarrollar su expresión motriz. Crear una asociación de imágenes y sonidos en su cabeza.</p>
<p>Temporalización: 10 minutos.</p>

Actividad: 9	Fecha: 25-02-2014	Grupo 1
Título: ¡A cazar!		
Tipo: Desarrollo.		
<p>Descripción:</p> <p>Después de realizar las rutinas de la asamblea de hoy se les realizará una explicación sobre cómo cazaban y pescaban los indios, con la ayuda de nuestra maqueta y del mapa conceptual. Para ello se lleva un arco de verdad, con un carcaj indio y varias flechas. También una lanza y un arpón para pescar.</p> <p>Se les explicará que las flechas son de la tribu “sioux”, que las puntas de las flechas suelen estar hechas de hueso, metal o piedras. Y sus plumas son de buitres o de águilas. El culatín, que es la parte trasera de la flecha donde se apoya en la cuerda, está hecho mediante una ranura realizada con cuchillo y reforzada con tendón de búfalo.</p> <p>También se les explicarán las distintas partes de una flecha: culatín, barra o cuerpo, emplumado y plumas. Y de un arco: Cuerpo, palas, cuerda, empuñadura, reposaflechas.</p> <p>Uno a uno se les dejará tensar el arco, para que puedan comprobar por ellos mismos lo que cuesta realizar esta acción.</p>		
		

<p>Se les dejará tocar todo bajo la supervisión del adulto y con mucho cuidado, avisándoles de que son armas y por lo tanto pueden dañarnos. Se llevará un carcaj que se dejará en el rincón del juego simbólico para que puedan jugar con él y disfrazarse de indios.</p>
<p>Recursos Materiales: arco, flechas, carcaj indio, carcaj de verdad, lanzas, arpones. Humanos: maestra. Espaciales: aula de educación infantil</p>
<p>Agrupamiento: todos juntos.</p>
<p>Estrategias: en asamblea.</p>
<p>Objetivos: Conocer los utensilios de caza de los indios. Saber lo que es una flecha, arco, carcaj, lanza y arpón. Y para qué sirve cada uno. Asimilar la conexión de conceptos con la ayuda de las narraciones visuales. Fomentar su motivación realizando un aprendizaje activo y manipulativo.</p>
<p>Temporalización: 25 minutos.</p>

Actividad: 10	Fecha: 25-02-2014	Grupo 1
Título: "Nuestro tótem"		
Tipo: Desarrollo.		
<p>Descripción: Enseñándoles una foto de dos tótems se les explicará que eran cómo estatuas que contaban la historia de la familia/tribu, y que las construían los indios para adorar a sus dioses. Se les entregará una hoja con la silueta de un tótem para que la piquen y después le peguen una serie de gomets de colores. Después estas figuras se colgarán en la clase, para así tener nuestros propios monumentos.</p>		
<p>Recursos Materiales: fotos de tótems, punzón y alfombrilla, gomets de distintos colores y formas. Humanos: maestra. Espaciales: aula de educación infantil</p>		
<p>Agrupamiento: por mesas.</p>		
<p>Estrategias: en su sitio.</p>		
<p>Objetivos: Conocer la figura del tótem y para que la utilizaban. Realizar unos tótems para que presidan la clase. Asociar la imagen del tótem con su concepto de monumento de oración.</p>		
<p>Temporalización: 10 minutos.</p>		

Actividad: 12	Fecha: 26-02-2014	Grupo 1
Título: Hermano Cielo		
Tipo: Desarrollo.		
<p>Descripción:</p> <p>Con la ayuda del cuento “Hermano Cielo, hermano águila” se les contará la historia de los indios. Se comenzará con una lectura de las imágenes del cuento, ya que la lectura integral del mismo es muy complicada para niños de esta edad se adaptará a sus necesidades. Por ello lo que se realiza es una interpretación de las imágenes creando así la narrativa a través de las imágenes. La historia que vamos a contar tratará sobre el respeto que le tenían los indios a la madre tierra y cómo todo lo que realizaban lo hacían con elementos que sacaban de ella y sin alterarla.</p>		
<p>Después se les comentará que los vaqueros cada día les dejaban menos tierras para habitar, a los indios. Y que por ello vivieron muchos años enemistados, pero que al final llegaron a un acuerdo y se volvieron a hacer amigos. Durante esta actividad tendremos cerca la maqueta de “playmobil” con la que ellos juegan en el juego simbólico, y añadiremos las figuras de vaqueros.</p>		
Recursos		
Materiales: Cuento “Hermano águila, hermano Cielo”, “playmobiles” de indios y vaqueros.		
Humanos: maestra.		
Espaciales: aula de educación infantil		
Agrupamiento: todos juntos.		
Estrategias: en asamblea.		
Objetivos: Conocer la historia de indios y vaqueros. Comprender la importancia de la naturaleza para los indios, a través de la narrativa visual. Aprender a cuidar de la naturaleza.		
Temporalización: 15 minutos.		

Actividad: 16	Fecha: 27-02-2014	Grupo 1
Título: Desplazamientos indios.		
Tipo: Desarrollo.		
<p>Descripción:</p> <p>Una vez realizada la rutina de la asamblea, se les explicarán los dos tipos de desplazamientos que utilizaban los indios. Los caballos por tierra y para cazar y la canoa por agua y para pescar. Nos ayudaremos de las imágenes del libro “Hermano cielo, hermano águila” y del</p>		

mapa conceptual. También veremos las figuras en la maqueta de “playmobil”.

Cómo los caballos ya son conocidos por ellos, se les explicarán las partes de la canoa. Se les dirá que la parte de adelante se llama proa y la de atrás popa, que se manejan con palas de una sola hoja y que son muy estrechas y alargadas.



Recursos

Materiales: “playmobiles”, Cuento “hermano Cielo, hermano águila”, mapa conceptual.

Humanos: maestra.

Espaciales: aula de educación infantil

Agrupamiento: todos juntos.

Estrategias: en asamblea.

Objetivos: Conocer los distintos tipos de desplazamiento que utilizaban los indios.

Diferenciar entre desplazamiento por tierra y por agua.

Asociar correctamente los conceptos dados a través de la utilización de las imágenes.

Temporalización: 20 minutos.

Los números correspondientes a cada actividad, no son correlativos uno con otro porque he preferido dejar el número de actividad real que le corresponde a cada una. Hay que tener en cuenta que además de todas estas actividades aquí presentes y las que no lo están (ver Anexo I: Trabajo de campo, punto 6. Actividades, p.14). El alumnado va a tener los siguientes objetos para manipularlos durante el momento de juego simbólico:

- La maqueta.
- Los tipis realizados por ellos.
- El carcaj.
- El palo de lluvia.
- El cuento

Y también tendrán a la vista en todo momento el mapa conceptual, que se irá viendo mientras les vamos explicando los distintos conceptos.

Todas estas estrategias nos darán muestra de cómo enseñando con narraciones de imágenes se puede favorecer el aprendizaje. Como lo hemos realizado en el mapa, con la utilización del cuento o incluso con los ejemplos vistos en la maqueta; ya que ellos durante la explicación la ven como una imagen, y además después podrán jugar con ella.

Esto último es el claro ejemplo de cómo realizar un aprendizaje significativo, este alumnado ha tenido presente todo el tiempo la imagen de los indios y ha vivido durante una semana creyendo que ellos mismos lo eran durante el momento de juego simbólico. Creando sus propias historias a partir de los conceptos dados, de lo explicado con anterioridad con la utilización de todas las imágenes y por lo tanto creando sus propias conexiones de los conceptos trabajados. (ver figura 9: fotos puesta en práctica)



Figura 9: Fotos puesta en práctica

4.3. EVALUACIÓN

Jose Luis Gallego (2000) nos dice que Ceja define la evaluación cómo:

Un elemento curricular fundamental e inseparable de la práctica educativa que tiene como fin recoger permanentemente la información para ajustar los procesos de enseñanza y aprendizaje, y contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza. La evaluación así entendida, es una actividad básicamente valorativa e investigadora y, por ello, facilitadora del cambio educativo y del desarrollo profesional docente, que afecta no sólo a los procesos de aprendizaje de los alumnos, sino también a los procesos de enseñanza y a los proyectos de etapa. (p.115)

A la hora de plantearnos la evaluación nos solemos hacer las siguientes preguntas: ¿Qué?, ¿Cuándo? Y ¿Cómo? Evaluar. Con respecto a qué evaluar tenemos que tener en cuenta los objetivos que hemos querido conseguir con la Unidad realizada y los contenidos dados. Tenemos que saber si lo que estamos evaluando son los conocimientos adquiridos por el alumnado, la Unidad didáctica realizada o nuestro trabajo como docente. En este caso lo que evaluaremos serán los conocimientos adquiridos por el alumnado, para saber cuál de las dos metodologías ha sido más efectiva.

Por ello podemos decir que lo que evaluamos es el final de la Unidad, lo haremos cuando hayamos terminado todas las explicaciones de los contenidos y los conceptos, o lo que es lo mismo, las actividades de desarrollo. Pero también habrá objetivos en los que nos tengamos que ir fijando a lo largo del desarrollo, para ver si se consiguen o no.

Cuando me planteé cómo evaluar si se han conseguido los objetivos propuestos con esta metodología, tuve que tener en cuenta que estamos hablando de un alumnado que aún no sabe ni leer ni escribir y que por lo tanto va a tener que ser una evaluación oral.

Me surgió la idea de realizarles una serie de preguntas utilizando una imagen de un indio y haciendo como que ese mismo indio era el que les preguntaba todo sobre él.

Pero a mediados de semana una niña trajo una marioneta de hilos de un indio y por lo tanto no podía desaprovechar esa oportunidad.

Decidí que el indio les iba a ir preguntando si a lo largo de la semana habían aprendido muchas cosas sobre él y sobre su tribu Sioux. Por lo que planteé las preguntas de la siguiente manera:

¡Hola! Buenos días, ¿Sabéis quién soy? Eso es, soy un indio. Pero, ¿no creéis que estoy un poco lejos de mi casa? Porque sabéis donde vivo yo ¿no? ¡Si señor! En América. ¿Conocéis que es lo que normalmente los indios llevamos en la cabeza? Sí, son plumas de colores y se llaman vincha. ¿Vosotros creéis que soy el jefe de mi tribu? Claro, ¡no veis lo grande que es mi vincha! Pero no encuentro mi casa, vosotros sabéis cómo se llama ¿no? Eso es, mi casa se llama TIPI. Y ¿Sabéis como la he hecho? Muy bien, con la piel de los bisontes que he cazado, con ramas y con cuerdas. Pero, ¿tenéis alguna idea de cómo los he cazado? Claro, montado en mi caballo con el arco y la flecha y ¿Dónde guardo las flechas? Si, en el carcaj. Pero además de cazando ¿sabéis cómo consigo mis alimentos? Eso es, con la ayuda de mi canoa y el arpón y de las plantas. Y mi ropa ¿sabéis cómo es? Si, de piel y de muchos colores. Y a mí ¿Creéis que me gusta arreglarme? Claro, lo hago con collares de colores, pintándome la cara y el cuerpo. Bueno pues parece que lo sabéis todo sobre mi, ¡¡mirar!! Ahí está mi Tipi, bueno amigos y amigas encantado de veros y venir cuando queráis a mi casa, que estáis todos invitados. Un beso.

De esta manera lo que analizaré será si han adquirido bien la asimilación de los conceptos y la relación que hay entre ellos. Aunque a la hora de aplicar yo en una tabla si esos conceptos se han o no adquiridos estarán expresados de otra manera.

Este tipo de evaluación será más bien como una conversación entre el indio y el alumnado, durante la cual podrán ir surgiendo dudas que les hayan quedado. De esta manera ellos/as no verán este momento como el momento evaluador, en el que tienen que demostrar los conocimientos que han adquirido sobre el tema. Sino que será como algo más cercano, una conversación entre un indio y todo el alumnado, después de haber estado estudiando la forma de vida y las características de los indios durante una semana entera. Una manera de demostrar todo lo que saben sobre este tema y que además lo controlan.

5. RESULTADOS

En este apartado me centraré en analizar si el trabajo realizado con la narrativa visual a la hora de asimilar conceptos y conectarlos correctamente, ha sido más o menos efectivo que el que suelen realizar ellos normalmente. Para ello analizaré los resultados obtenidos en el grupo 1 y los del grupo 2, realizando después una comparación entre los dos.

La siguiente tabla muestra los resultados obtenidos en la evaluación inicial y la evaluación final del grupo 1. Estas conclusiones se han llevado a cabo tomándolas como acertadas si más del 70 % de los alumnos acertaban esa cuestión, lo cual no quiere decir que en todos los casos todos el alumnado supiese la respuesta, ni que en los casos erróneos no la supiesen todos. (Ver Figura 10: Tabla de evaluación grupo 1)

<u>PREGUNTAS</u>	<u>EVALUACIÓN INICIAL</u>	<u>EVALUACIÓN FINAL</u>
Identifican a un indio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
¿En qué zona viven los indios?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Qué llevan en la cabeza?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo sabemos cuál es el jefe?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cuál es su vivienda?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Qué animal cazan?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Con que fabrican sus casas?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo se visten?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo se arreglan?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo viajan?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo obtienen los alimentos?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo cazan y pescan?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Dónde se guardan las flechas?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Qué relación tienen con los vaqueros?	X	<input checked="" type="checkbox"/>

Figura 10: Tabla de evaluación grupo 1

Gracias a la tabla podemos comprobar que en la evaluación inicial el alumnado del grupo 1 era capaz de identificar a un indio y sabían que llevaban plumas en la cabeza. No conocían nada más de ellos, pero si sabían que tenían alguna relación con los vaqueros aunque no cómo era esa relación. También sabían que se movían en caballos, pero no que también lo hacían en canoa, por eso esta respuesta se ha dado cómo errónea. Pero la mayoría de los conceptos o no se conocían o los tenían muy liados y por lo tanto no les servían de nada.

Sin embargo, en la evaluación final hemos podido ver que la gran mayoría de la clase sabía todas las respuestas, siendo capaces de relacionar correctamente los conceptos entre ellos. Pero si es verdad que cuestiones como en qué lugar del mundo viven (América) o cómo se llama el utensilio que utilizan para pescar (arpón), les ha sido más difícil de responder a un grupo mayor que en el resto de cuestiones.

Los resultados del grupo 2 son los siguientes. Al igual que en la otra tabla estas conclusiones se han llevado a cabo tomándolas como acertadas si más del 70 % de los alumnos acertaban esa cuestión, lo cual no quiere decir que en todos los casos todos el alumnado supiese la respuesta, ni que en los casos erróneos no la supiesen todos. (Ver Figura 11: Tabla de evaluación grupo 2)

<u>PREGUNTAS</u>	<u>EVALUACIÓN INICIAL</u>	<u>EVALUACIÓN FINAL</u>
Identifican a un indio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
¿En qué zona viven los indios?	X	En proceso
¿Qué llevan en la cabeza?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo sabemos cuál es el jefe?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cuál es su vivienda?	X	En proceso
¿Qué animal cazan?	X	En proceso
¿Con que fabrican sus casas?	X	En proceso
¿Cómo se visten?	X	En proceso
¿Cómo se arreglan?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo viajan?	X	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cómo obtienen los alimentos?	X	En proceso
¿Cómo cazan y pescan?	X	<input checked="" type="checkbox"/>

¿Dónde se guardan las flechas?	X	En proceso
¿Qué relación tienen con los vaqueros?	X	En proceso

Figura 11: Tabla de evaluación grupo 2

Podemos ver que en la evaluación inicial se han dado los mismos resultados que en el grupo 1 y además con las mismas características. Se conocen algunos conceptos pero muy liados al relacionarlos entre ellos. Esto para nuestro estudio es muy bueno porque los resultados serán más fiables.

Sin embargo se ven grandes diferencias en la evaluación final. Al ver tantos conceptos en proceso nos podemos asustar, pero tenemos que tener en cuenta que el que esté en proceso no quiere decir que no lo hubiese logrado ninguno, sino que no ha llegado al 70% el porcentaje que lo ha adquirido.

Podemos ver que los conceptos básicos sobre los indios, como pueden ser: lo que llevan en la cabeza, la identificación del jefe, cómo se arreglan, cómo viajan, y cómo cazan y pescan. Se han adquirido completamente por un gran porcentaje de la clase, aunque no por todos como pasaba en el grupo 1.

Los conceptos más difíciles de saber, los cuales no se ven en cualquier película de indios y son más difíciles de comprender o de memorizar, no han sido alcanzados por la mayoría, llegando algunos a no ser conocidos por ninguno como son las cuestiones de: en qué zona viven los indios, el nombre exacto de la vivienda (aunque si la llaman tienda), el nombre del animal que cazan (llaman toro al bisonte) y de dónde sacan su ropa.

En definitiva, como conclusión, podemos ver que el trabajo realizado mediante la utilización de la narrativa visual, ha sido realmente efectivo para facilitar y mejorar el aprendizaje del grupo 1 de trabajo. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en los dos grupos habría que comenzar a integrar la narrativa visual en las Unidades Didácticas. Porque además gracias a este estudio hemos comprobado que no es incompatible con la utilización de los proyectos didácticos, que muchas veces nos exige el propio colegio o incluso los padres del alumnado.

6. CONCLUSIONES

Gracias a este trabajo podemos comprobar que la narrativa visual es importante en la Educación Infantil. No solamente porque sea una de las maneras por las que más información recibimos y de la cual recordamos el 90% de lo que vemos, sino porque a estas edades es muy atractiva. El aprendizaje visual es el más adecuado para este alumnado, ya que también les va a ser el más cercano y fácil de entender.

Por ello la utilización de las narraciones visuales les pueden acercar varios conceptos, y ayudarles a relacionarlos con otros elementos que ya les fuesen familiares de antemano. Sabemos que hay diferentes tipos de narraciones visuales, que una sola imagen nos puede contar varias cosas y que una relación coherente entre varias imágenes nos puede contar otras. Sabemos que los organizadores gráficos son unos tipos de narraciones muy útiles para la Educación Infantil, sobre todo los mapas conceptuales, ya que nos van a ayudar a crear las conexiones adecuadas entre conceptos.

Hemos comprobado que es posible el trabajo con mapas conceptuales en Educación Infantil y con otras narraciones de imágenes, como son los cuentos o una maqueta. De esta manera también hemos creado otros elementos visuales que les han motivado a formar parte de su propio aprendizaje, creando así una enseñanza activa en la que ellos han sido capaces de ir creando las conexiones entre conceptos gracias a los estímulos visuales que han recibido. De esta manera conseguimos llegar a un aprendizaje significativo en el que se van a crear nuevos mapas mentales, partiendo de los ya existentes en la mente de cada uno/a de nuestros/as alumnos/as.

Desde el primer momento, gracias a que sabíamos los conocimientos previos que tenía nuestro alumnado, hemos podido crear un mapa conceptual que entendiesen y que nos sirviese de hilo conductor de toda nuestra Unidad. De esta manera han podido ver todos los conceptos que hemos ido aprendiendo y comprobando su conexión con los demás.

Pero nuestra actuación no ha quedado ahí y he querido ser más ambiciosa, por ello he introducido los nuevos conceptos en su momento de juego simbólico. Este alumnado le daba mucha importancia al juego y el haber introducido elementos de la unidad en él, ha hecho que el alumnado se identificase más con el tema, lo viese como algo más cercano.

Sobre todo he querido introducir elementos que les fuesen lejanos de comprender por ser poco o nada conocidos por todos ellos/as, como han podido ser: Tipi, palo de lluvia o carcaj.

Pero con este trabajo no he pretendido sustituir a la Unidad didáctica con la que ellos/as estaban acostumbrados a trabajar, sino que he conseguido unir las dos metodologías y que la una complementase a la otra.

Si únicamente hubiese trabajado con la Unidad original, ya hemos visto que el alumnado no habría alcanzado los objetivos pretendidos para este trabajo, quizás algo ambiciosos. Y posiblemente si solamente hubiese trabajado con la metodología por imágenes, habría tenido que realizar más actividades para que el alumnado asimilase completamente los conceptos, ya que únicamente con el trabajo del juego simbólico, el del mapa conceptual y el cuento, habría sido algo escaso. Pero no solamente eso, sino que los padres y el propio colegio no obtendrían sus amadas fichas, en las cuales queda plasmado el gran trabajo que se realiza en la escuela, de una manera que todos puedan comprobar, aunque no estén en el día a día con el alumnado.

No hablamos de un cambio radical en los colegios, no digo que se deba dejar de trabajar con Unidades programadas basadas en fichas. Este tipo de trabajo es necesario para que el alumnado comience a afianzar el trabajo de la pinza y a realizar trazos para acercarse poco a poco a la escritura. Lo que digo es que tenemos que comenzar a ir adaptando nuestra mentalidad a nuevas metodologías de trabajo. No porque los/las niños/as estén todo el día con el lápiz en la mano escribiendo, coloreando y trazando, van a aprender más. Sino que tenemos que conseguir motivarlos, crear unos estímulos gracias a los cuales lleguemos a ese aprendizaje significativo pretendido. Y en este trabajo hemos podido ver que el trabajo con las narraciones visuales nos puede dar ese tipo de aprendizaje, sin renunciar a lo ya conocido por todos y que ahora mismo para muchos padres es necesario.

Es difícil cambiar radicalmente la mentalidad de toda la sociedad educativa, pero poco a poco podemos conseguir que la escuela de Educación Infantil y la de Primaria, trabajen de una manera más cercana a su alumnado. Que no los vea como máquinas de aprendizaje, sino como personas activas, que forman parte del proceso y que además son las protagonistas del mismo. Gracias a conseguir motivarlos con actividades nuevas, creadoras y estimulantes, podemos conseguir todos estos objetivos.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. IMPRESA

- ⊕ Algaida (2012) Proyecto Papelillos Propuesta didáctica segundo trimestre. Sevilla: Algaida editores (grupo Anaya)
- ⊕ Anijovich, R., Mora, S. (2010). *Estrategias de enseñanza: Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires: Aique
- ⊕ Gallego, J. L. (2000). *Educación Infantil*. Granada: Aljibe
- ⊕ González, F.M., Novak, J.D. (1996). Serie: Educación y Futuro Monografías para la reforma *Aprendizaje significativo técnicas y aplicaciones*. Madrid: Ediciones pedagógicas
- ⊕ Hernández Forte, V. (2007). *Mapas Conceptuales La gestión del conocimiento en la didáctica*. México: Alfaomega
- ⊕ Jeffers, S. (1993) *Hermano Cielo, Hermano Águila*. Barcelona: José J. de Olañeta, Editor
- ⊕ O'Connor, J., Seymour, J. (1993) *Introducción a la programación neurolingüística*. Barcelona: Urano
- ⊕ Vigotsky, L. S. (1986). *La imaginación y el arte de la infancia*. Madrid: Akal

7.2. DIGITAL

- ⊕ Boserman, C. (2014) Entre grafos y bits. *Revistesdigitals.uvic.cat*, 4 8-23. Recuperada el 17 de mayo de 2014, de <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/33/40>
- ⊕ Eduteka (2007). Reseña de organizadores gráficos. Recuperado el 12 de febrero de 2014, de <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=4&idSubX=86>
- ⊕ Maillo, F. (2014). Aprendizaje visual Organizadores gráficos. Recuperado el 14 de mayo de 2014 de <http://prezi.com/nd4ypo-0cfvz/aprendizaje-visual-organizadores-graficos/>
- ⊕ Osatelite (2007). Características del aprendizaje sensorial. Recuperado el 12 de febrero de 2014, de http://osatelite.files.wordpress.com/2007/05/caracteristicas_aprendizaje_sensorial.pdf
- ⊕ Palafox, J.A. Partes de los arcos y las flechas. Recuperado el 10 de Febrero de 2014 en http://www.ehowenespanol.com/partes-arcos-flechas-lista_362825/
- ⊕ Pérez, M. (2013). Conferencia sobre comunicación y oratoria con PNL. Recuperado el 14 de mayo de 2014 de https://www.youtube.com/watch?v=zyUb_0fcJ3g
- ⊕ Real Academia Española. Diccionario de la RAE. Recuperado el 27 de mayo de 2014 de <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- ⊕ Reeduca (2009) Juego simbólico: Definición. Recuperado el 2 de junio de 2014 de <http://reeduca.com/juego-simbolico-defin.aspx>

- ⊕ Reyes, M. (2012) Aprendices visuales. Recuperado el 14 de mayo de 2014 de <http://www.aprendicesvisuales.com/>
- ⊕ Romo, M.E., López, D., López, I. ¿Eres visual, auditivo o kinestésico?. Recuperado el 13 de febrero de 2014 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1274Romo.pdf>
- ⊕ Sierra Guzmán, M.P., López García, M.A. Hábitos y técnicas de estudio. Recuperado el 13 de febrero de 2014 de [http://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/taller de habitos y estrategias.pdf](http://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/taller_de_habitos_y_estrategias.pdf)
- ⊕ Salinas, P. (2012) Unidad Didáctica que vienen los indios. Recuperado el 10 de Febrero de 2014 en <http://issuu.com/pablosalinasmoreno/docs/indios#>
- ⊕ Wikipedia. (2007) Indios Sioux. Recuperado el 10 de Febrero de 2014 en <http://es.wikipedia.org/wiki/Sioux>

8. ANEXO: TRABAJO DE CAMPO