

Conceptos dimensionales en Educación Plástica para Educación Infantil con Ionic Framework

Alfonso Revilla Carrasco

Marta Largo Joven

Universidad de Zaragoza

alfonsor@unizar.es

Este proyecto se llevo a cabo en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca por la Universidad de Zaragoza, en la Asignatura de Educación Plástica y Visual, curso 2014-2015., para el desarrollo del concepto de la tridimensionalidad en alumnos de Educación Infantil.

Pero su objetivo es trabajar el concepto de tridimensionalidad en la educación plástica desde las TIC, ya que habitualmente se desarrolla únicamente de manera manual y no conceptual, desde la representación de contenidos como alzado, planta y perfil. Pretendemos que los niños aprecian la vista de formas y objetos de su vida cotidiana en cada una de estas tres transiciones a través de este cambio metodológico, llevando a la comprensión, al razonamiento y a la competencia de aprender a aprender desde las TIC.

La metodología es experimental y cuantitativa ya que se han utilizado encuestas previas para determinar las preferencias de los niños encuestados en cuanto a la Educación Plástica y al uso de las nuevas tecnologías. El planteamiento experimental se incorpora a la creación de la aplicación el programa Ionic Framework que posibilita una librería javascript, con el fin de renderizar el 3D en tiempo real en distintos dispositivos de última generación.

Este proyecto refleja su carácter innovador al proponer el aprendizaje de la tridimensionalidad en medios tecnológicos, lo que destaca el carácter innovador y experimental de manipular figuras en todas sus perspectivas a través de la virtualidad y no en las aulas representando estas figuras con medidas. Además resulta atractivo ya que contiene y se sirve de las nuevas tecnologías para promover el aprendizaje del 3D.

Esta aplicación desprende la posibilidad de trabajar diferentes conocimientos de la plástica, que de otra manera no se desarrollan y que surgen de la tridimensionalidad.

Estos conocimientos repercuten en distintas áreas de aprendizaje facilitando un desarrollo globalizado y una mejora de la creatividad y de la plástica. Aunque también engloba el conocimiento en la competencia matemática y el conocimiento del entorno y del espacio en las experiencias que vayan viviendo a lo largo de su vida.

Por último, de este modo, a partir de la aplicación se observan las posibles dificultades que pueden tener los discentes al adentrarse en estos conceptos: alzado, planta y perfil. Ratificando en el proyecto la importancia de investigar con nuevas tecnologías en educación y su incorporación en las aulas, ya que esto, mejora la educación plástica y el tratamiento de la información y de la comunicación.

Es perfectamente sostenible y transferible, ya que los discentes que educamos son cada vez más nativos digitales y pueden desenvolverse en esta aplicación sin ningún problema interpretando todo lo que conlleva y lo que hay que hacer teniendo en cuenta la escasez de indicaciones en su elaboración. Por otro lado, no supone un gran gasto económico ya que el formato utilizado tiene acceso gratuito para su uso y creación de material pedagógico y didáctico para la Educación Plástica y Visual.

Favorece en los niños de Infantil la vista de las perspectivas desde distintas formas geométricas, que son básicas en su día a día. De esta manera comprende que un cubo, una esfera o un cilindro en su contenido, no es igual por todos los lados que poseen y que lo forman. Es decir, desarrollan el área cognitiva al ampliar sus conocimientos en base a estos términos tridimensionales tanto en el conocimiento como en la experimentación.

Finalmente, Trivium Absorber desarrolla el concepto de la tridimensionalidad en la plástica de una manera lúdica para los niños en el conocimiento por las TIC, adecuándose a su edad, sus conocimientos y sus intereses.